

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber informasi dari jurnal ilmiah, artikel, buku, dan riset terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka disini akan menggambarkan teori penelitian, mengemukakan penelitian terdahulu, serta kerangka pemikiran yang relevan. Penelitian terdahulu dijelaskan melalui tabel sedangkan kerangka berpikir digambarkan dengan peta konsep, guna membangun dasar teoritis yang kuat untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan. Tinjauan pustaka membantu peneliti untuk menghindari duplikasi penelitian sebelumnya dan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

A. Kajian Teori

1. Penggunaan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran

Menurut (Irawan, 2021) menyatakan bahwa, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran adalah *software* berbasis *web* yang menggunakan media untuk pembelajaran. Aplikasi ini menyimpan informasi seperti judul, tujuan, materi, dan evaluasi. Sehingga hal tersebut memudahkan peserta didik mencari materi mata pelajaran yang sesuai. Pembelajaran menggunakan teknologi internet yang banyak digunakan oleh instansi pendidikan merupakan sarana inovasi yang membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Di era kemajuan teknologi aplikasi pendidikan dengan mudah dikases melalui *app store* dan *play store*. (Pramugita, 2023) menjelaskan bahwa, pemilihan media

pembelajaran yang inovatif dalam kelas dapat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran interaktif. Guru harus mengubah media pembelajaran dalam kelas untuk membuat suasana belajar menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Pernyataan diatas juga dikemukakan oleh (Shalikhah, 2017) dalam penelitiannya yang menjelaskan bahwa, banyak ditemukan beberapa guru masih menerapkan pendekatan ceramah dalam proses pembelajaran. Para guru jarang menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis IT dan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif. Ini karena belum ada sosialisasi tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru. Oleh karenanya, guru harus belajar secara mandiri membuat media pembelajaran dengan fitur aplikasi pendidikan yang telah tersedia saat ini.

2. Aplikasi Quizizz

Penggunaan Aplikasi *Quiz (Quizizz)* merupakan media pembelajaran berbasis digital atau bisa diakses dengan *web tool* yang mempunyai fitur permainan kuis interaktif dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas (Nurohman, 2021). Menurut (Supriadi, 2021) aplikasi *Quizizz* dapat diartikan sebagai media belajar online atau *e-learning* tidak berbayar. *Quizizz* merupakan alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar Pendidikan Pancasila. Aplikasi *Quizizz* juga memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan koneksi internet yang kuat. Namun, aplikasi *Quizizz* memiliki keunggulan

dibandingkan dengan media lainnya dan cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Keunggulannya termasuk kemampuan untuk membuat presentasi *PowerPoint* dan latihan soal yang sangat menarik. Dalam aplikasi *Quizizz*, bisa juga menambahkan video pembelajaran untuk peserta didik melihat tentang isi materi yang akan dipelajari atau sebagai refleksi (Oktaviani, 2022).

Aplikasi *Quizizz* juga memiliki batas waktu untuk menyelesaikan soal, mengajarkan siswa berpikir logis, dan cepat dengan menggunakan medianya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran (Efrina, 2023). *Quizizz* biasa dimanfaatkan dalam meningkatkan semangat, memotivasi minat siswa terhadap pelajaran, mendorong diskusi kelompok, dan memberikan hasil belajar. Selain itu, aplikasi ini memiliki kemampuan serta keunggulan untuk digunakan tanpa pembatasan ruang atau waktu.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran didorong agar peserta didik mempunyai keterampilan dalam belajar. Keterampilan belajar didefinisikan sebagai pencapaian standar minimal dalam setiap materi pelajaran yang dilakukan secara individu atau kelompok dan memberikan tugas kepada siswa tentang materi yang telah mereka pelajari. Peserta didik akan memiliki kemampuan untuk belajar dengan baik dan mencapai hasil yang optimal dalam bidang apa pun yang mereka pelajari jika pengajaran dilakukan dengan baik. Kuis yang diberikan kepada peserta didik selama

proses pembelajaran merupakan kegiatan umpan balik yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Kuis di *Quizizz* ini dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik siswa memahami konsep pada materi ajar (Mulyana, 2024).

3. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengajak peserta didik menggunakan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilannya dalam mengikuti pembelajaran agar aktif terhadap serangkaian kegiatan di kelas (Nurmalasari, Hilda, 2019). Selain itu pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai metode pelajaran yang dipakai pendidik dengan melibatkan peserta didik selama pelajaran berlangsung agar tidak pasif dan membosankan. Peserta didik berperan aktif dengan cara memberikan umpan balik atau tanggapan terhadap materi yang diberikan. Dapat diketahui pembelajaran interaktif memiliki karakteristik unggul dibandingkan pembelajaran lainnya (Gimin, 2023).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya dilakukan dengan tujuan mendapatkan bahan perbandingan untuk acuan penelitian dan menghindari asumsi bahwa penelitian ini mirip dengan penelitian yang lain. Dalam tinjauan literatur ini, peneliti mencantumkan temuan penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan Humairoh pada tahun 2020 dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” bertujuan untuk menentukan manfaat *Quizizz* sebagai alat pembelajaran dan dorongan siswa untuk menggunakannya.

Hasil penelitian ini mencangkup pemahaman tentang *Quizizz* dan bagaimana menggunakannya. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan dan memiliki nilai guna tinggi, sehingga kegiatan belajar lebih baik dari sebelumnya. Aplikasi *Quizizz* memungkinkan guru membuat keseruan pada kegiatan belajar dan mengajar dengan mencari solusi bagi peserta didik yang dirasa kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung (Humairoh, 2020).

2. Manfaat *Quizizz* Dalam Pembelajaran Interaktif

Rizka Fauziah dan Muhamad Sofian Hadi melakukan penelitian tahun 2023 dengan judul “Analisis Efektivitas dan Manfaat *Quizizz Paper Mode* Dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02” adalah tujuan dari tulisan ini. Hasil studi penelitian yang mereka lakukan menunjukkan bahwa *Quizizz* digunakan dengan baik yang dapat mempengaruhi pencapaian siswa dan memperkuat motivasi mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan, di sana mayoritas peserta didik senang memakai model *Quizizz Paper Mode* (Mode Kertas) untuk pembelajaran interaktif.

Mereka menikmati interaktifitas dan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Quizizz Paper Mode*. Untuk pembelajaran interaktif, *Quizizz* memiliki beberapa keuntungan antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan umpan balik instan, dan memotivasi siswa melalui elemen permainan dan kompetisi.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa, *Quizizz* berguna untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran interaktif pada kelas tiga Sekolah Dasar Negeri Singabaja 02. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut adalah meningkatkan pelatihan guru terkait penggunaan *Quizizz* dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum sekolah secara lebih luas untuk mendukung pembelajaran interaktif yang inovatif (Fauziah & Hadi, 2023).

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Penggunaan Media *Quizizz*

Penelitian tahun 2023 oleh Imroatun Khasanah, Nyimas Nuria Hasna Anggraeni, dan Umi Chotimah yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Penggunaan Media *Quizizz Paper Mode* Di SMPN 33 Palembang”. Studi penelitian ini memiliki tujuan untuk menemukan cara belajar yang menyenangkan serta interaktif bagi siswa yang tidak memerlukan ponsel atau laptop.

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa peneliti akan menggunakan *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan. Hasil studi penelitian yang mereka lakukan mengungkapkan bahwa, penggunaan *Quizizz* dalam pendidikan Pancasila berguna meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa dan prestasi akademik mereka. Selain itu banyak sekali manfaat yang terdapat pada aplikasi ini untuk menunjang akademik dari perolehan penugasan materi dan hasil belajar yang telah dilaksanakan (Khasanah, 2023).

