

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran Interaktif

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata serapan media dari kata Latin *medius* yang secara harafiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", media merupakan kata serapan dari kata Latin. Kata "media" dalam bahasa Arab mengacu pada (وسائل) atau penerima berita, yaitu orang yang menyampaikan berita kepada orang yang menerimanya.<sup>10</sup> Menurut rekomendasi yang dibuat oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT), segala jenis informasi atau pesan dapat dikomunikasikan melalui penggunaan berbagai bentuk media. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) menegaskan bahwa definisi tersebut berbeda dari apa yang dipahami secara umum. Dalam konteks ini, kata "media" mengacu pada beragam ide dan metode, termasuk media digital dan audiovisual. Penting agar media dapat dibaca, mudah dicerna, dan mudah dipahami.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Helnich dan kawan-kawan dalam bukunya Azhar Arsyad, menggambarkan media sebagai media penyampaian informasi antara penerima dan pengirim. Oleh karena itu, media komunikasi terdiri dari berbagai macam barang, termasuk radio, televisi, film, foto, perangkat lunak untuk mengelola proyek, perlengkapan bangunan, dan banyak lagi. Istilah "media pendidikan" digunakan untuk menggambarkan media ketika mempunyai fungsi instruksional atau ketika memberikan informasi.<sup>12</sup>

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menjamin mutu proses pembelajaran berdasarkan fakta-fakta yang telah

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3.

<sup>11</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), hal. 7.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3–4.

dikemukakan di atas. Media juga bisa bertindak sebagai penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi. Pembelajaran diartikan sebagai penggunaan berbagai bentuk media sebagai sarana menghubungkan pengajar dan murid. Dukungan dari media sangat diperlukan agar pembelajaran aktif berhasil mencapai tujuan.

Ada beberapa definisi berbeda tentang pendidikan yang diciptakan oleh para akademisi. Sebagai contoh, Dimiyati dan Mudjion menegaskan bahwa tanggung jawab utama seorang guru adalah memberikan pengetahuan dan memberikan arahan kepada siswa untuk memudahkan siswa mencapai tujuannya.<sup>13</sup> Pendidikan adalah suatu proses yang menurut Oemar Hamalik menggabungkan manusia, materi, hukum, dan proses lain yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuannya.<sup>14</sup> Kesimpulan yang dapat diambil dari hal ini adalah bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi yang terjadi di dalam lingkungan belajar antara siswa, pengajar, dan sumber daya yang digunakan untuk belajar. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk merancang rencana dan taktik pembelajaran yang menarik bagi siswanya.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pendidikan adalah suatu alat pengajaran yang memuat berbagai sumber daya pedagogi yang digunakan oleh pengajar sepanjang proses pengajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Interaksi antara pengajar dan murid merupakan komponen pengaturan pembelajaran aktif, yang terkadang juga disebut sebagai pendidikan interaktif. Terkait media, Daryanto menegaskan bahwa media interaktif mencakup segala jenis media yang dapat diakses oleh pengguna. Artinya, pengguna mempunyai

---

<sup>13</sup> Mudjiono Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 7.

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 57.

kemampuan untuk memilih jenis media apa pun yang ingin mereka gunakan untuk tahap proses selanjutnya.<sup>15</sup>

Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran interaktif adalah alat dan sumber yang dimaksudkan untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan atau informasi tentang materi yang disampaikan sambil juga berinteraksi dengan penggunaannya.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Tujuan dasar dari media pendidikan adalah untuk bertindak sebagai alat untuk mengajar, yang bergantung pada lingkungan di mana siswa belajar dan keadaan di mana mereka belajar.<sup>16</sup> Inilah dua kegunaan mendasar media visual sebagai media pengajaran menurut Levied dan Prapaskah dalam Azhar Arsyad. Mereka adalah sebagai berikut:

1. Fungsi atensi yaitu merangsang pikiran dan mengarahkannya ke arah yang berbeda-beda sesuai dengan aktivitas proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu mempertahankan konsentrasinya. Di sisi lain, ketika siswa mulai belajar, mereka tidak memiliki minat yang kuat terhadap materi pelajaran. Akibatnya, mereka tidak memperhatikan atau berpartisipasi dalam diskusi kelas.
2. Fungsi afektif media visual adalah untuk mendorong siswa sebagai sarana memperoleh pengetahuan dari teks yang diajarkan. Oleh karena itu, siswa mempunyai kecenderungan positif terhadap pengalaman pendidikan.
3. Fungsi kognitif, yaitu sejenis media visual yang menjelaskan bahwa menurut hasil penelitian, gambar atau gambar grafis dapat membantu masyarakat umum dalam menganalisis informasi atau informasi yang terdapat di dalam grafik. Oleh karena itu, alat bantu visual seperti foto berpotensi membantu individu dalam memahami tujuan pendidikan.

---

<sup>15</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 5.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 20–21.

4. Fungsi kompensatoris, yaitu alat bantu visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca dan memahami materi tekstual merupakan dasar dari fungsi kompensasi yang disediakan oleh media pendidikan. Di sisi lain, media pembelajaran bermanfaat bagi siswa yang tidak mampu memahami dan menerapkan topik mata pelajaran yang disampaikan dalam bentuk tekstual.

