

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penggunaan Aplikasi Quizizz

1. Aplikasi Quizizz

Aplikasi menurut KBBI merupakan penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (KBBI). Dengan itu aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan instruksi pengguna aplikasi dan bertujuan untuk mencapai hasil yang lebih akurat berdasarkan tujuan pembuatan aplikasi. Definisi umum proyek adalah alat yang bekerja secara mandiri dan dihubungkan berdasarkan kemampuannya (Riswaya 2014:62). Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop maupun smartPHONE. Aplikasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *Application* yang artinya penerapan atau penggunaan. Secara teknis *Back-end* aplikasi dibuat oleh para programmer atau pengembang dengan menggunakan Bahasa pemrograman tertentu. Setelah selesai, *Front-end* aplikasi dapat digunakan oleh para pengguna/user dengan menginstalnya pada perangkat elektronik agar dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti mengolah dokumen, komunikasi, desain grafis,

manajemen perangkat keras, bermain video game dan lain sebagainya.

Dalam ranah teknologi informasi dan komunikasi, aplikasi diartikan sebagai perangkat lunak (software) yang dirancang secara khusus untuk menjalankan fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini dapat dioperasikan melalui berbagai platform, seperti komputer pribadi, tablet, maupun perangkat mobile, serta dimanfaatkan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis, layanan kesehatan, dan hiburan.

Sebagaimana diungkapkan oleh Jogiyanto (2005), aplikasi merupakan program komputer yang bertujuan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan tertentu, khususnya yang berkaitan dengan pengolahan data menjadi informasi yang bermanfaat. Umumnya, aplikasi dilengkapi dengan antarmuka pengguna (*user interface*) yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pengguna dengan sistem.

Dalam konteks pendidikan, aplikasi pembelajaran dapat dipahami sebagai perangkat lunak atau sistem digital yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar. Perannya meliputi media penyampaian materi, alat evaluasi, maupun sebagai media interaksi antara pendidik dan peserta didik. Menurut Arsyad (2019:4), aplikasi dalam pendidikan memiliki kontribusi penting

dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sebab mampu menyajikan informasi secara visual, interaktif, dan fleksibel sesuai kebutuhan peserta didik.

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, pemanfaatan aplikasi dalam proses pendidikan semakin signifikan. Aplikasi digital tidak hanya mempermudah akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung proses evaluasi secara cepat dan real-time. Dengan demikian, aplikasi pendidikan menjadi instrumen penting dalam menjawab tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi, fleksibilitas, dan interaktivitas.

Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis teknologi yang dikembangkan untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran dengan cara yang interaktif, menyenangkan, dan fleksibel. Aplikasi ini memungkinkan para guru atau pendidik untuk membuat kuis secara online yang dapat diakses oleh siswa, baik langsung di dalam kelas maupun dari jarak jauh. Quizizz mengintegrasikan elemen permainan (gamifikasi) dalam pendidikan, seperti papan peringkat, poin, avatar, dan musik latar, untuk menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan tidak monoton. Selain digunakan untuk menguji pemahaman materi, Quizizz juga berperan sebagai alat penilaian formatif yang membantu guru dalam

memantau kemajuan belajar siswa secara langsung. Guru bisa menyusun soal pilihan ganda, isian singkat, atau pertanyaan terbuka, dan juga dapat melihat data analisis hasil kuis yang disajikan dalam bentuk grafik dan statistik. Ini memungkinkan pengajar untuk membuat keputusan pendidikan selanjutnya berdasarkan data yang tepat. Aplikasi ini mampu diintegrasikan dengan platform lain seperti Google Classroom dan Microsoft Teams, serta bisa diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, serta ponsel cerdas. Dengan cara ini, Quizizz tidak hanya mendukung peningkatan efektivitas pembelajaran di kelas, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar waktu sekolah. (Isnaini, 2020) berpendapat bahwa penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa, karena menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan. Di samping itu, pelajar dapat memperoleh pembelajaran dari kesalahan karena sistem akan memberikan tanggapan langsung terhadap jawaban mereka

