

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media adalah sumber belajar, jika kita pahami maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, lingkungan, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Syaiful & Aswan, 2010 hal 120).

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (Wina, 2011 hal 204).

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah al-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”

“Dalam Tafsir Al-Mishbah Quraisy Shihab dijelaskan bahwa para Rasul yang kami utus sebelumnya itu semua membawa keterangan-keterangan, yakni mukjizat-mukjizat nyata yang membuktikan kebenaran mereka sebagai Rasul, dan sebagian membawa pula zuber, yakni kitab-kitab yang mengandung ketetapan-ketetapan hukum dan nasihat-nasihat yang seharusnya menyentuh hati, dan kami turunkan kepadamu ad-Dzikir, yakni Alquran, agar engkau menerangkan kepada seluruh umat manusia apa yang telah diturunkan kepada

mereka, yakni Alquran itu, mudah-mudahan dengan penjelasan mereka mengetahui dan sadar dan supaya mereka senantiasa berpikir lalu menarik pelajaran untuk kemaslahatan hidup duniawi dan ukhrawi mereka” (Quraish, 2002 hal 236).

Berdasarkan penjelasan dalam tafsir tersebut secara tidak langsung di dalam Q.S An-Nahl ayat 44 menjelaskan tentang seorang guru harus menggunakan media atau sumber belajar yang digunakan untuk pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan terkait materi yang diajarkan, sebagaimana tertera dalam ayat dimana Allah SWT menurunkan Al-Qur’an yang merupakan mukjizat atau perantara media yang akan disampaikan kepada umat tentang seluruh ajaran dalam agama islam pentingnya sebuah sumber atau media yang digunakan dalam sebuah pembelajaran, sumber atau media yang digunakan tersebut tentunya memberikan penjelasan tentang pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu dalam kendala proses pembelajaran yang sedang dihadapi.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan media pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa yaitu untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan

atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah akan dalam

membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, yang dimaksud media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan kepada siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal (Azhar, 2011 hal 16-17).

Sebagaimana dikutip dari Nunu Mahnun ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media, yaitu:

a) Fungsi Stimulus

Fungsi stimulus ini yang menimbulkan keterkaitan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Fungsi stimulus yang melekat pada media ini yaitu dapat dimanfaatkan guru untuk membuat sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

b) Fungsi Mediasi

Fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.

c) Fungsi Informasi

Fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkan atau yang ingin disampaikan oleh guru (Nunu, 2012 hal 29).

Berdasarkan penjelasan tentang beberapa fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Maka pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan, motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa

tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalauguru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik dalam Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar- dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar,oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Dapat memberikan pengalaman nyata yang juga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu

efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Azhar, 2002 hal 24-26).

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Media *Auditif*

Media auditif merupakan media yang hanya mengendalikn kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.

2) Media *Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media *visual* ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar

atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media *Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, yaitu:

- a) *Audiovisual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b) *Audiovisual* Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset yang digunakan untuk merekam suara (Syaiful & Aswan, 2006 hal 124- 125).

d. Prinsip- Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Prinsip- Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Aqib ada beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- a) Pemilihan media harus sesuai dengan kompetensi pembelajaran.

- b) Pemilihan media harus sesuai sasaran peserta didik.
- c) Selanjutnya pada pemilihan media harus sesuai dengan ketersediaan fasilitas/peralatan.
- d) Pemilihan media harus sesuai waktu yang tersedia.
- e) Pemilihan media harus sesuai dengan biaya yang diperlukan.
- f) Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik-karakteristik media yang bersangkutan.
- g) Pemilihan media harus sesuai dengan konteks penggunaan.
- h) Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis media (Zainal, 2013 hal 53).

Prinsip-prinsip pemilihan media ini sangat penting dipahami sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang ada, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2) Prinsip- Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Pada prinsip-prinsip dalam media, seorang guru dalam memilih media pembelajaran terlebih

dahulu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar media pembelajaran yang digunakan benar-benar dapat memudahkan siswa belajar dan memahami materi yang disampaikan guru. Adapun prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi, namun digunakan untuk memudahkan siswa memilih materi.
- b) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- c) Kemudian media juga pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Diperhatikan pada setiap siswa tentunya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, guru harus memperhatikan apa saja kebutuhan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- d) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien

e) Selanjutnya pada prinsip penggunaan media yang digunakan yaitu harus sesuai dengan kemampuan dan kesanggupan guru dalam mengoperasikannya (Wina , 2008 hal 226-227).