Berdasarkan fungsi media pembelajaran menurut Rowntree dalam Rohani ada enam, yaitu (1) Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar. Media seperti permainan edukatif dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Media mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi apa yang telah dipelajari, seperti ketika media audiovisual digunakan dalam kegiatan pendidikan, (2) Media pendidikan memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar, (3) Media dapat membuat siswa menjadi aktif, (4) Memberikan balikan dengan cepat, (5) Menekankan latihan yang selaras.<sup>17</sup>

#### c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Seperti yang dinyatakan oleh Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad), ada beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu (1) Pengetahuan mempunyai kemampuan merangsang minat siswa guna meningkatkan keinginan belajar. Siswa akan lebih mudah memahami dan terlibat dalam proses pembelajaran jika materi kelas tidak terlalu rumit. (2) Metode pembelajaran yang lebih bervariasi akan memastikan bahwa guru tidak kehabisan energi dan siswa tidak bosan, terutama jika guru mengajar setiap jam. (3) Selain memahami apa yang dikatakan guru, siswa juga harus berpartisipasi dalam kegiatan seperti berdiskusi, memerankan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. siswa memiliki kesempatan untuk lebih banyak melakukan kegiatan belajar.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Ahmad Rohani, *Media intruksional Edukatif* (Jakarta: PT Rineka, 1997), hal. 7.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 28.

Menurut Sadiman, dkk, ada tiga manfaat yang mempengaruhi keberhasilan media pembelajaran yaitu, (1) Media yang digunakan untuk pendidikan memudahkan masyarakat dalam memahami dan menjelaskan sesuatu dengan cara yang tidak selalu verbalis, (2) Pembelajaran berbasis media dapat membantu mengatasi tantangan seperti terbatasnya ruang, waktu, dan sumber daya, serta tugas-tugas yang kompleks dan memakan waktu, (3) Media yang digunakan untuk mengajar sejatinya merupakan keterlibatan siswa. Mereka mempunyai potensi untuk memotivasi anak-anak untuk belajar, menciptakan hubungan yang bermakna antara siswa dan dunia luar, dan memberikan siswa kesempatan untuk belajar sendiri.<sup>19</sup>

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat. Secara khusus, media pendidikan dapat memperjelas pemahaman siswa tentang konsep dan informasi, membantu pembelajaran siswa dan meningkatkan semangat dan minat belajarnya.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Situasi di mana pendidikan media dilakukan di zaman modern dipengaruhi oleh sejumlah elemen, termasuk dominasi teknologi, pengetahuan tentang persepsi, inovasi, dan komunikasi. Salah satu komponen evolusi media adalah produksi berbagai macam bentuk dan format media, termasuk namun tidak terbatas pada musik, film, televisi, aplikasi komputer, dan sebagainya. Berdasarkan hal tersebut kemudian dilakukan pengelompokan berdasarkan ciri-ciri media yang dimiliki bersama.

Menurut Arief S. Sadiman, media pendidikan dapat dicirikan dengan beberapa macam, antara lain (1) Media audio adalah alat pembelajaran seperti radio, laboratorium bahasa, dan alat perekam magnetik. (2) Media yang berhubungan dengan media visual, seperti gambar, sketsa, diagram, poster, peta, Grafik untuk media adalah ungkapan yang digunakan untuk

---

<sup>19</sup> Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 16.

mendefinisikannya secara umum maupun secara visual. (3) Jika mengacu pada media visual untuk tujuan penyampaian informasi, yang dimaksudkan adalah penggunaan kata "media proyeksi". Film seperti "bingkai" dan "rangkai", serta media lain seperti televisi dan bioskop, termasuk dalam kategori ini.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamaroh dkk, jenis media pembelajaran diklasifikasikan menurut jenis, daya liput, dan bahan pembuatannya. Ada tiga jenis media pembelajaran, berdasarkan jenisnya, yaitu (1) Kaset, radio, dan laboratorium bahasa yang digunakan pada masa kini merupakan contoh media pendengaran. (2) Yang dimaksud dengan "media visual" adalah benda-benda seperti foto, buku, dan dokumen tertulis, yang kesemuanya berdampak pada kemampuan mempersepsikan informasi. (3) Media pembelajaran audiovisual yang mempunyai gambar dan suara mencakup segala sesuatu mulai dari video dan DVD hingga bioskop dan animasi, serta bentuk media lainnya. Ada tiga jenis media pembelajaran, berdasarkan jenisnya, yaitu Media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan daya liputnya, yaitu (1) Televisi dan radio adalah satu-satunya bentuk media yang digunakan bersama dengan sejumlah besar bentuk media lainnya. (2) Media yang memanfaatkan daya liput ruang dan tempat terbatas, seperti film, slide suara, dan rangkai film melalui penggunaan ruangan surat dan gelap. (3) Modul pembelajaran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran individu). Media pembelajaran terbagi menjadi dua jenis berdasarkan bahan pembuatannya, yaitu (1) Yang dimaksud dengan "media pembelajaran sederhana" adalah jenis media yang lugas dan mudah diakses. (2) Media kompleks adalah media yang murah dan mudah diakses masyarakat melalui penggunaan alat konstruksi dan produksi.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 28.

<sup>21</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 137.