Quizizz adalah aplikasi yang berbasis web dan mobile untuk membuat, membagikan, serta menjawab kuis interaktif secara langsung maupun secara mandiri (asinkron). Platform ini sangat terkenal di kalangan pengajar karena menyediakan metode yang menyenangkan

dan bernuansa permainan dalam proses belajar. Quizizz memungkinkan pengajar untuk merancang pertanyaan dalam beragam format (pilihan ganda, benar/salah, dsb.), mengatur durasi pengerjaan, dan mengawasi hasil secara real-time. Berdasarkan Rahmawati, F (2022), Quizizz merupakan platform pembelajaran yang berbasis kuis interaktif dan mendukung pembelajaran secara daring maupun luring. Aplikasi ini dibuat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti papan peringkat, avatar, serta musik latar yang menyenangkan, sehingga menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Di samping itu, Quizizz juga memberikan respons instan kepada siswa setelah mereka menjawab soal, yang membantu mereka memahami kesalahan serta belajar secara mandiri. Guru juga dapat mengamati data analisis hasil kuis untuk menilai pencapaian pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad 21, Quizizz sangat penting karena mendorong partisipasi aktif, literasi digital, serta pengembangan kompetensi kognitif dan sosial siswa. Platform ini dapat dimanfaatkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari SD sampai universitas

Aplikasi Quiziz diciptakan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015 menemukan ini terjadi saat mereka mengajar remedial matematika di sebuah sekolah di

Bangalore, India, dengan itu *Quizizz* adalah game Online berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan SmartpHOne menggunakan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif, hal ini sejalan dengan pendapat (Purba 2019:33) bahwa *Quizizz* adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis Game yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. (Amornchewin, 2018) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah alat yang diyakini dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam menyerap ilmu dengan segala fitur menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu membuat siswa bersaing dalam mengerjakan kuis sehingga siswa mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar (Rini and Zuhdi 2021:65) .

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz*, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah (Rusdianti, 2024), yaitu: Kuis Interaktif ,*Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, urutan, dan banyak lagi. Pembelajaran

Mandiri ,siswa dapat mengambil *Quizizz* secara mandiri, dan mereka akan melihat pertanyaan dan jawaban di layar perangkat mereka. Ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang fleksibel. Kelas Multi-Pemain, guru dapat menggunakan *Quizizz* dalam pengaturan kelas, dimana siswa dapat bermain dalam mode kompetitif dengan menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan. Penilaian Otomatis, *Quizizz* secara otomatis menilai dan memberikan umpan balik kepada siswa setelah mereka menyelesaikan kuis. Ini memungkinkan guru untuk melihat kemajuan siswa secara instan. Kustomisasi Konten, guru dapat menyesuaikan kuis dengan mengganti warna, mengunggah gambar dan menambahkan suara atau video. Bersifat kolaboratif, guru dapat berbagi kuis yang mereka buat dengan guru lain dan menggunakan kuis yang telah dibuat oleh pengajar lain dalam komunitas *Quizizz*. Integrasi dengan Google Classroom, *Quizizz* dapat diintegrasikan dengan classroom, sehingga guru dapat dengan mudah berbagi kuis dengan siswa mereka yang sudah ada di platform tersebut. Statistik dan laporan, guru dapat melihat data statistik tentang performa siswa dalam kuis dan mendapatkan wawasan tentang area pembelajaran yang perlu ditingkatkan.

2. Tujuan Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, baik bagi guru maupun siswa. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah: Membuat pembelajaran lebih menarik: Quizizz mengubah kuis dan ujian menjadi permainan yang seru, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Meningkatkan pemahaman materi: Dengan beragam jenis soal dan fitur yang interaktif, siswa dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara langsung. Memberikan umpan balik instan: Quizizz memberikan hasil kuis secara real-time, sehingga siswa dan guru dapat langsung mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif: Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar bersama-sama dalam mode tim, sehingga mereka dapat saling membantu dan belajar satu sama lain. Membantu guru dalam proses penilaian: Quizizz menyediakan berbagai data dan statistik yang berguna bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara keseluruhan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Secara lebih spesifik, Quizizz dapat digunakan untuk: Membuat kuis: Mulai dari pilihan ganda, benar-salah, hingga essay. Membuat presentasi interaktif: Menambahkan pertanyaan kuis ke dalam slide presentasi.

Melakukan pembelajaran jarak jauh: *Quizizz* dapat digunakan secara online, sehingga siswa dapat belajar dari mana saja dan kapan saja. Membuat game edukasi: Mengubah materi pelajaran menjadi permainan yang menyenangkan.

