

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Pengertian belajar menurut Skinner mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.⁵

Sejalan itu Reber mendefinisikan belajar yaitu *pertama*, belajar adalah *the proses of knowledge*, yakni proses memperoleh pengetahuan, *kedua*, belajar adalah *A relatively permanent changes in respos potenciality which occurs as result of reinforced practice*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai sebagai hasil Latihan yang diperkuat.⁶

Sejalan Thursan Hakim, definisi belajar suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya fikir, dan kemampuan lainnya.⁷

Dari definisi di atas, yang sangat perlu kita garis bawahi adalah bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Jika di dalam suatu proses belajar seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan kuantitas kemampuan, dapat dikatakan orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Istilah pembelajaran merupakan padanan dari kata dalam Bahasa Inggris *instruction*, yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Gagne dan Briggs dalam Mulyono

⁵ Muhammad Basir, *Pendekatan Pembelajaran*, (Sengkang : Lampena Intimada, 2017), 6-9

⁶ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (PT. Imperial Bhakti Utama, 2007), 328

⁷ Yuannisah Aini Nasution dkk, *Konsep Belajar dan Pembelajaran di Era 4.0*, (Tasikmalaya: penerbit PRCI, 2022), 4

mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* atau kejadian yang secara sengaja yang dirancang untuk memengaruhi peserta didik sehingga proses belajarnya dapat dapat berlangsung dengan mudah.⁸ Pembelajaran bukan hanya terbatas pada peristiwa yang dilakukan oleh guru saja melainkan mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia, yang tercakup pada kejadian yang dimuat dalam berbagai media.

Sejalan Yamin dalam Surviadi berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pembelajar dapat belajar dan mencapai hasil yang maksimal. Thoboroni dalam Suvriadi menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses, cara atau perbuatan dalam menjadikan orang atau mahluk hidup belajar.⁹ Pembelajaran terjadi Ketika adanya komunikasi atau penyampaian informasi dari pengirim pesan kepada penerima. Informasi dalam pembelajaran adalah materi atau bahan ajar sedangkan yang menjadi pihak yang berperan mengirim pesan adalah guru dan penerima pesan adalah peserta didik. proses komunikasi yang baik dan efektif dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan.

Selain itu dijelaskan dalam al-Quran surat Al-alaaq/96:1-5 perintah belajar dan pembelajaran yang berbunyi :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhan yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengejar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dan mengajarkan kepada manusia apa yang diketahuinya.”¹⁰

⁶ Mulyono, *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta : CV. Adi Karya Mandiri, 2018), 5

⁹ Suvriadi Panggabean dkk, *Konsep dan Strategi Pembelajaran*, (Yayasan kita menulis, 2021), 31

¹⁰ Al-Quran Kementerian Agama surat Al-alaaq: 1-5

Ayat diatas mengandung pesan bahwa dalam proses belajar dan pembelajaran dituntut adanya usaha yang maksimal dan memfungsikan segala komponen berupa alat-alat potensial yang ada pada diri manusia. setelah ilmu tersebut diperoleh melalui pembelajaran, maka amanat selanjutnya adalah mengajarkan ilmu tersebut, dengan cara tetap memfungsikan segala potensinya.¹¹

Adapun Q.s an-Nahl (16): 125 menjelaskan mengenai kewajiban tentang belajar dan pembelajaran.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “serulah (manusia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.”¹²

Pada QS an-Nahl (16): 125 di atas, adalah berkenaan dengan kewajiban belajar dan pembelajaran. dalam ayat ini, Allah swt. Menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad saw. Dan umatnya untuk belajar dan mengajar.¹³

2. Pembelajaran daring

a. Pengertian pembelajaran daring

Daring merupakan singkatan dari “dalam jaringan” sebagai pengganti kata *online* yang sering kita gunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran Daring artinya

¹¹ Munairah, “petunjuk alquran tentang belajar dan pembelajaran”, *jurnal fakultas tarbiyyah dan keguruan UIN Alauddin makasar*, <http://jurnal.fai.umi.ac.id>

¹² Al-Quran Kementerian Agama surat an-Nahl: 125

¹³ Munairah, “petunjuk alquran tentang belajar dan pembelajaran”, *jurnal fakultas tarbiyyah dan keguruan UIN Alauddin makasar*, <http://jurnal.fai.umi.ac.id>

pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.¹⁴

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung dalam jaringan dimana guru dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tergantung pada ketersediaan alat pendukung yang digunakan.