### e. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus teliti saat pemilihan dan memanfaatkan media untuk pembelajaran. Pemilihan media harus tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Untuk memanfaatkan media pendidikan secara maksimal dan memperoleh manfaatnya, Solihatin dan Raharjo menegaskan bahwa ada beberapa aturan universal yang harus diperhatikan (1) dalam dunia media, terdapat kelebihan dan kekurangan. (2) ada banyak jenis media, yang masing-masing berbeda terkait cara penggunaannya satu sama lain, (3) siswa perlu terlibat aktif dalam penggunaan media (4) sebelum menggunakan media, rencana pembelajaran harus disusun dengan teliti, (5) hindari menggunakan media hanya untuk selingan atau mengisi waktu kosong, (6) sebelum menggunakan media, selalu ada persiapan yang cukup.<sup>22</sup>

Menurut Arsyad, keadaan dan prinsip psikologis berikut harus dipertimbangkan ketika memilih dan menggunakan berbagai bentuk media. Kondisi dan prinsip tersebut didasarkan pada teori belajar:

1) Sumber motivasi atau pengaruh kreatif

Sebelum diberikan tugas dan penilaian, siswa harus mempunyai keinginan, kebutuhan, atau motivasi yang kuat untuk memperoleh ilmu. Oleh karena itu, tugas yang diberikan kepada siswa harus relevan dan bermakna. Untuk menumbuhkan keyakinan, penting untuk menggunakan kegiatan yang memotivasi dan media pembelajaran yang memberikan konten informatif.

2) Perbedaan individu

Siswa diberi kesempatan untuk belajar dengan kecepatannya sendiri. Mengenai kemampuan dan kesiapan peserta didik dalam menjalankan perannya, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar. Kecepatan penyebaran informasi melalui media harus disesuaikan dengan tingkat pemahamannya.

---

<sup>22</sup> Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 32.

- 3) Tujuan pembelajaran  
Kemungkinan keberhasilan siswa meningkat ketika mereka memiliki pengetahuan tentang tujuan pembelajaran spesifik yang terkait dengan materi pendidikan ini. Selain itu, memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran juga dapat bermanfaat bagi pengajar dan pembuat kurikulum. Tujuan ini akan memastikan unsur-unsur spesifik media pembelajaran yang harus diberi prioritas.
- 4) Organisasi isi  
Dengan mendekonstruksi dan merekonstruksi kemampuan fisik atau proses yang akan diajarkan, maka proses pembelajaran akan dipermudah. Memperoleh pengetahuan dari materi pelajaran yang disusun secara logistik dan diurutkan dengan teratur akan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat informasi tersebut. Selain itu, kerumitan dan kekakuan material menjadi dasar untuk peningkatan yang akan datang. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengkaji dan memahami materi pembelajaran dengan membuat dan menggunakan media dengan cara tersebut.
- 5) Persiapan sebelum belajar  
Ketika mengevaluasi materi pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kualitas dan tingkat pemahaman siswa, karena mereka memerlukan pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan media secara efektif.
- 6) Emosi  
Pemanfaatan media sebagai alat pembelajaran merupakan metode yang paling efektif untuk menumbuhkan reaksi emosi seperti marah, sedih, cemburu, cinta, dan senang. Jika hasil yang diharapkan dikaitkan dengan pemahaman dan efektivitas, maka fokus pada mediumnya sangatlah penting.
- 7) Keterlibatan atau partisipasi siswa  
Peserta didik harus menginternalisasi informasi daripada hanya diberi tahu agar pembelajaran berhasil. Oleh karena itu, kegiatan diperlukan untuk belajar. Mendisiplinkan dan mengajar murid secara pasif, bukan menuntut

keterlibatan aktif. Partisipasi, pada saat informasi pembelajaran disebarkan, mengacu pada aktivitas mental atau fisik. Partisipasi aktif siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami dan menggunakan informasi kursus secara efektif.

8) Umpan balik

Dengan memberi tahu siswa tentang kemajuan mereka dalam pelajaran secara berkala, hasil belajar mereka dapat meningkat. Motivasi untuk belajar terus-menerus mungkin berkurang karena pekerjaan yang baik atau adanya kebutuhan khusus untuk perbaikan.

9) Penguatan (reinforcement)

Siswa termotivasi untuk melanjutkan studi lebih lanjut setelah mencapai prestasi apa pun. Keberhasilan adalah instruktur yang sangat baik bagi mereka yang mencari ilmu, karena keberhasilan menumbuhkan rasa percaya diri dan memiliki dampak menguntungkan pada usaha selanjutnya.

10) Latihan dan pengulangan

Kadang-kadang, terdapat metode yang efektif untuk memperoleh pengetahuan baru. Kapasitas untuk menggunakan informasi atau keahlian dalam berbagai keadaan sangat penting untuk asimilasi bakat intelektual dalam diri seseorang. Oleh karena itu, ia akan tertanam dalam ingatan untuk waktu yang lama.

11) Penerapan

Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kapasitas siswa untuk menerapkan atau mentransfer apa yang telah mereka pelajari ke lingkungan atau tantangan baru. Inilah konsekuensi pembelajaran yang diinginkan. Tanggung jawab membantu siswa dalam memahami atau mengenali suatu generalisasi (ide, prinsip, atau kaidah) yang dikaitkan dengan tugas berada pada individu tertentu. Setelah itu, mereka harus diberi kesempatan untuk menggunakan generalisasi atau

prosedur contoh untuk berpikir dan membuat keputusan.<sup>23</sup>

Berdasarkan argumentasi yang dikemukakan di atas, maka kriteria pemilihan media pembelajaran bersifat konseptual. Dalam memilih media, ada beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan. Kriteria ini mencakup fakta bahwa media harus dapat diterima sesuai dengan tujuannya, mudah digunakan, tahan lama, cocok untuk khalayak yang menjadi sasaran, dan praktis. Mereka, harus mempunyai kelompok sasaran yang tepat, dan harus berkualitas tinggi

**f. Langkah-Langkah Penggunaan Media pembelajaran**

Dapat digunakan secara efektif dan efisien sebagai alat pengajaran yang disebut dengan perangkat pembelajaran. "Persiapan", "pelaksanaan" (penyajian), dan "tindak lanjut" adalah tiga jenis pekerjaan utama yang dapat dilaksanakan.