Dalam era globalisasi yang ditandai oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, sektor pendidikan dituntut untuk melakukan adaptasi dan inovasi guna menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Salah satu inovasi yang berkembang signifikan adalah penerapan teknologi pendidikan berbasis digital, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media evaluatif digital yang mengusung pendekatan interaktif dan gamifikasi, yang secara khusus dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan sekaligus merefleksikan tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Secara fundamental, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran formatif. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti soal dengan urutan acak, pengaturan waktu fleksibel, sistem penilaian otomatis, papan skor (*leaderboard*), serta umpan balik langsung yang dapat diakses oleh siswa dan guru. Fitur-fitur tersebut memungkinkan guru untuk memperoleh informasi

komprehensif terkait capaian belajar peserta didik. Menurut Bansal, A., & Kumar (2021), Quizizz merupakan alat bantu yang mempermudah guru dalam melakukan penilaian pembelajaran secara efisien dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Di samping sebagai sarana evaluatif, Quizizz juga memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi tersebut, seperti sistem penghargaan, kompetisi skor, dan tampilan visual yang menarik. Sebagaimana diungkapkan oleh Kurniawati (2022), unsur-unsur gamifikasi pada Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih antusias dan serius dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan tanpa tekanan seperti dalam evaluasi konvensional.

Selain itu, tujuan lain dari penggunaan Quizizz adalah mendukung proses pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai model pembelajaran, baik sinkron maupun asinkron, serta dapat digunakan secara daring maupun luring. Kemampuan ini memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik untuk tetap terhubung dalam kegiatan evaluasi kapan pun

dan di mana pun, yang sangat relevan diterapkan khususnya pada masa pembelajaran jarak jauh. Hal ini ditegaskan oleh Puspitasari (2020) yang menyatakan bahwa Quizizz mendukung pembelajaran modern dengan karakteristik fleksibilitas dan keterjangkauan.

Dari perspektif pedagogis, Quizizz turut mendorong terbentuknya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Melalui pemberian soal secara mandiri dan umpan balik langsung, siswa dilatih untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis. Dengan demikian, integrasi Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa yang aktif, mandiri, serta adaptif terhadap perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, keberadaan aplikasi Quizizz dalam ekosistem pendidikan modern berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam membentuk peserta didik yang kreatif, berdaya saing tinggi, serta melek teknologi.

Tujuan aplikasi Quizizz untuk menambah motivasi belajar siswa dalam mengerjakan soal atau evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz berfungsi sebagai alat bantu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa

kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung (Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat 2020:120).

3. Manfaat Aplikasi Quizizz

Adapun Manfaat aplikasi Quizizz sebagai berikut:

- a. Interaktivitas dan Keterlibatan: Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif dengan fitur kuis yang bisa dimainkan secara individu atau kelompok. Ini membantu menjaga keterlibatan siswa selama proses belajar.
- b. Umpan Balik Langsung: Setelah setiap pertanyaan dijawab, Quizizz memberikan umpan balik langsung, yang memungkinkan siswa untuk segera mengetahui jawaban yang benar dan alasan di baliknya.
- c. Fleksibilitas: Quizizz bisa digunakan dalam berbagai setting, baik di kelas, secara online, atau sebagai pekerjaan rumah. Guru bisa membuat kuis dengan mudah dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran.
- d. Beragam Format Pertanyaan: Aplikasi ini mendukung berbagai format pertanyaan seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isian, yang membantu menguji pemahaman siswa dari berbagai sudut pandang.
- e. Pelacakan Kemajuan: Quizizz menyediakan fitur analitik yang memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan melihat area yang perlu perbaikan. Ini juga

membantu dalam penilaian dan merencanakan strategi pembelajaran.

- f. Pengalaman Belajar yang Menyenangkan: Dengan elemen permainan dan kompetisi, *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kurang monoton, yang dapat meningkatkan motivasi siswa.
- g. Kustomisasi: Guru dapat menyesuaikan kuis dengan menambahkan gambar, video, dan deskripsi yang relevan, sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan kelas.
- h. Aksesibilitas: *Quizizz* dapat diakses melalui perangkat mobile dan komputer, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.
- i. Komunitas dan sumber daya: Ada banyak kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain di *Quizizz* yang dapat diakses dan digunakan sebagai referensi atau ditambahkan ke koleksi kuis sendiri.

4. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Quizizz

Adapun kelebihan aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

- a. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran menyenangkan dan gratis yang memudahkan guru menyampaikan kuis kepada siswa.
- b. Dapat membuat kuis sendiri, sehingga setiap orang dapat membuat pertanyaannya sendiri sesuai keinginan.

