

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini disertai dengan penelitian terdahulu dengan persamaan media dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fadilah Al Azmi, Himmatul Azimah, Muhammad Afiq Aminullah & R. Taufiqurrochman (UIN Maulana Malik Ibrahim) dengan judul *Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab*. Maksud tujuan penelitian untuk menggali peranan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa arab. Adapun hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini sangat relevan dan sangat mendukung dalam kegiatan penilaian pembelajaran bahasa arab, baik dalam maharoh istima', kalam, qiro'ah, maupun kitabah. (Azmi et al., 2023).
2. Penelitian selanjutnya oleh Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, Rizki Amalia Nur (Universitas Muslim Maros) dengan judul *Pengaruh media Quizizz dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa*. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 dan MIPA 1. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dengan latar belakang keadaan pembelajaran daring (Sukmah et al., 2021)
3. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Khusnul Mawaddah, Irmayanti, Fitriani dan Sudirman P (IAIM Sinjai). Penelitian ini berjudul

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil belajar Matematika Siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. Penelitian ini menjelaskan Langkah-langkah penggunaan *Quizizz* dan memaparkan selain adanya peningkatan minat, siswa juga merasa lebih tertantang dengan siswa lain untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi (Amsul et al., 2022)

4. Penelitian dengan judul Pandangan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan oleh Ni Ketut Pertiwi Anggraeni dan Rita Karmila Sari (UNINDRA) dengan Mahasiswa sebagai objeknya, menjelaskan bahwa penggunaan *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi efektif dan lebih efisien karena banyak fitur yang dapat memudahkan siswa maupun mahasiswa dalam memahami materi sehingga penggunaan *Quizizz* mendapatkan respon positif dan dapat menjadi salah satu opsi media penilaian interaktif (Anggraeni & Sari, 2022).

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

NO	NAMA	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Fadilah Al Azmi, Himmatul Azimah, Muhammad Afiq Aminullah & R. Taufiqurrochman	Peranan <i>Game Based Learning</i> dengan Aplikasi <i>Quizizz</i> dalam	Penggunaan Media <i>Quizizz</i> .	Objek penelitian

	(UIN Maulana Malik Ibrahim). 2023	Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab		
2.	Nurul Sukmah, Pertiwi Indah Lestari, Rizki Amalia Nur (Universitas Muslim Maros). 2021	Pengaruh media Quizizz dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar biologi siswa	Penggunaan Media Quizizz.	Latar belakang : Keadaan pandemi Covid 19. Dan tujuan yang dicapai adalah hasil belajar.
3.	Khusnul Mawaddah, Irmayanti, Fitriani dan Sudirman P (IAIM Sinjai). 2022	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil belajar Matematika Siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.	Penggunaan Media Quizizz.	Tujuan penelitian : Untuk melihat hasil belajar.
4.	Adelia Fadillah Purwianto & Eni Fariyatul Fahyuni	Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa	Penggunaan Media Quizizz	Latar Belakang : Keadaan pada masa pandemi Covid-19.

	(UMSIDA). 2021	pada masa pandemi COVID-19.		
--	-------------------	--------------------------------	--	--

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel 2.1, penggunaan media *Quizizz* sering diterapkan pada mata pelajaran umum non kebahasaan dan dengan tujuan yang berbeda pula, Adapun penelitian ini dilakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu peneliti berfokus pada media *Quizizz* sebagai media pembelajaran bahasa Arab dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

B. Kerangka Teoritis

1. Media pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran merujuk pada berbagai jenis alat atau media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pemahaman siswa. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak, audio, video, atau teknologi berbasis komputer. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memvisualisasikan konsep, memperkaya pengalaman pembelajaran, dan memberikan variasi dalam penyampaian informasi. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis digital semakin populer untuk mendukung pembelajaran interaktif dan responsif. Seperti yang kita ketahui, peserta didik generasi milenial cenderung menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari mereka. Berdasarkan pengamatan awal, terdapat fakta menarik bahwa ketika guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran (Hilmi et al., 2023).

Quizizz merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Keunikan dari *Quizizz* terletak pada pendekatannya yang bersifat game. Dengan menggunakan *Quizizz*, Guru dapat membuat pertanyaan dengan beragam format untuk melatih kemampuan pemahaman siswa. *Quizizz* juga dapat memberikan *feedback* secara langsung saat peserta menjawab pertanyaan dan memperlihatkan skor dari masing-masing peserta.

a. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *Quizizz* sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran *Quizizz* yaitu :
 - a. Dapat meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa.
 - b. Memacu rasa kompetitif siswa dalam menjawab pertanyaan.
 - c. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
 - d. Siswa lebih melek teknologi.
2. Kekurangan media pembelajaran *Quizizz*, yaitu :
 - a. Membutuhkan perangkat yang kompatibel.
 - b. Membutuhkan koneksi internet yang stabil.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran juga dapat menghemat waktu dan tenaga, siswa tidak perlu menjawab pertanyaan dengan menulis manual yang mana dapat menguras tenaga dan juga memakan

waktu lebih banyak. Adapun kekurangan pada media pembelajaran *Quizizz* membutuhkan perangkat yang memadai dan juga koneksi internet yang stabil agar bisa mengikuti pelaksanaan quiz dengan optimal.

b. Langkah-langkah mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*

Pertama, siswa mengakses link yang telah dibagikan oleh guru melalui <https://Quizizz.com> atau bisa langsung memindai kode batang yang ditampilkan pada proyektor. Selanjutnya mereka akan diminta untuk memasukkan kode yang tersedia dan mengklik tombol “Mulai”. Setelah itu, siswa yang telah bergabung dalam pembelajaran atau permainan *Quizizz* telah dapat dan bersiap untuk mengikuti permainan dengan merespons setiap pertanyaan yang telah disediakan. Sementara itu, pada layar laptop guru, tampilan mencakup perolehan skor sementara untuk setiap siswa yang telah menjawab, beserta peringkat yang mereka peroleh. Kemudian pada akhir sesi, siswa yang menempati posisi tiga teratas akan ditampilkan pada layar.

2. Minat Belajar

Minat memiliki peran krusial dalam kehidupan siswa dan memiliki dampak yang signifikan terhadap sikap dan perilaku mereka. Siswa yang tertarik pada kegiatan pembelajaran umumnya akan menunjukkan dedikasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak menunjukkan minat. Pengaruh minat juga sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik, karena jika materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka mereka mungkin kesulitan belajar secara optimal karena kurangnya ketertarikan (Riwahyudin, 2015).

Setiap siswa memiliki tingkat minat belajar yang berbeda, dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kegembiraan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan cenderung memberikan perhatian saat guru memberikan penjelasan, dan materi pembelajaran pun menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat mereka merasa dihargai, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Guru tidak dapat memaksakan minat belajar siswa, akan tetapi guru bisa berupaya untuk meningkatkan semangat belajar dengan cara menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran agar siswa antusias dan tidak jenuh, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu opsi yang akan membantu guru untuk menjadikan suasana pembelajaran bahasa Arab lebih menyenangkan dan tidak monoton.

C. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian adalah suatu pernyataan atau asumsi yang dirumuskan untuk diuji kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis merupakan suatu dugaan atau prediksi tentang hubungan antara dua atau lebih variabel dalam suatu penelitian. Hipotesis juga dapat dianggap sebagai suatu kemungkinan kesimpulan yang mencoba memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari rumusan masalah penelitian, yang pada hakikatnya merupakan uji kausalitas.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Media pembelajaran *Quizizz* tidak berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Ha : Media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.



Gambar 1 Kerangka Berpikir Penelitian Bab II