1) Persiapan

Guru yang menggunakan media pembelajaran dapat melakukan persiapan berbagai hal, seperti:

- a. Memberikan informasi tentang metode pengajaran, media yang akan digunakan, serta jadwal pelaksanaan proses pengajaran.
- b. Selidiki berbagai jenis bahan pengemas yang tersedia, yang dirancang khusus
- c. Mempersiapkan dan menata peralatan yang akan digunakan agar siswa dapat melihat dan mendengar dengan baik, serta tidak terburu-buru pada saat pelaksanaan.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan, pengajar wajib mempertimbangkan berbagai faktor, antara lain sebagai berikut:

- a) Pastikan semua peralatan dan media lengkap dan siap digunakan.
- b) Beri penjelasan tujuan pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 71–74.

- c) Memeberikan penjelasan tugas yang akan dilaksanakan siswa pada proses pembelajaran berlangsung.
  - d) Jangan terlibat dalam berbagai faktor yang berpotensi menarik perhatian, fokus, atau ketakutan dalam benak siswa.
- 3) Tindak Lanjut

Para siswa perlu berpartisipasi dalam kegiatan ini agar mereka dapat lebih memahami konten yang diajarkan melalui penggunaan berbagai bentuk media. Efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan merupakan tujuan lain yang akan dicapai selama berlangsungnya kegiatan ini. Diskusi, observasi, latihan, dan tes adalah beberapa kegiatan yang dapat dilakukan. Masih banyak lagi pilihan.<sup>24</sup>

## 2. Quizizz

### a. Pengertian Quizizz

Menurut Suhartatik, Quizizz dapat digunakan sebagai media pengetahuan interaktif dalam proses pembelajaran sebelum siswa dievaluasi harian, evaluasi tengah semester dan evaluasi akhir semester. Salah satu argumen yang dikemukakan Purba dalam Manurung dan Nurhairani adalah Quizizz merupakan sarana pembelajaran yang berpotensi membuat pendidikan kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.<sup>25</sup> Menurut informasi Unik Hanifah dkk, Quizizz merupakan aplikasi edukasi serbaguna yang berisi permainan naratif. Menurut mereka, Quizizz dapat digunakan tidak hanya sebagai alat untuk tujuan penyediaan konten, tetapi juga sebagai alat yang menarik dan mengasyikkan untuk tujuan evaluasi pembelajaran.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group* (Klaten, 2021).

<sup>25</sup> Imelda Free Unita Manurung dan Nurhairani, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD," *Global Health*, 4 (2) (2020), 297–301 <<https://www.e-ir.info/2018/01/14/securitisation-theory-an-introduction/>>.

<sup>26</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2 (2020), 163–73 <<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>>.

Berdasarkan informasi yang disajikan, dapat diambil kesimpulan bahwa Quizizz merupakan alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan baik oleh instruktur maupun siswa sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz merupakan aplikasi media pengajaran yang dapat ditemukan di App Store atau dapat diakses langsung melalui website. Kedua opsi ini tersedia untuk pengguna. Aplikasi ini ditujukan untuk latihan pembelajaran online atau Quizizz melalui smartphone, laptop, atau tablet.

#### **b. Manfaat Penggunaan Quizizz**

Menurut penelitian yang dilakukan Kartika F, ada beberapa manfaat menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran. Manfaat tersebut, yaitu:

1. Dapat mengatur waktu dan uang secara efektif dengan menggunakan aplikasi Quizizz, yang merupakan media pendidikan nyaman yang dapat diakses oleh siapa saja.
2. Quizizz adalah aplikasi yang memberi siswa sejumlah elemen yang membantu mereka memahami topik dan membuatnya mudah untuk dipahami. Bahkan, siswa dapat memasukkan avatar, meme, foto, video, dan tema ke dalamnya.
3. Menjadikan siswa menjadi lebih aktif.
4. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar jika Quizizz digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Dengan menggunakan Quizizz memungkinkan guru untuk tetap mengawasi bagaimana siswa belajar, dan guru dapat menggunakannya untuk latihan dan evaluasi.
6. Quizizz memiliki potensi untuk menumbuhkan minat siswa dan hasil belajar mereka karena siswa bisa melihat hasil kuis interaktif mereka dan ditunjukkan peringkat mereka secara langsung di papan peringkat, yang mendorong siswa untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz**

Paksi dan Lita berpendapat bahwa, aplikasi Quizizz memiliki kekurangan dan kelebihan, yang disebutkan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Quizizz