- c. *Bring Your Own Device* (BYOD): artinya tiap siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Quizizz dapat dimainkan oleh siswa menggunakan segala jenis perangkat dengan browser, termasuk PC, laptop, tablet, dan smartpH0ne.
- d. Quizizz tidak ingin Anda khawatir dalam membuat kuis. Anda dapat dengan mudah mengumpulkan pertanyaan dari kuis apa pun(edit kuis publik)atau secara otomatis menambahkan gambar dari internet.
- e. Pertanyaan-pertanyaan tersebut ditampilkan di layar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan sesuai kecepatan dan kecepatan mereka sendiri, dan siswa dapat meninjau jawabannya di akhir.
- f. Setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar, jumlah poin yang akan mereka terima pada pertanyaan akan ditampilkan, serta nilai yang akan mereka terima dengan menjawab pertanyaan tersebut.
- g. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, jawaban yang benar akan ditampilkan.
- h. Jika telah selesai mengikuti kuis, akan terdengar nada tampilan permintaan tinjauan di akhir kuis untuk meninjau jawaban pilihan Anda.
- i. Saat mengerjakan kuis, setiap siswa menerima daftar pertanyaan yang berbeda dari siswa lainnya(Rofiqoh 2020:48-56)

Kelemahan Aplikasi Quizizz sebagai berikut:

- a. Siswa dapat membuka tab baru.
- b. Sulit untuk mengelola ketika siswa membuka tab baru.
- c. Nilai seorang siswa mungkin turun bahkan setelah menyelesaikan semua pertanyaan.
- d. Hal ini dikarenakan lamanya operasi mempengaruhi hasil nilai yang diperoleh.
- e. Kuis ini sangat sensitif terhadap internet aktif sehingga dapat mengakibatkan diskoneksi (internet terputus atau tidak tersambung). Hal ini bisa menghambat pekerjaan siswa dalam mengisi soal quiz (Rofiqoh 2020:48-56)

5. Cara Membuat Akun Dan Pengoperasian Aplikasi Quizizz

Pembelajaran aplikasi Quizizz sangat mudah pembuatannya, yakni dengan menyiapkan terlebih dahulu materi, dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dan jawaban alternatif dalam aplikasi Quizizz. Setelah selesai menyusun materi kedalam pertanyaan dengan seluruh konten lainnya yang hendak di sisipkan, kemudian membuka dan masuk pada aplikasi Quizizz, melalui webnya, yaitu www.Quizizz.com. Sebagaimana tersedia di playstore atau laman internet lainnya.

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan

akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi *Quizizz*. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi *Quizizz*, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi *Quizizz*, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika melakukan pendaftaran sebelumnya.

Ketika sudah masuk kedalam web dan tentu sudah terdaftar sebagai akun dari aplikasi *Quizizz*, kita akan dihadapkan dengan pemandangan pada library, yang mana terdapat koleksi media kuis, yang telah di suguhkan oleh Sang Pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Selain itu, kita bisa dengan leluasa memilih kuis-kuis yang tersedia di aplikasi *Quizizz*, sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, *Quizizz* memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuiskan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik tulisan create my quiz (Salsabila et al. 2020:168-169).

Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi Quizizz :

- a. Buka web, ketik Quizizz
- b. Bila belum memiliki akun, klik sign up
- c. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
- d. Masuk ke aplikasi Quizizz, klik log in
- e. Isi dengan email dan password yang digunakan ketika mendaftar akun
- f. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik create my quiz.

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dan di operasikan sebagaimana mestinya. Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :

1. Masuk ke www.Quizizz.com
2. Klik tulisan log in
3. Kemudian, klik tulisan teacher, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan create a quiz
6. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
8. Kemudian klik save

9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik create new question
 10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, “*Write Question Here*”, lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan multiple choice/pilihan ganda) pada kolom “Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya”
 10. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
 11. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
 12. Klik save
 13. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik “*Finish Quiz*”
 14. Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik save details
 15. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “*Homework*”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “*Play Live*”, apabila hendak digunakan sekarang.
 16. Masukkan deadline atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “*Procced*”
 17. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
 18. Kemudian membuka Link “<http://Quizizz.com/admin/>”
- Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz

sebagai media pembelajaran (Salsabila et al. 2020:168-169)

6. Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan untuk memahami konsep atau situasi dan fakta yang diketahui. Dalam hal ini, tidak hanya akan mengingat kata saja, tetapi juga akan mengetahui topik permasalahan yang bersangkutan, atau faktanya, sehingga dapat mengatur pembagian, mengubah, menyusun, menunjukkan, menyiapkan, menafsirkan, menjelaskan, menunjukkan, Sebagai contoh, perkiraan, menentukan, dan pengambilan keputusan . (Purwanto 2018:44).