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

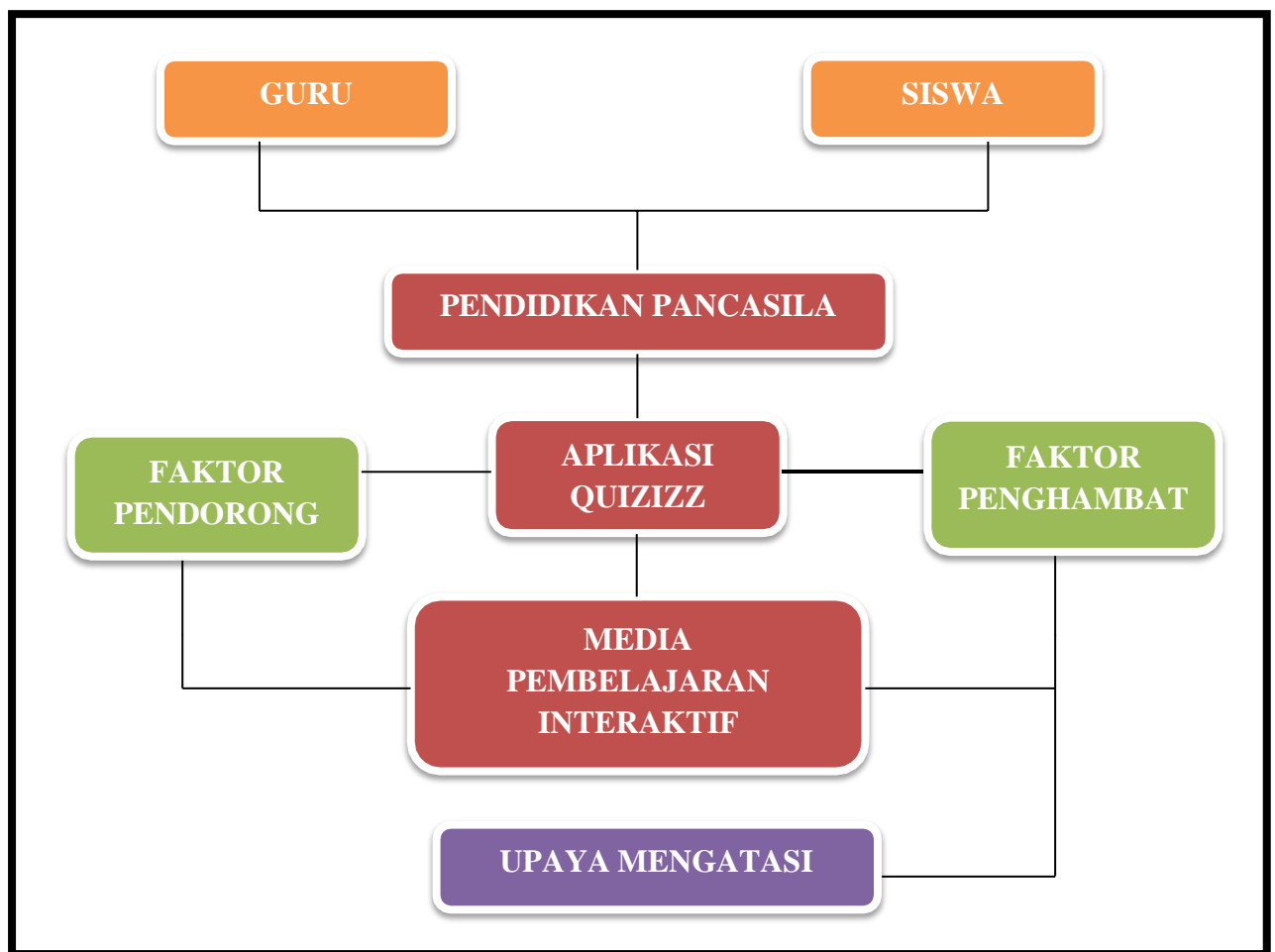
No	Judul	Hasil	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian	Novelty (Kebaruan)
1.	Judul penelitian ini adalah “Analisis Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa” (Humairoh, 2020)	Hasil penelitian yang digunakan berasal dari penelitian di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian tersebut menemukan bahwa <i>Quizizz</i> adalah aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan dan bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Sekarang guru tidak perlu berjuang untuk memecahkan masalah peserta didik yang tidak peduli dengan pembelajaran	Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ini memiliki perbedaan yang signifikan mengenai hasil dari Aplikasi <i>Quizizz</i> . Jika penelitian terdahulu mencari peningkatan minat belajar sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui	Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah sama-sama menjadikan <i>Platfrom Quizizz</i> untuk media belajar serta dan melihat ketertarikannya pada lingkup pendidikan.	Pembaharuan antara kedua penelitian ini dapat dijelaskan bahwa Aplikasi <i>Quizizz</i> bukan hanya sebagai media belajar untuk mengukur keikutsertaan peserta didik tetapi juga dapat memberi dampak terjadinya pembelajaran interaktif di kelas. Tentunya karena penelitian sebelumnya pada tahun 2020 dan sekarang sudah akhir 2023 maka di dalam aplikasi <i>Quizizz</i> terdapat