- a) Lebih tertutup berarti bahwa setiap siswa akan dapat mengakses kuis di Quizizz jika mereka telah menerima kode digit yang dibagikan oleh guru.
  - b) Bisa digunakan sebagai PR. Selain Quizizz bisa dijadikan kuis interaktif, guru juga bisa menggunakan fitur memberikan PR ke aplikasi Quizizz, dan kebijakan guru dapat mengatur batas waktu pengerjaan.
  - c) Tidak dapat mencontek selama kuis interaktif. Ini karena guru telah mengacak soal untuk setiap siswa selama kuis, sehingga nomor soal tidak sama untuk semua siswa.
  - d) Dapat melihat ranking. Pada akhir tugas, siswa dapat melihat dan mengetahui semua ranking yang dimiliki siswa.
  - e) Jawaban benar memungkinkan siswa melihat ranking dan setelah siswa mengerjakan tugas, mereka dapat melihat jawaban yang benar.
- 2) Kekurangan Quizizz
- a) Dapat menurunkan ranking. Ranking dapat turun bahkan setelah siswa menyelesaikan soal. Ini karena kecepatan siswa menyelesaikan soal mempengaruhi nilai yang mereka peroleh. Siswa yang menyelesaikan soal lebih cepat akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi, sementara siswa yang menyelesaikan soal dengan lambat akan mendapatkan nilai yang lebih rendah.
  - b) Jaringan yang kuat. Siswa tidak akan dapat mengerjakan kuis jika koneksi internet tidak stabil, karena Quizizz membutuhkan koneksi internet yang kuat.<sup>27</sup>

Sedangkan menurut Ramadhani, R. dkk, kelebihan dan kekurangan Quizizz dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
  - a) Jika siswa menjawab soal dengan benar, mereka akan melihat poinnya dan posisinya di ranking.

---

<sup>27</sup> Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), hal. 14–15.

- b) Jawaban yang benar akan ditampilkan di layar smartphone setiap siswa dalam kasus di mana soal yang mereka selesaikan ternyata salah.
  - c) Setelah siswa menyelesaikan tugas, tampilan pertanyaan review akan muncul.
  - d) Karena kuis atau soal telah diatur untuk mengacak, setiap pertanyaan yang diberikan kepada siswa dengan nomor kuis atau soal akan berbeda.
- 2) Kekurangan
- a) Siswa dapat membuka tab baru pada smartphone mereka saat mengerjakan soal atau kuis Quizizz.
  - b) Guru menghadapi tantangan untuk mengawasi setiap siswa yang membuka tab baru.<sup>28</sup>
- 3. Minat Belajar**
- a. Pengertian Minat Belajar**

Masing-masing siswa di sekolah tentu saja mempunyai ketertarikan terhadap setiap mata pelajaran yang diajarkan. Agar siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan kelas, minat belajar sangatlah penting. Minat belajar terdiri dari dua kata yaitu minat dan belajar. Menurut Djaali, minat adalah segala sesuatu yang membantu seseorang memahami, mempelajari, memperoleh, atau mempunyai pengetahuan tentang sesuatu disebut sebagai prosedur prosedural.<sup>29</sup> Dorongan belajar yang datang dari dalam diri siswa diperlukan agar mereka berhasil di sekolah. Pembelajaran mengacu pada proses alami untuk memperluas pengetahuan atau keterampilan seseorang melalui partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa kehilangan minat belajar. Dorongan belajar itulah yang menurut Wina Sanjaya merupakan kunci yang membuka kemampuan seseorang dalam melakukan apa pun. Sedang, Noer Rohmah mengatakan minat belajar adalah rasa ingin tahu dan keterikatan terhadap sesuatu atau

---

<sup>28</sup> Rahmi Ramadhani et al., *Teori & Praktik Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 48–49.

<sup>29</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 122.

aktivitas tertentu. Menanamkan respons emosional yang kuat, seperti sikap positif terhadap sesuatu, perasaan khawatir, kesadaran diri, dan peningkatan kinerja kognitif, tidak ada sangkut pautnya dengan fakta bahwa motivasi belajar ada kaitannya dengan motivasi belajar. Kemampuan untuk bekerja dengan baik dan memperoleh pengetahuan.<sup>30</sup> Siswa yang tertarik pada suatu mata pelajaran tertentu diharapkan akan menunjukkan tingkat minat yang lebih besar terhadap mata pelajaran tersebut.

Pengendalian diri, serta interaksi antara pengetahuan, cita-cita, dan dorongan siswa, merupakan faktor terpenting yang menentukan sukses atau tidaknya mereka. Kaitan antara kegembiraan dan pembelajaran sangatlah erat. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk berupaya menumbuhkan kecintaan belajar pada siswanya. Hal ini dapat dicapai dengan mengartikulasikan tujuan dengan jelas, menyediakan berbagai subjek dan kegiatan, mengintegrasikan alat bantu visual untuk memberikan dorongan, dan menerapkan simulasi.

Keinginan belajar dapat digambarkan sebagai keinginan dan kebutuhan untuk belajar karena ada kebutuhan. Definisi ini didasarkan pada beberapa aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Keinginan belajar yang kuat dari siswa sangatlah penting karena akan membantu mereka dalam memahami materi dan akan meningkatkan hasil kesempatan belajar mereka.

#### **b. Indikator Minat Belajar**

Indikator merupakan suatu alat yang mempunyai kemampuan untuk memberikan respon baik positif maupun negatif. Indikator berpengaruh pada minat, dan ada banyak indikator. Slameto menegaskan bahwa kesenangan, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan merupakan indikator yang dapat digunakan untuk menentukan status komunitas siswa.<sup>31</sup> Suasana hati yang baik atau menyenangkan, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa, rajin dan semangat belajar, tekun dan disiplin

---

<sup>30</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 196.