Pemahaman adalah proses mental yang melibatkan kemampuan individu dalam menangkap, menginterpretasikan, serta mengintegrasikan informasi baru ke dalam kerangka pengetahuan yang sudah ada. Dalam konteks pembelajaran, pemahaman lebih dari sekadar mengingat fakta atau informasi; hal ini meliputi kemampuan untuk menjelaskan, mengaitkan, membandingkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang dipelajari. Pemahaman muncul saat seseorang dapat memberikan makna pada informasi, mengidentifikasi hubungan antar konsep, serta

menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Menurut Bloom dalam taksonomi tujuan, pemahaman adalah tingkat kedua setelah pengetahuan (knowledge) dan mencakup kegiatan seperti menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri (restate), mengartikan (interpret), dan memberikan contoh (exemplify). Menurut Sadjana (2005), pemahaman adalah suatu proses berpikir yang lebih kompleks daripada sekedar mengingat. Seseorang yang menguasai suatu materi dapat menunjukkan keterampilan dalam menjelaskan konsep utama, menggambarkan interaksi antar bagian, dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Pemahaman merupakan dasar krusial dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik, sebab tanpa pemahaman, siswa hanya akan menghafal informasi tanpa mengerti cara dan waktu penggunaan informasi tersebut. Di sisi lain, (Slameto, 2010) menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan siswa untuk memahami makna dari materi pelajaran yang diberikan, baik secara verbal maupun tulisan. Oleh karena itu, indikator pemahaman dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, mengatur kembali informasi, atau menerapkannya dalam tugas-tugas tertentu. Dari segi psikologis, pemahaman dipengaruhi oleh sejumlah faktor seperti ketertarikan belajar, kesiapan mental,

lingkungan pembelajaran, dan metode pengajaran. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran, sangat penting bagi pendidik untuk merancang strategi yang dapat mendorong siswa untuk memahami materi secara komprehensif, bukan hanya sekedar menghafal.

Mulyasa menyimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas dan pengarahan diri. Dalam hal ini, siswa akan lebih mudah untuk memahami pelajaran jika :

- 1) Dikembangkannya rasa percaya diri dalam diri siswa, sehingga siswa tersebut akan lebih mudah untuk memahami pelajaran yang diberikan.
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi secara bebas dan terarah.
- 3) Melibatkan siswa secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat tercapai (Hartono, 2008).

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman disini dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami suatu topik pembelajaran. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, tetapi perlunya siswa untuk dapat menggunakan atau menerapkan apa yang telah dipahaminya. Jika siswa

memahami apa yang dipelajarinya, maka siswa akan siap menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan saat belajar.

b. Indikator pemahaman

Indikator pemahaman adalah ukuran atau petunjuk khusus yang digunakan untuk menilai sejauh mana seseorang, terutama peserta didik, telah menguasai konsep atau materi pelajaran tertentu. Indikator ini menjelaskan dengan lebih mendetail tentang tujuan pembelajaran dan menunjukkan jenis-jenis perilaku atau respons yang bisa diobservasi sebagai bukti bahwa siswa telah memahami materi tersebut. Dalam bidang pendidikan, pemahaman diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menyampaikan kembali informasi, menginterpretasikan makna, memberikan ilustrasi, membandingkan, serta mengaitkan konsep-konsep dalam konteks yang sesuai. Karena itu, indikator pemahaman dapat mencakup kemampuan siswa dalam: Menguraikan gagasan dengan kata-kata sendiri, Menyediakan contoh serta non-contoh dari sebuah konsep, Menghubungkan antara konsep, Menanggapi pertanyaan yang bersifat analitis atau aplikatif, Meramalkan dampak dari suatu perubahan dengan memahami materi yang telah dipelajari. Indikator pemahaman sangat krusial dalam

proses evaluasi karena membantu guru menilai apakah tujuan pendidikan telah tercapai.