E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapan pun dan dimanapun. Pembelajaran elektronik telah dimulai pada tahun 19770-an. E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.¹⁵

b. Kebijakan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring di Indonesia diselenggarakan dengan aturan dan sistem yang terpusat pada peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah.¹⁶ Adapun dasar-dasar hukum penyelenggaraan pembelajaran Daring di masa pandemi covid-19 sebagai berikut:

- 1) Keppres No. 11 Tahun 2020, tentang penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat Covid-19.
- 2) Kepres No. 12 Tahun 2020, tentang penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus sebagai bencana Nasional.
- 3) SE Mendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan.
- 4) SE Mendikbud No. 4 Tahun 2020, tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus corona.

c. Ciri-ciri pembelajaran daring

- 1) Memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Menggunakan metode instruksional
- 3) Menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk menyampaikan materi pembelajaran.

¹⁴ R. Gilang K., *Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19*, (Banyumas: Penerbit Lutfi Gilang, 2020), 16

¹⁵ Meda Yuliani Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, (Yayasan Kata Menulis: 2020), 3

¹⁶ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Purwodadi: CV Sarnu Untung, 2020), 9

- 4) Membangun pemahaman dan ketrampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok.
- d. Manfaat pembelajaran daring
- Dampak dan manfaat pembelajaran daring dapat dirasakan oleh semua pihak. Sementara bagi para pengelola pembelajaran, manfaat pembelajaran daring dapat memantau perkembangan peserta dengan mudah dan cepat.¹⁷
- 1) Menunjang proses pembelajaran.
 - 2) Waktu belajar yang lebih fleksibel.
 - 3) Dapat memonitor performa.
 - 4) Menghemat biaya pembelajaran.
- e. Kelebihan pembelajaran daring
- 1) Interaksi pembelajaran meningkat.
 - 2) Memudahkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi saat proses pembelajaran dimana saja dan kapan saja.
 - 3) Memiliki jangkauan dan jaringan yang sangat luas
 - 4) Proses pembelajaran tidak membutuhkan ruang kelas, karena pembelajaran dilakukan secara jaringan atau tidak tatap muka.
- f. Kekurangan pembelajaran daring
- 1) Tugas menumpuk, dimana peserta didik sering tidak jelas dengan materi, gambar dan bahkan tidak bisa terbaca, sehingga menjadikan peserta didik malas dan merasa kesulitan untuk mengerjakannya.
 - 2) Kurangnya sarana dan prasarana, yaitu yang menyangkut sarana dan prasarana untuk pembelajaran daring.
 - 3) Konsep pembelajaran sukar untuk dipahami, memang konsep pembelajaran ini lebih menghemat waktu dibandingkan dengan tatap muka, tidak semua materi pembelajaran bisa ditangkap dan dipahami dengan mudah.¹⁸

¹⁷ Meda Yuliani Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, 6

¹⁸ Irma Safitri, "Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring dalam Pandangan Siswa", *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyyah*, 3, no 1, (2021) 3. <https://journal.stkipnurulhuda.ac.id/>

3. Blended Learning

a. Pengertian Blended Learning

Blended Learning adalah sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung dan pengajaran online, tapi lebih dari pada itu sebagai elemen dari interaksi sosial.¹⁹ Blended Learning merupakan pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran yang berbeda serta ditemukan pada komunikasi terbuka diantara seluruh bagian yang terlibat dengan pelatihan.

b. Manfaat Blended Learning

Manfaat dari penggunaan *e-learning* dan juga blended learning dalam dunia pendidikan saat ini adalah *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. Mahasiswa tidak perlu mengadakan perjalanan menuju tempat pelajaran disampaikan, *e-learning* bisa dilakukan dari mana saja baik yang memiliki akses ke internet ataupun tidak.