<sup>31</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

belajar merupakan lima pilar belajar, menurut Djamarah.<sup>32</sup>

Pendapat lain juga berpendapat tentang indikator minat, seperti yang dikemukakan oleh Sudaryono (dalam Simbolon) bahwa indikator untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dapat diukur melalui:

1. Kesukaan

Semangat siswa untuk mengikuti kegiatan menunjukkan kesukaan mereka.

2. Ketertarikan

Yaitu bagaimana seseorang menanggapi sesuatu menunjukkan ketertarikannya.

3. Perhatian

Keseriusan seseorang selama kegiatan dapat menunjukkan tingkat perhatian mereka. Rasa ingin tahu mendorong perhatian. Perhatian adalah memusatkan energi mental, atau pikiran dan perasaan, terhadap sesuatu.

4. Keterlibatan

Setiap siswa menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan yang mereka sukai.

Berikut indikator yang digunakan dalam penelitian ini, sesuai dengan beberapa definisi indikator motivasi belajar yang telah dibahas sebelumnya:

- a. Rasa tertarik
- b. Perhatian
- c. Perasaan senang
- d. Partisipasi
- e. Keinginan

Indikator-indikator tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Rasa tertarik

Seseorang akan mengalami perasaan ketertarikan terhadap sesuatu. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua pengetahuan yang berkaitan dengan bidang tersebut. Ia akan mengikuti kegiatan dengan semangat dan tanpa beban.

---

<sup>32</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka, 2002), hal. 132.

## b) Perhatian

Perhatian, menurut Bimo Walgito, adalah pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek.<sup>33</sup> Seseorang yang benar-benar memperhatikan, mereka akan mencurahkan seluruh perhatian dan perhatian mereka pada satu hal saja, mengabaikan hal lain yang mereka anggap tidak penting. Pusat kesadaran harus menjadi dasar perhatian yang dilakukan.

## c) Perasaan senang

Perasaan adalah gejala jiwa yang dimiliki setiap orang, hanya corak dan tingkah lakunya yang berbeda. Karena perasaan lebih erat terkait dengan pribadi seseorang, perasaan antara satu orang dengan orang lain pastilah berbeda-beda.<sup>34</sup> Perasaan anak didik terhadap instruksi guru sangat penting. Siswa yang menyukai suatu mata pelajaran akan terus mempelajarinya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.<sup>35</sup>

## d) Partisipasi

Partisipasi siswa didefinisikan sebagai keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa yang tertarik dengan suatu pelajaran akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mereka minat.

## e) Keinginan

Keinginan adalah dorongan nafsu yang terfokus pada sesuatu yang spesifik. Keinginan dapat menjadi kebiasaan.<sup>36</sup>

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang selalu berubah. Oleh karena itu, harus diarahkan dan dikembangkan ke arah pilihan yang telah ditentukan oleh faktor-faktor berikut:

---

<sup>33</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: Andi Offset, 1994), hal. 56.

<sup>34</sup> Akyas Azhari, *APsikologi Umum dan Perkembangan* (Jakarta: Teraju, 2004), hal. 149.

<sup>35</sup> Burhanudin, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Ar-ruzz Media Group, 2010), hal. 135.

<sup>36</sup> Agus Suyanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hal. 86.

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri individu. Dalam domain khusus ini, suatu kebutuhan dapat dianggap sebagai keinginan atau keinginan akan arahan.
- 2) Faktor motivasi sosial. Yang mendorong berkembangnya kekuatan batin seseorang adalah tema sosial, yang dapat diartikan sebagai keinginan untuk menerima dukungan dan dorongan dari komunitasnya.
- 3) Faktor emosional. Sejauh mana seseorang menaruh minatnya pada bidang studi tertentu secara serius ditunjukkan oleh karakteristik ini. Seseorang lebih mungkin termotivasi untuk belajar dan menerima informasi jika mereka memiliki seorang guru yang membimbing mereka melalui proses tersebut. Sedangkan menurut Sutikno, menyatakan bahwa minat ditandai dengan adanya beberapa faktor, yaitu:
  - 1) Perhatian. Ketika seseorang mempunyai passion, maka wajar jika mereka memikirkan apa yang pada akhirnya akan menjadi passion mereka. Dia akan rajin menyelidiki apa yang menjadi obsesinya.
  - 2) Rasa suka dan ketertarikan. Jika ada seseorang yang tertarik pada suatu hal, maka semua orang siap untuk mempelajari lebih lanjut tentang pokok bahasannya.
  - 3) Hal ini membawa kita pada poin ketiga, yaitu keterlibatan dan tindakan. Jika seseorang mempunyai keinginan, mereka akan terlibat dalam sesuatu yang mereka kenali. Berpartisipasi dalam kegiatan tertentu adalah sesuatu yang dilakukan individu untuk memenuhi kebutuhan mereka.
  - 4) Timbul rasa senang. Akibat senang rasa yang merupakan akibat dari senang rasa yang merupakan akibat dari senang rasa yang berkembang. Siswa yang senang atau suka belajar akan terus belajar. Siswa tidak merasa terpaksa untuk belajar bidang tersebut.<sup>37</sup>

Berdasarkan uraian di atas, indikator minat belajar dalam penelitian ini adalah rasa tertarik, perhatian, perasaan senang, partisipasi, keinginan.

---

<sup>37</sup> Dr. M. Sobry Sutikno, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Prospect, 2009), hal. 16.