Di samping itu, indikator ini juga dijadikan landasan dalam mengembangkan soal evaluasi dan instrumen penilaian lainnya yang bersifat formatif atau sumatif. Dengan indikator yang tepat, proses penilaian jadi lebih objektif dan terfokus. Menurut Mulyasa (2009) indikator merupakan suatu karakteristik, tanda, atau gejala yang dapat dimanfaatkan sebagai petunjuk atau tolok ukur untuk mengukur keadaan atau tingkat sesuatu. Dalam proses belajar, indikator berperan sebagai jembatan antara kompetensi dasar (KD) dan sasaran pembelajaran yang ingin diraih. Selanjutnya, Sudjana, (2005) menekankan bahwa dalam penilaian hasil belajar, indikator perlu dirumuskan secara operasional agar dapat diobservasi dan diukur. Dengan kata lain, indikator pemahaman harus mencerminkan tindakan nyata yang dapat dievaluasi dari hasil ujian, tugas, atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, indikator pemahaman memiliki peran yang sangat krusial dalam merancang proses pembelajaran yang efisien, sistematis, dan terukur. Pendidik harus menyusun indikator yang jelas, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta relevan dengan sasaran pembelajaran yang ingin diperoleh.

Indikator pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan makna atau konsep, bukan hanya sekedar mengingat fakta. Indikator pemahaman adalah tanda atau alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana seseorang telah memahami suatu konsep, materi, atau topik. Indikator ini biasanya digunakan dalam konteks pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas proses belajar mengajar. Indikator pemahaman membantu mengidentifikasi apakah peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari pengetahuan (Nana Sudjana, 2010). Indikator pemahaman yang dapat digunakan untuk mengetahui ukuran keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu konsep yaitu:

1. Menerjemahkan

Menerjemahkan di sini bukan saja penglihat bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

2. Menginterpretasikan/Menafsirkan

Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah

kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.

3. Mengekstrapolasi

Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya (Mellasanti Ayuwardani, 2023).

Adapun ciri-ciri indikator pemahaman sebagai berikut:

1. Mengukur tingkat pemahaman secara mendalam:
Indikator ini tidak hanya menilai apakah seseorang dapat mengingat informasi, tetapi juga apakah mereka dapat mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi tersebut.
2. Dikaitkan dengan tujuan pembelajaran: Setiap indikator pemahaman selalu relevan dengan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai.
3. Berbasis kognitif: Biasanya melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk social yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam

pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Kemendikbud 2022:4).

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek.

Dalam pembelajaran IPAS, ada beberapa teori pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teori konstruktivisme menekankan pada pentingnya siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang berbeda. Teori pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan teori pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan

terintegrasi dalam konteks kehidupan nyata (Suhelayanti, Z, and Rahmawati 2023:4).

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu cabang ilmu yang mempelajari alam semesta serta berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya dengan menggunakan proses ilmiah yang terstruktur, rasional, empiris, dan objektif. IPA tidak sekadar dimaknai sebagai sekumpulan fakta dan data mengenai dunia fisik, tetapi juga sebagai suatu proses serta sikap ilmiah yang mencerminkan sifat keilmuan. Secara umum, hakikat IPA meliputi tiga dimensi utama: IPA sebagai barang, IPA sebagai metode ilmiah, IPA sebagai pendekatan ilmiah, IPA Sebagai Komoditas Sebagai sebuah produk, IPA menghasilkan ide, prinsip, hukum, dan teori yang diperoleh dari observasi dan eksperimen ilmiah. Contoh produk ilmiah meliputi hukum Newton, teori evolusi, teori atom, dan lain-lain. Produk ini bersifat kumulatif dan mungkin berevolusi seiring dengan perkembangan pengetahuan baru yang lebih tepat dan terbukti secara empiris. IPA dalam Bentuk Proses Esensi sebagai suatu proses ilmiah mengacu pada teknik ilmiah yang diterapkan untuk mendapatkan pengetahuan. Proses ini terdiri dari beberapa langkah

yang sistematis, yaitu: mengamati gejala, merumuskan persoalan, menyusun dugaan, melaksanakan percobaan, menganalisis informasi, menyimpulkan dengan menarik, Lalu ia mengumumkan hasilnya. melalui tahap ini, IPA berkembang dengan cara yang objektif dan siap untuk diuji kebenarannya. IPA Sebagai Sikap Esensi IPA juga mengajarkan betapa pentingnya memiliki sikap ilmiah, seperti: Keingintahuan (*curiosity*), Tanggapan terhadap informasi, Membuka diri terhadap pandangan dan hasil baru, Kejujuran terhadap informasi, Sulit untuk percaya tanpa adanya bukti yang nyata