Blended learning memberikan kesempatan yang terbaik untuk belajar dari kelas transisi ke *e-learning*. Blended learning melibatkan kelas atau tatap muka dan belajar online. Metode ini sangat efektif untuk menambah efisiensi untuk kelas instruksi dan memungkinkan peningkatan diskusi atau meninjau informasi di luar ruang kelas.²⁰ Manfaat model blended learning yaitu:

- 1) Aktivitas pembelajaran bisa dilakukan di lain tempat sehingga waktu bisa lebih efisien.
- 2) Dapat memudahkan dalam aktivitas pembelajaran, karena dengan pembelajaran ini peserta didik bisa lebih ceria dan hemat tenaga.
- 3) Anggaran untuk pembelajaran bisa lebih efisien karena dalam aktivasnya siswa biasanya laporan

¹⁹ Hadion Wijoyo Dkk, *Blended Learning Suatu Panduan*, (Solok : Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2020), 2.

²⁰ Hadion Wijoyo Dkk, *Blended Learning Suatu Panduan*, 3-4.

dengan kertas dan perjalanan ke lokasi pembelajaran bisa dialokasikan ke tempat lain.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media adalah bentuk jamak dari “*Medium*”, yang secara harfiah berarti perantara pengantar. Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin di capai adalah proses pembelajaran.²¹

Sementara dalam Bahasa Arab, sinonim kata media adalah *wasail* yang berarti sarana atau jalan. Kata *wasail* tersebut antara lain ditemukan di dalam ayat Al-Quran surah Al-Maidah ayat 35 berikut.

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوا اللّٰهَ وَابْتَغُوا۟ اِلَيْهِ الْوَسِيْلَةَ
وَجَاهِدُوْا فِيْ سَبِيْلِهِ لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُوْنَ

Artinya : “wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jakan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung. (Al- Maidah/5:35)

Ayat diatas menunjukkan bahwa aktivitas ibadah merupakan wadah ataupun saluran yang dapat digunakan untuk mendekatkan diri kepada Allah. Menurut bastian dkk dalam hamdan media adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya.²²

²¹ Muhammad Hasan Dkk, *Media Pembelajaran*, (Tahta Media Grup, 2021), 10

²² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang : Fatwa Publishing, 2020), 28

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Doni mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sebagai alat, metode dan Teknik yang digunakan agar lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.²³

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang instruksional atau mengandung makna-makna pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi.²⁴

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan.²⁵

1) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestraikan dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Contohnya yaitu fotografi, videotape, film.

2) Ciri manipulative

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki cara manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dengan waktu singkat. Contoh metamorfosis kupu-kupu yang prosesnya lama tetapai dipercepat dan ditampilkan secara menyeluruh.

3) Ciri Distributif

Media memungkinkan suatu objek ditransport melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan keada peserta didik.

²³ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2019 cetakan kedua), 130

²⁴ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, 3

²⁵ Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2020), 10-11

- c. Manfaat Media Pembelajaran
 - 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak.
 - 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
 - 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
 - 4) Memperlihatkan Gerakan yang terlalu cepat atau lambat.
- d. Perencanaan Penggunaan Media

Salah satu model yang sering digunakan sebagai panduan perancangan pembelajaran yang menggunakan media adalah mode ASSURE. Model ini diperkenalkan oleh Herich sebagai model yang sistematis dan efektif digunakan untuk menulis rencana pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.²⁶ Model yang diakronimkan dengan ASSURE ini meliputi 6 langkah dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media, yaitu: *Analyze Learner characteristics, state objectives, select, modify or design materials, utilize materials, require learner response, evaluate.*²⁷

- 1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
Sebuah perencanaan media didasarkan atas kebutuhan, salah satu indicator adanya kebutuhan yaitu kemampuan, ketrampilan dan sikap siswa yang kita inginkan agar dapat dikuasai siswa.
- 2) Perumusan tujuan
Media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Memilih, merubah dan merancang media pembelajaran

Untuk membuat media yang tepat terbagi bagi kegiatan pembelajaran meliputi 3 kemungkinan yaitu
1. Memilih media pembelajaran yang sudah tersedia,
2. Merubah media yang sudah ada,
3. Merancang pembuatan media yang baru.