#### 4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

##### a. Pengertian Mata Pelajaran IPAS

“Interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta,” serta “mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai kelompok yang berinteraksi dengan lingkungannya,” merupakan contoh dari apa yang dikenal dengan “ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” (IPAS). Generalikan kamus besar bahasa Indonesia (2016), ilmu pengetahuan adalah rentang ilmu yang disajikan secara metodis dan logis, dengan maksud untuk mengatasi sebab dan akibat. Konsep-konsep yang bersifat sosial dan alam termasuk dalam kumpulan pengetahuan ini.<sup>38</sup>

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang ada di kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka mencakup berbagai kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler, yang berarti siswa mempunyai banyak waktu untuk mempelajari konsep-konsep baru dan meningkatkan kemampuannya dengan mengikuti kegiatan tersebut. Oleh karena itu, salah satu permasalahan penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah bagaimana siswa dapat memperoleh pendidikan yang lebih baik di bidang ilmu intelektual dan sosial (IPAS). Secara khusus, hal ini disebabkan oleh kurikulum IPAS yang membantu mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai profil ideal bagi peserta didik di Indonesia. IPAS memberikan bantuan kepada siswa dalam meningkatkan intuisinya tentang fenomena yang ada disekitarnya. Minat ini dapat membantu siswa dalam memahami fungsi otak dan cara mereka berinteraksi dengan tubuh manusia. Peneliti ini mengambil materi “Magnet, Listrik, dan Teknologi” pada kelas V (Fase C).

##### b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Siswa mampu mengembangkan diri melalui pemanfaatan pembelajaran IPAS sehingga memenuhi kriteria Kurikulum Pancasila dan memiliki kemampuan:

---

<sup>38</sup> Kemendikbud, *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA, Merdeka Mengajar*, 2022 <<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>>.

1. Meningkatkan keinginan akan ilmu pengetahuan dan keinginan belajar yang memotivasi siswa untuk mempelajari fenomena-fenomena yang ada di lingkungan manusia dan memahami hubungan antara alam dengan kehidupan manusia. Selain itu juga aktif ikut serta dalam membersihkan, merusak, dan menjaga lingkungan laut, sebaiknya juga menggunakan jaring untuk memisahkan sampah laut dan air.
2. Membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk memahami, memulai, dan memecahkan masalah yang spesifik pada dunia apa adanya.
3. Kemampuan mengkomunikasikan identitas seseorang, dengan lingkungan sosialnya, dan dengan komunitasnya sepanjang hari.
4. Memperoleh pemahaman tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh anggota masyarakat untuk menjadi anggota pemerintah dan rakyat, sekaligus menjadi anggota masyarakat nasional dan internasional, yang akan membantu anggota dalam menyelesaikan permasalahannya. yang mereka hadapi dan lingkungan di mana mereka tinggal.
5. Memperoleh pemahaman konsep IPAS, serta kemampuan mempelajari dan memahami kehidupan sehari-hari.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk mengumpulkan data untuk tujuan perbandingan dan pengendalian, dan premis dari penelitian ini adalah bahwa penelitian ini akan melakukan hal yang sama. Oleh karena itu, berikut adalah ringkasan penelitian sebelumnya yang menjadi pertimbangan peneliti untuk penelitian ini:

1. “Pengaruh Media Pembelajaran Quizzi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong” adalah judul skripsi penelitian yang ditulis oleh M. Aris Fadillah pada tahun 2023. Kerangka eksperimen yang digunakan adalah kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. dalam penelitian yang dilakukan oleh M. Aris Fadillah selama penyelidikannya. Untuk keperluan penelitian ini, siswa kelas lima dibagi menjadi dua kelompok: satu

kelompok ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelompok lainnya dijadikan sebagai kelompok kontrol. Wawancara dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini, dan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis digunakan untuk menganalisis data. Akibat penyelidikan, analisis data, dan perdebatan, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Hasil pre-test dan post-test berbeda; secara spesifik, hasil post-test lebih baik dibandingkan dengan hasil pre-test, secara proporsional. Setelah dilakukan latihan ternyata kemampuan kognitif siswa mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari hasil post-test yang juga menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda satu sama lain. 3). Menghasilkan hasil belajar kelas V lebih baik melalui penggunaan Quizizz.

Sebelumnya, sebanyak 33 mahasiswa dibagi menjadi dua kelompok untuk tujuan pelaksanaan mata kuliah kontrol dan eksperimen. Namun, untuk tujuan penelitian khusus ini, hanya 19 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok. Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk mengetahui apakah penggunaan Quizizz meningkatkan kinerja siswa di kelas V atau tidak. Sebaliknya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak penggunaan Quizizz terhadap keinginan belajar siswa. di kelas V.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Febriyanty dengan judul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peerta Didik Kelas 6 Sdn Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021” dipublikasikan pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negatif penggunaan Quizizz terhadap tingkat motivasi dan hasil belajar siswa yang duduk di kelas enam SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat pada semester musim semi tahun 2021. Jumlah sampel sebanyak 23 siswa dari SDN Semanan 08 Pagi di Jakarta Barat berpartisipasi dalam penelitian kuantitatif ini, yang menggunakan desain yang mencakup pre-test dan post-test. Dalam proyek penelitian khusus ini, data dikumpulkan melalui penggunaan Quizizz, sebuah alat untuk motivasi belajar, serta survei pre-test-post-test. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan antara penggunaan Quizizz dengan antusiasme siswa dalam belajar matematika di SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa p-value (0,019) lebih rendah

dari ambang batas signifikansi ( $\alpha$ ) (0,05) yang menunjukkan hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak dengan hormat. untuk analisis statistik. Terdapat selisih antara z-score dengan z-score tabel yaitu sebesar 2,336 lebih tinggi dari 1,96.