Media pembelajaran yang telah direncanakan tentulah tidak akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran jika tidak dimanfaatkan dengan baik sesuai prinsip pemilihan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, kondisi siswa, materi pelajaran bahkan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi dari media pembelajaran yang digunakan, serta kompetensi dari guru itu sendiri.

e. Langkah- Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Pada langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran ada tiga pokok yang dapat dilakukan. Menurut Sungkono, media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif ,dan efisien perlu menempuh langkah-lamgkah secara sistematis. Adapun tiga langkah pokok yang dapat dilakukan yaitu:

1) Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam sebuah perangkat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan.
- b) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang disediakan.
- c) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta siswa dapat melihat dan mendengar dengan baik.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat menggunakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.

- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.
- d) Kemudian harus menghindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan siswa.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan, dan tes (Sungkono, 2008 hal 78).

b. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator. Berikut indikator media pembelajaran menurut Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani) mengatakan bahwa terdapat lima indikator untuk membuat media pembelajaran yang baik yaitu :

1) Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Kemampuan Guru

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih

mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

3) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

4) Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

5) Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.

2. Quizziz

a. Pengertian *Quizziz*

Quizziz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi *quizziz* dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop. Aplikasi *quizziz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Erlis, 2020 hal 45-50).

Menurut Sri Mulyati dan Hanif Evendi, *Quizziz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya

dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. *Quizizz* merupakan sebuah we-btool untuk membuat permainan kuis atau permainan interaktif yang bisa kita gunakan dalam pembelajaran dikelas. *Quizizz* adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah diajarkan oleh guru. *Quizizz* dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. *Quizizz* menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran, *quizizz* dapat diakses dan digunakan oleh guru atau peserta didik melalui handphone, laptop, maupun computer (Sri & Hanif, 2020 hal 6-9).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi edukasi interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran atau alat evaluasi siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memotivasi siswa untuk bersaing dalam belajar satu sama lain, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar ketika melakukan proses pembelajaran.

Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.

b. Karakteristik dan Penerapan *Quizizz*.

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka.

Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan *Quizizz* oleh siswa di dalam kelas menggunakan

perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa.

Quizizz dapat digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan. Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak (Lathifa, 2020 hal 6-14).

c. Langkah-langkah Penggunaan *Quizizz*

Langkah-langkah cara membuat presentasi di *quizizz* yang dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kunjungi website *Quizizz* di <https://quizizz.com/>
- 2) Sign up atau daftar jika kalian belum memiliki akun atau pilih Login atau masuk jika kalian telah mendaftar sebelumnya.
- 3) Pilih "*create*" atau "buat" pada laman kerja kalian.

- 4) Ketik judul atau nama topik presentasinya. Buat presentasi kalian dengan memilih beberapa opsi seperti *slide*, *web content*, atau media. Atau kalian bisa memilih pertanyaan interaktif.

Salah satu fitur menarik yang dimiliki oleh *quizizz* ini adalah fitur untuk melihat progress siswa pada proses pembelajaran yang diukur melalui kuis yang diberikan sebagai *direct feedback*. Hal ini memudahkan pengajar untuk mengetahui apakah siswa betul-betul memahami materi yang diberikan atau tidak. Lalu guru dapat melakukan evaluasi dengan membuat soal kuis interaktif di akhir pembelajaran.

Adapun langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh guru:

- 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di *quizizz* dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.
- 4) Klik *open quiz creator* isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “*questionpreview*” akan menampilkan soal

yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.

- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik *live game*, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.
- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benardan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Selanjutnya langkah- langkah cara pengerjaan kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh siswa:

- 1) Siswa mengklik join.quizizz.com dibrowser HP masing masing.Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi *quizizz* yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa.
- 2) Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

d. Kelebihan dan kekurangan *Quizizz*

a. Kelebihan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta.

- 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu pesertalainnya.
- 3) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.
- 4) Biasa digunakan pada perangkat *smartphone*, *tablet*, *laptop*, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
- 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 6) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi.
- 7) Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual.
- 8) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.
- 9) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual.

Selain memiliki kelebihan, media *Quizizz* juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidak dapat di berikan jawaban.
- 2) Jika peserta tidak memiliki internet yang stabil sehingga membuat siswa merasa tertinggal oleh temannya (Lathifa, 2020 hal 13-14).

3. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran PAI

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut instructus atau “intruere” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang, 2008 hal 265). Kegiatan belajar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Strategi pengajaran merupakan keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu (Oemar, 2014 hal 201). Pembelajaran dalam

konteks pendidikan merupakan aktivitas pendidikan berupa pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang masih memerlukan.