²⁶ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 28

²⁷ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011, diakses pada tanggal 2 Agustus 2022 pukul 22.17, <http://staffnew.uny.ac.id>

- 4) Perumusan materi
Materi berkaitan dengan substansi isi pelajaran yang harus diberikan. Sebuah program media di dalamnya haruslah berisi materi yang harus dikuasai peserta didik
- 5) Pelibatan siswa
Situasi belajar yang paling efektif adalah situasi belajar yang memberikan kesempatan peserta didik merespon dan terlibat dalam pembelajaran.
- 6) Evaluasi
Tujuan evaluasi media pembelajaran adalah untuk memilih media yang dipergunakan di kelas, untuk melihat prosedur penggunaan media, untuk memeriksa apakah tujuan penggunaan media telah dicapai, menilai kemampuan guru menggunakan media, memberikan informasi untuk kepentingan administrasi, dan untuk memperbaiki media itu sendiri.

5. Media Quizizz

a. Pengertian Media Quizizz

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan Quizizz, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan

cara join dengan kode yang tersedia. Siswa melakukan join dengan cara membuka aplikasi Quizizz.com.²⁸

b. Kelebihan dan kekurangan aplikasi Quizizz

Sebagaimana kebanyakan aplikasi yang memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan Quizizz.²⁹

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan Quizizz:

1) Kelebihan Quizizz

- a) Setiap siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking dalam menjawab soal tersebut.
- b) Ketika siswa menjawab salah soal tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- c) Ketika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.
- d) Pada saat pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lain karena kuis tersebut soalnya acak.
- e) Siswa tidak dapat mencontek sesama temannya
- f) Terdapat grading otomatis

2) Kekurangan Quizizz

- a) Siswa dapat membuka tab baru
- b) Susah dalam mengontrol siswa ketika membuka tab baru

6. Pembelajaran IPS

a. Pengertian pembelajaran IPS

Pendidikan di Indonesia ini sangat terkait dengan kurikulum 1975 yang mengandung IPS yang merupakan mata pelajaran untuk siswa sekolah dasar dan menengah sehingga tidak dapat dipisahkan. Gagasan IPS di Indonesia ini banyak mengadaptasi dari pemikiran perkembangan *social studies* di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi professional yang dapat mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan.

²⁸ Herlina Ahmad dkk, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Yogyakarta : Cv. Nas Media Indonesia, 2021), 103-104.

²⁹ Ramadhani Rahmi dkk, *Platform Asasmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2020), 48-49.

Pendidikan IPS merupakan Penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis.³⁰

b. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan untuk mempelajari IPS adalah sebagai berikut:³¹

- 1) Menjadi warga negara yang tangguh
- 2) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.
- 5) Mengembangkan rasa estetika, etika, menghormati orang lain, memanfaatkan waktu senggang dan sebagainya.

c. Pengertian materi Interaksi Manusia

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari lingkungannya baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya manusia pasti membutuhkan orang lain. Hal ini merupakan bagian dari interaksi sosial. interaksi sosial merupakan segala bentuk hubungan satu individu dengan individu lain, individu dengan kelompok sosial, atau kelompok sosial dengan kelompok sosial lainnya internet sosial merupakan syarat terbentuknya masyarakat proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal balik atau mengetahui antar manusia yang berlangsung di dalam masyarakat. Proses interaksi dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. secara langsung, misalnya melalui tatap muka langsung, sedang kan secara tidak langsung dapat melalui sarana sarana komunikasi ciri-ciri interaksi sosial, yaitu sebagai berikut:

- 1) Dilakukan dua orang dan ada reaksi dari pihak lain.
- 2) Adanya kontak sosial dan komunikasi.