		yang berlangsung (Humairoh, 2020).	bahwa penerapan aplikasi <i>Quizizz</i> ini bisa sebagai media pembelajaran yang interaktif. Perbedaan selanjutnya terlihat kajian yang diteliti penelitian ini hanya siswa saja sedangkan penelitian penulis kepada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Juga terlihat pada analisis pemanfaatan sedangkan penelitian penulis adalah lebih ke penerapan aplikasi <i>Quizizz</i> nya.		fitur baru yang bisa menunjang tujuan dari kedua penelitian ini. Fitur yang lebih kompleks dan mudah diakses oleh pendidik dan peserta didik.
2.	Judul penelitian ini adalah “Analisis Efektivitas dan Manfaat <i>Quizizz Paper Mode</i> dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02” (Fauziah	Hasil studi penelitian ini menunjukkan hal-hal berikut : 1. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan <i>Quizizz</i> . 2. Kelompok eksperimen	Dapat ditemukan perbedaan dan bisa dilihat di awal judul kata yakni lebih ke efektifitas dan juga manfaat sedangkan penelitian penulis lebih ke penerapan. Selanjutnya tempat penelitian	Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian penulis dapat ditemukan persamaan yakni sama-sama mengkaji mengenai pembelajaran interaktif. Jadi persamaan yang	Pembaharuan antara kedua penelitian terdahulu dengan penelitian penulis dapat dijelaskan pada dasarnya aplikasi <i>Quizizz</i> bisa dilakukan <i>online</i> serta <i>offline</i> . Penggunaan yang secara <i>offline</i> lebih diterapkan pada saat tidak

	<p>& Hadi, 2023)</p>	<p>yang menggunakan <i>Quizizz</i> menunjukkan peningkatan pemahaman daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional.</p> <p>3. Sebagian besar siswa senang dengan mode kertas <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran interaktif.</p> <p>4. Dalam pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan umpan balik instan.</p> <p>Dari hasil pernyataan diatas dapat dijelaskan bahwa <i>Quizizz</i> berhasil meningkatkan pembelajarn interaktif di kelas III SDN Singabraja 02 (Fauziah & Hadi, 2023).</p>	<p>terdahulu di Sekolah Dasar sedangkan penelitian penulis di lakukan di Sekolah Menengah Pertama. Perbedaan yang terlihat yaitu fokus penelitian terdahulu lebih ke penerapan <i>Quizizz Paper Mode</i>, maksudnya kuis yang dilaksanakan <i>offline</i> memakai kertas sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di aplikasi <i>Quizizz</i> nya sendiri.</p>	<p>ditimbulkan dari aplikasi <i>Quizizz</i> ini dapat melihat pembelajaran interaktif.</p>	<p>adanya daya dukung jaringan internet di sekolah. Hal ini dapat diatasi dengan <i>Quizizz Paper Mode</i> tersebut. Akan tetapi jika jaringan di sekolah mendukung pasti lebih memilih menggunakan <i>Quizizz</i> secara <i>online</i>. Lebih rincinya langkah penggunaan <i>Quizizz paper mode</i> adalah guru harus menyiapkan <i>print out</i> untuk peserta didik dalam menjalankan kuis misalnya. Namun dewasa ini fitur dalam <i>Quizizz</i> di modifikasi oleh pendidik secara <i>offline</i>. Begitu pun secara <i>online</i>, banyak <i>template</i> dapat kita pilih secara gratis.</p>
--	--------------------------	--	---	--	--