Selain itu, pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu, juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh. Dan kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien (Muhaimin, 1996 hal 157)

Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Bambang, 2008 hal 266). Dapat dikatakan pembelajaran merupakan segala upaya untuk menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilitated) pencapaiannya.

Sedangkan Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan

bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Abdul & Dian Andayani, 2006 hal 132). Zakiyah Darajat berpendapat bahwa pendidikan agama islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup (Zakiyah, 2008 hal 87).

Pendidikan agama Islam sebagai upaya mendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup) peserta didik. Pendidikan agama Islam juga merupakan upaya sadar untuk mentaati ketentuan Allah sebagai pedoman dan dasar para pesera didik agar berpengetahuan keagamaan dan handal dalam menjalankan ketentuan-ketentuan Allah secara keseluruhan (Aidil, 2014 hal 17).

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebuah sistem pendidikan yang mengupayakan terbentuknya akhlak mulia peserta didik serta memiliki kecakapan hidup berdasarkan nilai-nilai Islam. Karena pendidikan agama Islam mencakup dua hal, (a) mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam, (2) mendidik peserta didik

untuk mempelajari materi ajaran Islam yang sekaligus menjadi pengetahuan tentang ajaran Islam itu sendiri.

Sedangkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah suatu upaya membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama Islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari Islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang yang baik dalam kognitif, afektif, dan psikomotorik (Abdul & Dina Andayani, 2004 hal 132).

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran PAI

Menurut Chaedar Alwasilah, seperti yang dikutip oleh Zainal Arifin terdapat beberapa prinsip yang harus menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang terkait dengan pembelajaran (siswa dan guru), yaitu prinsip umum dan prinsip khusus (Ruhimat, 2013 hal 182-183).

Prinsip umum pembelajaran meliputi: 1) Bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku peserta didik yang relatif permanen, 2) Peserta didik memiliki potensi, gandrung, dan kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuh kembangkan, 3) Perubahan atau pencapaian kualitas ideal itu tidak tumbuh alami linear sejalan proses kehidupan.

Sedangkan Prinsip Khusus Pembelajaran meliputi: 1) Prinsip perhatian dan motivasi, 2) Prinsip keaktifan. Perhatian dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai awal dalam memicu aktivitas-aktivitas belajar. Untuk memunculkan perhatian siswa, maka perlu kiranya disusun sebuah rancangan bagaimana menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya faktor perhatian, maka dalam proses pembelajaran, perhatian berfungsi sebagai modal awal yang harus dikembangkan secara optimal untuk memperoleh proses dan hasil yang maksimal.

c. Fungsi Pembelajaran PAI

Dalam sebuah usaha sadar yang dilakukan pasti mempunyai tujuan yang ingin dicapai dari sebuah usaha tersebut. Begitu juga dengan Pembelajaran PAI yang dilakukan di sekolah-sekolah. Zakiyah Darajdad dalam bukunya *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* mendefinisikan tujuan Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin mana sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia dan akhirat, yang

dapat dibina melalui pengajaran agama yang intensif dan efektif (Zakiyah, 1995 hal 172).

Selain itu, pembelajaran Agama Islam juga mempunyai fungsi sebagai media untuk meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT. Serta sebagai wahana pengembangan sikap keagamaan dengan mengamalkan apa yang telah didapat dari proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Darajdad berpendapat bahwa sebagai sebuah bidang studi di sekolah, pengajaran agama Islam mempunyai tiga fungsi, yaitu: pertama, menanam tumbuhkan rasa keimanan yang kuat; kedua, menanamkembangkan kebiasaan (habit vorming) dalam melakukan amal ibadah, amal saleh dan akhlak yang mulia; dan ketiga, menumbuh kembangkan semangat untuk mengolah alam sekitar sebagai anugrah Allah SWT kepada manusia (Zakiyah, 2019 hal 174).

Dari pendapat diatas dapat diambil beberapa hal tentang fungsi pembelajaran PAI yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan pesera didik kepada Allah SWT yang ditanamkan dalam lingkup pendidikan keluarga.
- b. Pengajaran, yaitu untuk menyampaikan pengetahuan keagamaan yang fungsional.

- c. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Pembiasaan, melatih peserta didik untuk selalu mengamalkan ajaran Islam, menjalankan ibadah dan berbuat baik.