³⁰ Lilik Kustianti dkk, *Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS sebagai Kajian dalam Pembentukan Sikap dan Nilai* (Malang : Media Nusa Kreatif, 2016), 11

³¹ Lilik Kustianti dkk, *Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS sebagai Kajian dalam Pembentukan Sikap dan Nilai*, 8-9

- 3) Bersifat timbal balik, positif berkesinambungan.
- 4) Ada penyesuaian norma dan bentuk bentuk interaksi sosial.
- 5) pola interaksi sosial terjalin dengan baik harus berdasarkan kebutuhan yang nyata, efektivitas efisiensi penyusuan dari pada kebenaran penyusuan pada norma tidak memaksa mental dan fisik.

Selain itu memenuhi kebutuhan hidup, interaksi juga merupakan sarana untuk mencapai tujuan bersama dan merupakan sarana dalam pembangunan sosial budaya. Setiap hari manusia melakukan interaksi sosial, misalnya berbicara dengan teman, membeli kebutuhan sehari-hari diwarung. Mendengarkan penjelasan guru, dan sebagainya perlu kita pahami bahwa interaksi sosial tidak selalu bersifat positif berdasarekan dampak yang ditimbulkan, persatuan dan interaksi yang mengarah ke perpecahan. Terdapat macam-macam hubungan manusia yaitu sebagai berikut:

1) Hubungan Manusia dengan Lingkungan Alam

Manusia hidup di dalam lingkungan alam. Hubungan manusia dan lingkungan alam saling memberikan keuntungan. Lingkungan alam menyediakan tempat tinggal bagi manusia dan sumber daya alam yang sangat bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan hidup. Sementara itu, manusia mengolah sumber daya alam dan melestarikan lingkungan alam untuk kehidupan jangka panjang yang saling menguntungkan. Hubungan antara interaksi manusia dengan alam bersifat saling memengaruhi. Kegiatan manusia di lingkungan sangat memengaruhi keadaan dan kelestarian lingkungan, jika manusia mengolah dan mengambil sumber daya alam dengan tidak bijaksana maka dapat merusak lingkungan.

2) Dampak Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam³²

Manusia memanfaatkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup dan meningkatkan kesejahteraan. Ada sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan secara langsung oleh manusia, seperti buah-buahan di hutan. Namun, sebagian sumber daya

³² Maryanto dkk, Buku Tematik kelas V tema 7, (KEMDIKBUD, 2017)

alam harus diolah terlebih dahulu agar dapat dimanfaatkan seperti kertas yang diperoleh setelah mengolah batang kayu. Manusia ketika berinteraksi dengan alam dapat berdampak bagi lingkungan. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif bagi lingkungan dan manusia.

B. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu oleh penulis, antara lain adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Biqrotul Azizah, dengan judul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik”. Hasil penelitian Birotul Azizah menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizizz berjalan dengan lancar terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner yang rata-rata skor yang tinggi. Dalam artian penggunaan Quizizz bisa membantu peserta didik belajar di kelas dengan perasaan senang. Penelitian Birotul Azizah ini mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian dalam penelitian dalam skripsi ini. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan media elektronik Quizizz sebagai perantara untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian Birotul Azizah obyeknya adalah peningkatan minat belajar siswa apabila belajar menggunakan media elektronik Quizizz. Sedangkan dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah efektivitas pembelajaran blended learning menggunakan media elektronik Quizizz.³³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khaliqul Husna, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri Pekanbaru”. Hasil penelitian Khaliqul Husna menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat

³³ Biqrotul Azizah, “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik”, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020, diakses pada tanggal 21 juli 2021 pukul 17:27, <http://digilib.uinsby.ac.id>

belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal tersebut dilihat dari uji t diperoleh nilai $\text{Sig. } 00 < 0,05$ atau $t \text{ hitung } 6,564 > t \text{ table } 1,657$. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Penelitian Birotul Azizah ini mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian dalam penelitian dalam skripsi ini. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan media elektronil Quizizz sebagai perantara untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian Khaliqul Husna obyeknya adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar. Sedangkan dalam penelitian ini objek penelitiannya adalah efektivitas pembelajaran blended learning menggunakan media elektronik Quizizz.³⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energy Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hasil dari penelitian ini adalah (1) kuesioner respon peserta didik penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energy sudah berjalan efektif dengan jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik 56,50% dan siswa yang masuk kategori baik 4,50%; (2) hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif. Penelitian Yoselia Alvi Kusuma ini mempunyai perbedaan dan persamaan dengan penelitian dalam penelitian dalam skripsi ini. Persamaannya yaitu sama-sama memanfaatkan media elektronil Quizizz sebagai perantara untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran. Perbedaan penelitian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek, subjek pada penelitian Yoselia Alvi Kusuma yaitu peserta didik sekolah menengah atas dan dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah peserta didik sekolah dasar.³⁵

³⁴ Khaliqul Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri Pekanbaru”, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021, diakses pada tanggal 21 Juli 2021 pukul 17:26, <http://repository.uin-suska.ac.id>

³⁵ Yoselia Alvi Kusuma, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energy Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”, Universitas Sanata

4. Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam yang ditulis oleh Walib Abdullah, dengan judul “Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran”. Fakta yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah bahwa blended learning mempunyai dampak yang lebih efektif dari pada pembelajaran online ataupun pembelajaran tatap muka dari segi hasil belajar siswa.³⁶
5. Jurnal Ilmu Pendidikan Islam yang ditulis oleh Talkah, dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Menyengankan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19”. Fakta yang terdapat pada penelitian tersebut adalah media Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat menambah semangat dalam belajar di tengah pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran dalam jaringan pun merasa lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi Quizizz ini. Yang mana siswa dapat melihat peringkatnya langsung di papan peringkat diakhir dari kuis itu, dengan begitulah siswa terus ingin mencoba dalam tes kuis pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya yang sesuai bidang pelajaran diajarkan dan dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan metode pengajaran yang lebih kreatif dan baru.³⁷

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan model Blended Learning dikombinasikan dengan media pembelajaran Quizizz digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Quizizz adalah media yang memberikan permainan untuk pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan untuk menelusuri keefektifan penerapan model blended learning dikolaborasikan dengan media pembelajaran Quizizz yang

Darma Yogyakarta, 2020, diakses pada tanggal 09 Agustus 2021 pukul 20:39, <https://repository.usd.ac.id>

³⁶ Walib Abdullah, “Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, Vol. 7, No. 1, Juli 2018, diakses pada tanggal 08 April 2021 pukul 13:53, <http://ejournal.kopertais4.or.id>

³⁷ Talkah, “Efektivitas Pembelajaran Menyengankan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 17, No. 1, Maret, 2021, diakses pada tanggal 04 Mei 2021 pukul 21:28, <https://jurnal.staidagresik.ac.id>

dilihat dari hasil belajar siswa. Harapannya, penggunaan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu cara untuk melihat hasil belajar siswa dimana guru dituntut untuk menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran serta memberitahukan kepada siswa manfaat dari penggunaan media tersebut. Selain menyediakan permainan yang sifatnya naratif dan fleksibel, Quizizz juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat memudahkan guru maupun peserta didik dimana guru dapat memberikan tugas melalui soal melalui media Quizizz kemudian jawaban dan hasil akan secara otomatis muncul tanpa dinilai secara manual. Kegiatan ini mempermudah proses pembelajaran serta melatih siswa mengenal teknologi baru dan pengetahuan yang didapat untuk meningkatkan hasil belajar.

Berikut merupakan alur kerangka berpikir dari teori yang ditetapkan oleh peneliti:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