Sains merupakan bentuk pengindonesiaan yang berasal dari kata bahasa Inggris “science” yang berarti “ilmu”. Dalam bahasa Indonesia kata science diindonesiakan menjadi kata sains dan teknologi. Jadi kata sains dan IPA merupakan padanan dan sama-sama digunakan dalam ilmu alamiah. Sulistyani P (2019) menjelaskan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang fenomena alam, baik secara fakta, konsep, prinsip dan hukum dan dapat dibuktikan kebenarannya dengan kegiatan ilmiah. Karena menurut BSNP dalam (Nasrah dkk,

2021) pembelajaran IPA yang dilakukan secara inkuiri ilmiah (scientific inquiry) akan mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (Suhelayanti, Z, and Rahmawati 2023:12).

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memahami dinamika dan gejala sosial yang terjadi di sekitarnya serta mampu terlibat aktif dalam kehidupan sosial sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Dalam konteks ini, pembelajaran IPS tidak hanya dimaknai sebagai penyampaian konten materi, melainkan juga sebagai upaya membentuk karakter sosial peserta didik agar relevan dengan tantangan kehidupan nyata.

Menurut pendapat Sapriya (2017), hakikat pembelajaran IPS adalah suatu proses pendidikan yang diarahkan untuk membentuk individu sebagai warga negara yang baik (good citizenship) melalui pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena

sosial, budaya, ekonomi, dan politik secara terintegrasi. IPS tidak sekadar menjadi kumpulan informasi dari berbagai ilmu sosial, namun berfungsi sebagai sarana pendidikan sosial yang mengaitkan teori dengan pengalaman nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Komponen Utama Hakikat Pembelajaran IPS:

a. Pendekatan Multidisipliner

Pembelajaran IPS menggabungkan sejumlah disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, serta ilmu politik secara integratif. Pendekatan ini memperluas wawasan peserta didik dan memungkinkan mereka memahami hubungan antaraspek sosial secara komprehensif.

b. Pendekatan Humanistik dan Kontekstual

IPS memiliki dimensi humanistik karena berpusat pada manusia sebagai makhluk sosial. Pendekatan kontekstual diterapkan agar pembelajaran selalu berkaitan dengan kehidupan nyata di lingkungan peserta didik, sehingga

memudahkan dalam menginternalisasi makna sosial secara konkret.

c. Penanaman Nilai dan Pembentukan Karakter

IPS menjadi wahana untuk membangun karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai seperti keadilan sosial, tanggung jawab, toleransi, kerja sama, dan empati. Nilai-nilai tersebut dibentuk melalui pemahaman dan praktik yang relevan dengan kehidupan sosial.

d. Berorientasi pada Pemikiran Kritis dan Reflektif

Pembelajaran IPS dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam menanggapi isu-isu sosial yang berkembang. Peserta didik diarahkan untuk melihat berbagai sudut pandang dan menyusun solusi berbasis data dan realitas.

e. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Partisipatif

IPS juga bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan sosial seperti kemampuan berdiskusi, kerja tim, serta

partisipasi aktif melalui proyek sosial dan studi kasus. Hal ini melatih siswa untuk menjadi individu yang demokratis dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

- f. Relevansi dengan Kehidupan Sehari-hari
- Esensi dari pembelajaran IPS adalah membantu peserta didik dalam memahami dan menghadapi realitas sosial yang ada di lingkungannya. Dengan demikian, materi IPS menjadi sarana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara adaptif.

Sebagaimana dinyatakan oleh Wiyani (2020), pembelajaran IPS memegang peranan penting dalam membentuk kesadaran sosial dan tanggung jawab warga negara sejak dini. Melalui pendekatan yang menyeluruh, peserta didik didorong untuk memahami dirinya, keluarga, masyarakat, dan lingkungan global secara kritis dan dinamis.

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*sosial*

studies” di kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerikat (Sapriyah 2009:19). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiaologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kepada siswa merupakan hal yang penting karena setiap orang adalah makhluk sosial. Agar setiap individu menjadi warga negara yang baik, ia harus memiliki pengetahuan yang mendalam tentang adat-istiadat dan hukum-hukum sosial, menentukan sikap-sikap yang diperlukan untuk pengetahuan tersebut, dan memiliki keterampilan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Medianto 2023:43).

a. Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai

bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social (Wahab, A. A., & Halimi 2018:143).