3.	Judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII.2 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui Penggunaan Media <i>Quizizz Paper Mode</i> di SMPN 33 Palembang” (Khasanah, 2023)	Hasil penelitian ini akan menciptakan motivasi atau minat belajar siswa serta membuat mereka terlibat lebih aktif dalam kegiatan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Quizizz</i> untuk pendidikan pancasila memungkinkan meningkatkan semangat siswa serta prestasi akademik mereka (Khasanah, 2023).	Dalam penelitian sebelumnya peneliti dapat menuliskan beberapa perbedaan yang bisa ditunjukkan bahwa di penelitian terdahulu lebih ke penggunaan <i>Quizizz paper mode</i> sedangkan penelitian penulis hanya aplikasi <i>Quizizz</i> nya. Perbedaan selanjutnya yakni tujuan penelitian, pada penelitian terdahulu untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pendidikan pancasila sedangkan penelitian penulis dalam lebih ke pembelajaran interaktif pada pendidikan pancasila.	Dalam penelitian terdahulu dengan penelitian penulis ditemukan beberapa kesamaan yakni pada objek yang dikaji yaitu sama-sama fokus ke Pendidikan Pancasila. Dan subyek penelitian sama-sama di Sekolah Menengah Pertama.	Pembaharuan antara penelitian terdahulu dengan penelitian penulis adalah menekankan bahwa nama mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini sudah sesuai dengan kurikulum terbaru dari Kemendikbud. Selanjutnya penerapan aplikasi <i>Quizizz</i> ternyata efektif dalam meningkatkan motivasi belajar terkaitannya dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila bagi peserta didik.
----	--	--	---	---	--

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Teoritis (KPT)

Secara umum dijelaskan bahwa kerangka pemikiran teoritis merupakan kerangka yang digunakan untuk menghubungkan teori dengan data yang dikumpulkan dalam penelitian. Hal ini dapat membantu peneliti dalam memahami konsep-konsep yang relevan dan membangun hipotesis atau pertanyaan penelitian. Penjelasannya sebagai berikut, a)Guru-Penjasannya dalam hal ini guru mempunyai peran sebagai pendidik, b)Siswa-Dalam hal ini siswa atau peserta didik digambarkan sebagai subyek penelitian, c)Pendidikan

Pancasila-Dalam hal ini pendidikan pancasila menjadi variable yang berkaitan dengan objek penelitian di kelas sehingga fokus pada satu objek bidang studi yang penulis tempuh d)Aplikasi *Quizizz*-Dalam hal ini aplikasi *Quizizz* dijadikan sebagai objek pnelitian, e)Faktor Pendorong-Dalam hal ini faktor pendorong merupakan kajian yang akan diteliti dan menjelaskan hal terkait relevansi media pembelajaran, f)Faktor Penghambat-Dalam hal ini dijelaskan mengenai permasalahan dalam penggunaan media dan hal yang menjadi sebuah penghalang dalam pelaksanaanya, g)Upaya mengatasi-Dalam hal ini merupakan cara yang dilakukan sehubungan dengan faktor penghambat supaya bisa menemukan solusi permasalahan secara tepat, dan h)Media Pembelajaran Interaktif-Dalam hal ini pembelajaran interaktif dimaksudkan menjadi wujud nyata atau dampak keberhasilan dari penerapan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*.