Disamping fungsi-fungsi tersebut, hal yang sangat perlu diingatkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan sumber nilai, yaitu memberikan pedoman hidup bagi peserta didik untuk mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum dijelaskan mengenai pengertian hasil belajar, peneliti merasa perlu mengemukakan tentang pengertian belajar karena proses belajar berkaitan dengan pencapaian hasil belajar. Para ahli psikologi dan ahli pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Tentu saja mereka mempunyai alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Slameto mendefinisikan bahwa pengertian dari belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru

secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (Slameto, ,2003 hal 7). Hartono mengemukakan bahwa belajar merupakan usaha individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan (Hartono, 2007 hal 56).

Selain itu, definisi belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang kemudian dilakukan oleh setiap individu, sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku ini dapat terjadi karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar, serta aktivitas berlatih.

Dapat kita pahami arti belajar sendiri adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti diantaranya yaitu pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, serta dalam berbagai kemampuan lainnya.

Kemudian definisi hasil belajar, Dimiyati dan Mujiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah: “Hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi

belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar (Dimiyati & Munjiono, 2000 hal 3).

Menurut Susanto, hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri peserta didik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar yang menjadi pokok perbincangan penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu (Susanto, 2016 hal 5).

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Dalam kegiatan proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga pengetahuan tersebut sebagai salah satu

kemampuan yang telah didapat saat proses pembelajaran (Sudjana, 2019 hal 22).

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Mulyono, 1999 hal 38). Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan” (Muhammad, 2000 hal 5).

Belajar juga merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan mereka (Muhibbin, 2013 hal 62-63). Hal ini dinyatakan dalam Al-Qur’an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ

الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ
خَبِيرٌ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti pembelajaran atau tes yang dilaksanakan oleh guru dikelas. Sehubungan dengan penelitian ini maka hasil belajar yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini.

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Dalam arti luas mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang tampak atau dapat diamati, dan ada pula yang tidak diamati. Belajar adalah perubahan kemampuan dan disposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam

suatu periode tertentu dan bukan merupakan hasil dari proses pertumbuhan (Rosma, 2010 hal 31).

b. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah

psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah (Purwanto, 2010 hal 42).

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si pelajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mendeskripsikan keefektifan belajar yaitu: 1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”, 2) kecepatan unjuk kerja, 3) tingkat ahli belajar, dan 4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari. Efisien pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan jumlah biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali

dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Kunci pokok utama memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik (Burhan, 1988 hal 42).

Tabel 1

Jenis dan Indikator hasil belajar

No	Ranah	Indikator
1	1. Ranah kognitif a. Ingatan, Pengetahuan <i>(knowledge)</i> b. Pemahaman <i>(Comprehension)</i> c. Penerapan <i>(Application)</i>	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali 2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat

	<p>d. Analisis (<i>Analysis</i>)</p> <p>e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)</p> <p>f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</p>	<p>4.1 Dapat menguraikan</p> <p>4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah</p> <p>5.1 Dapat menghubungkan materi –materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru</p> <p>5.2 Dapat menyimpulkan</p> <p>5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)</p> <p>6.1 Dapat menilai,</p> <p>6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan,</p> <p>6.3 Dapat menyimpulkan</p>
2	<p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)</p> <p>b. Sambutan</p> <p>c. Sikap menghargai</p>	<p>1.1 Menunjukkan sikap menerima</p> <p>1.2 Menunjukkan sikap menolak</p> <p>2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat</p> <p>2.2 Kesiediaan memanfaatkan</p>

	<p>(<i>Apresiasi</i>)</p> <p>d.Pendalaman (<i>internalisasi</i>)</p> <p>e.Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)</p>	<p>3.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>3.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.3 Menggagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan menyakini</p> <p>4.2 Mengingkari</p> <p>5.1 Melembagakan atau meniadakan</p> <p>5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.</p>
3	<p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.</p> <p>2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan</p> <p>2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani</p>

Dengan melihat tabel di atas kita dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus dapat mengembangkan tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dalam pembelajaran telah mencapai tujuan. Jadi ada dua indikator keberhasilan belajar yaitu:

- a) Daya serap tinggi baik perorangan maupun secara kelompok
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau indikator telah tercapai secara perorangan atau kelompok. Suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap tinggi baik secara perorangan maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai (Syaiful & Arwan, 2002 hal 120).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) Faktor internal, adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu: a) aspek fisiologis; b) aspek psikologis, ada beberapa juga pada faktor aspek psikologis yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa, yaitu: (1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa; (2) sikap siswa; (3) bakat siswa; (4) minat siswa; dan (5) motivasi siswa.

2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor eksternal ini juga terbagi dua, yakni: a) faktor lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para tenaga pendidikan dan teman-teman sekelas juga dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa; b) faktor lingkungan non sosial, yaitu letak gedung sekolah, letak rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar siswa (Muhibbin, 2011 hal 129).