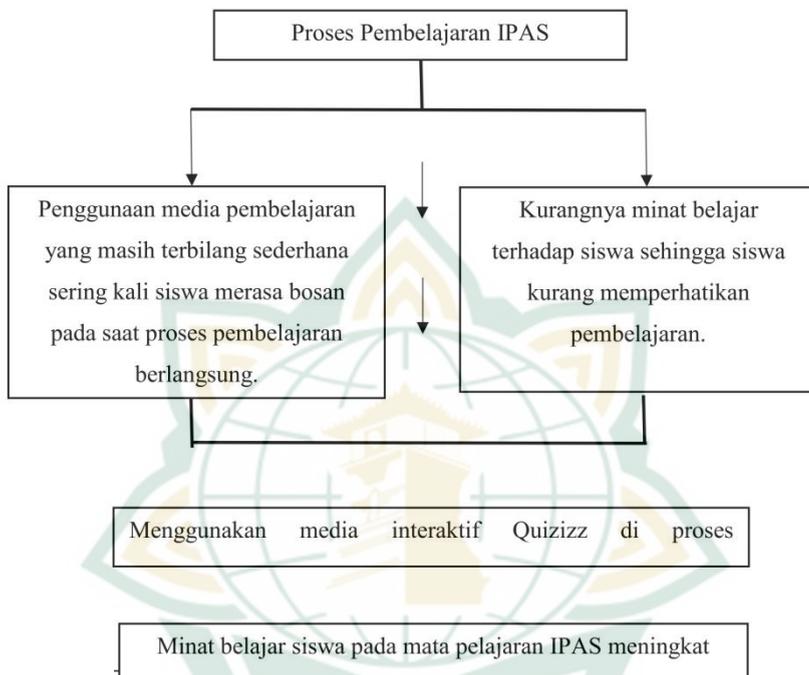
Ukuran sampel 19 siswa dipilih untuk penyelidikan ini, sedangkan ukuran sampel untuk penelitian sebelumnya adalah 23 siswa. Penelitian sebelumnya berupaya memahami bagaimana penggunaan Quizizz mempengaruhi motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V secara daring. Penelitian saat ini, sebaliknya, berupaya memahami dampak Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V yang belajar di lingkungan belajar IPAS secara tatap muka.

### C. Kerangka Berpikir

Sugiyono mengemukakan bahwa, sebagai model konseptual, kerangka berpikir berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan bagaimana teori berinteraksi dengan banyak elemen yang telah diidentifikasi sebagai isu kritis.<sup>39</sup> Sebagai bagian dari proses penelitian, diperlukan penjelasan mengenai keterkaitan antar variabel yang ditemukan, baik variabel tersebut bersifat ordinal maupun kategorikal. Selanjutnya, kerangka pemikiran akan dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Dalam melakukan penelitian, langkah pertama yang dilakukan adalah mengembangkan model konseptual yang menggambarkan keterkaitan antar variabel dan memberikan penjelasan mengenai hubungan tersebut. Berikut ini adalah model konseptual yang dibangun peneliti guna memberikan informasi yang komprehensif kepada khalayak.

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 95.

**Tabel 2.1 Kerangka Berpikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

##### 1. Asumsi

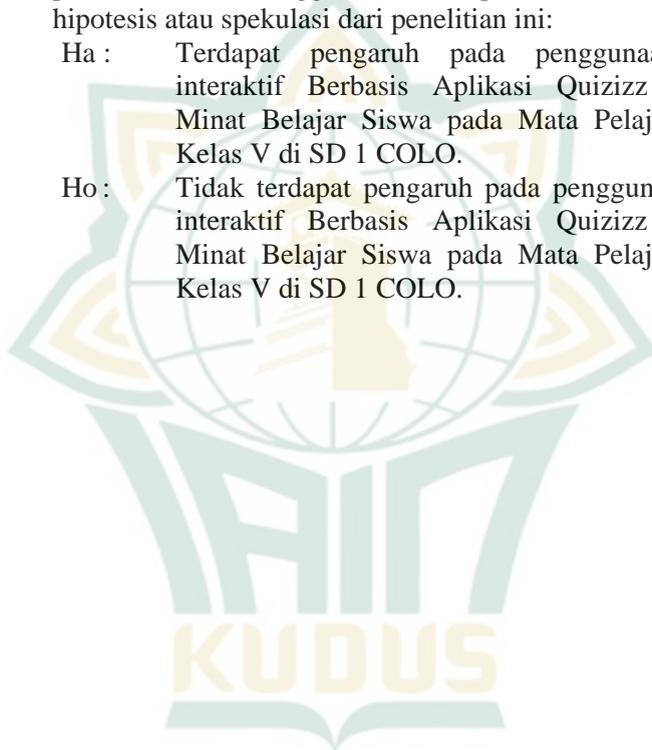
Asumsi dasar pada penelitian ini adalah penggunaan Media interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz dapat Mempengaruhi Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD 1 COLO.

##### 2. Hipotesis

Menurut Sugiyono, terdapat hipotesis statistik karena penelitian ini menggunakan sampel.<sup>40</sup> Berikut beberapa hipotesis atau spekulasi dari penelitian ini:

Ha : Terdapat pengaruh pada penggunaan Media interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD 1 COLO.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan Media interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD 1 COLO.



---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 64.