Dari penjelasan sebelumnya dikatakan bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar, seorang guru hendaknya menggunakan berbagai macam

strategi pembelajaran agar hasil yang ingin dicapai sesuai harapan sebelumnya.

B. Penelitian Terdahulu

Dengan adanya penelitian yang relevan yaitu sebagai patokan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan dan mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan diteliti juga bermanfaat untuk menghindari pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.

Ada beberapa penelitian yang ada sebelumnya digunakan oleh peneliti sebagai patokan dalam menyusun skripsi ini diantaranya :

BENGGKULU

	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	<p>Khairisma Delviana (2021) Jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Melakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Besarnya korelasi antara Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%.34.</p>	<p>Adapun persamaan pada penelitian yang ini adalah terletak pada media atau penggunaan aplikasi yang digunakan yaitu yang mana sama-sama menggunakan media atau aplikasi <i>quizizz</i> sebagai alat atau aplikasi yang digunakan ssebagai untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.</p>	<p>perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada variable terikat nya yang mana pada penelitian terdahulu yaitu variable terikat y (dependent) atau variable terikat terfokus pada minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian sekarang variable dependent lebih memfokuskan pada hasil belajar siswa nya.</p>
2	<p>Khaliqul Husna (2021) Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas</p>	<p>Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengaplikasikan media <i>quizizz</i> sebagai media yang digunakan pada saat pembelajaran untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang didapat melalui</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini juga tidak jauh beda dengan penelitian terdahulu yang sebelumnya, namun disini yang mem-</p>

	<p>Negeri 3 Pekanbaru”. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. 0,00 < 0,05 atau t hitung 6,564 > t tabel 1,657. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah Ha yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Per sentase kontribusi (sumbangan) variabel X (media pembelajaran quiz izz) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 26,7% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain. Khaliqul Husna, 2021, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru”.</p>	<p>media tersebut.</p>	<p>bedakan di-penelitian adalah menggunakan jenis penelitian <i>ex post facto</i>, sedangkan pada penelitian yang mana akan di-teliti nantinya menggunakan jenis peneitian dinamakan <i>qausi eksperimen</i>.</p>
3	<p>Halimatus Solikah dari Universitas Negeri Surabaya tahun 2019 dengan judul skripsi “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII.19 Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz</p>	<p>Persamaan yang akan dilakukan dalam penelitian kuantitatif, ini yaitu yang mana sama-sama terletak pada penggunaan alat aplikasi/media <i>quizizz</i> sebagai media pembelajaran yang</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini yaitu terletak pada penelitian yang sekarang yang mana pada variable terikat dependenya</p>

	<p>terhadap motivasi belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. (2) Mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. Penelitian ini yang menggunakan pendekatan yang kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-2 sebagai kelas kontrol. Adapun hasil yang diperoleh yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasive.</p>	<p>memudahkan siswa untuk belajar..</p>	<p>penelitian ini fokus pada minat dan hasil belajar siswa, juga satuan pendidikan yang diteliti pada penelitian ini yaitu di Sekolah Menengah Pertama, (SMP) sedangkan penelitian yang akan diteliti sekarang di Sekolah Menengah Atas (SMA).</p>
	<p>Ulfah Fauziyah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode quasy eksperimen. Adapun tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui pengaruh media quizizz dalam pembelajaran PKN terhadap motivasi belajar peserta di Kelas XI SMA Negeri 1 Majalaya. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik SMA Negeri 1 Majalaya. Motivasi belajar peserta didik yang</p>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang juga sama masih mengenai penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, juga sama-sama menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu metode <i>quasi eksperimen</i>.</p>	<p>Terdapat perbedaan yang pada penelitian ini dan yang penelitian yang akan diteliti yaitu pada mata pelajaran, variable <i>dependent</i>, dan juga tempat penelitian yang tidak sama</p>

	ikut serta atau mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media quizziz lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional		
5	Hari Amantra Pratama 2019, Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz bahwa di SMA Negeri 5 Pekanbaru sebesar 89,96%. Karena skor berada pada rentang 76 –100% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz di SMA Negeri 5 Pekanbaru tergolong baik. Motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru sebesar 79,21%. Karena skor berada pada rentang 76 – 100% maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru juga tergolong baik.	Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama pada penggunaan media yang diaplikasikan dalam pembelajaran	Sedangkan perbedaannya yaitu pada uji yang dilakukan, yang mana di penelitian ini hanya menggunakan satu uji.