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang berasal dari beragam disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, serta ilmu politik, yang dipermudah dan disesuaikan untuk kebutuhan pendidikan tingkat dasar dan menengah. Pembelajaran IPS ditujukan untuk memberikan peserta didik pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sosial sehingga mereka dapat berkontribusi secara aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat. Menurut Sardiman (2019), pembelajaran IPS tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga bertujuan untuk membentuk warga negara yang sadar sosial, mampu berpikir kritis, peduli pada

isu-isu sosial, serta dapat membuat keputusan yang bijaksana. Karena itu, karakteristik pembelajaran IPS berbeda dari pembelajaran mata pelajaran eksakta, karena lebih menekankan pemahaman tentang interaksi manusia dengan lingkungannya secara kontekstual.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain. Karakteristik ini mencakup pendekatan, tujuan, metode, dan konten yang berfokus pada pengembangan pemahaman siswa tentang masyarakat dan lingkungannya. Berikut adalah beberapa karakteristik utama pembelajaran IPS:

1. *Interdisipliner*

Pembelajaran IPS bersifat *interdisipliner*, yang berarti menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan politik. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang fenomena sosial dan interaksi antarindividu serta kelompok dalam masyarakat.

2. Berorientasi pada Kehidupan Sehari-hari

Pembelajaran IPS dirancang untuk relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi yang diajarkan sering kali diambil dari konteks sosial dan lingkungan lokal yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan dihubungkan dengan kehidupan mereka.

3. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Salah satu tujuan utama pembelajaran IPS adalah mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Pembelajaran ini mendorong siswa untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan memahami berbagai perspektif.

4. Menekankan Nilai dan Sikap

IPS tidak hanya berfokus pada pengetahuan faktual, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai moral, etika, dan sikap sosial yang baik. Misalnya, nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian terhadap orang lain, dan sikap toleransi sangat ditekankan dalam pembelajaran IPS.

5. Mendorong Partisipasi Aktif Siswa

Pembelajaran IPS mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi, debat, simulasi, studi kasus, dan proyek kelompok. Pendekatan ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka mengembangkan kemampuan analitis dan reflektif.

6. Menggunakan Berbagai Metode dan Sumber Belajar

Pembelajaran IPS menggunakan berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, diskusi kelompok, permainan peran, studi lapangan, dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sumber belajar dapat mencakup buku teks, artikel, peta, video, internet, dan sumber lain yang relevan.

Karakteristik-karakteristik ini menekankan pentingnya pembelajaran IPS dalam membentuk siswa yang memiliki pemahaman luas tentang dunia sosial, mampu berpikir kritis, serta memiliki sikap dan nilai yang sesuai untuk berinteraksi dalam masyarakat yang semakin kompleks dan global.

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil temuan penelitian yang dapat dijadikan acuan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ainaya Hanum Lutfia 2022, yang berjudul: Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran Daring Tematik Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri Kalibogor. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* digunakan uji-t memiliki nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau sebesar $(5,84102 > 2,1110)$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalibogor. Sedangkan dengan uji ketuntasan belajar siswa sebanyak 17 siswa dengan persentase 94,44 % dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5,56%. Hal ini terjadi karena diterapkannya pembelajaran dengan memanfaatkan *Quizizz*. Oleh karena itu dapat disimpulkan penggunaan *Quizizz* berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas V SD Negeri Kalibogor.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Maharani Dkk 2022, yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa

kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini jenis pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen. Bentuk penelitian ini Pre Experimental dengan desain penelitian One-Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian merupakan ini adalah siswa kelas IV SD IT Humairoh 2 Pekanbaru sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi atau penilaian setiap akhir pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan pada data pretest memperoleh rata-rata 50.00 dan hasil posttest adalah 82.80. Perhitungan uji hipotesis memperoleh hasil sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji N-Gain didapatkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 64.0% yang termasuk pada kategori efektif. Kemudian untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan dihitung dengan uji Koefisien Determinasi (R-Square) diperoleh hasil sebesar 0.524%. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rina Dianti Dkk 2023, yang berjudul: Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri

89 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui berkembangnya teknologi yang semakin pesat pada dunia pendidikan saat ini, dapat memudahkan seorang pendidik dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media pembelajaran canggih yang berupa teknologi media pembelajaran aplikasi *Quizizz*. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui langkah-langkah implementasi pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS abad 21 di SD Negeri 89 Palembang dan untuk mengetahui hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis swot di SD Negeri 89 Palembang. Metode penelitian yang digunakan berjenis kualitatif dengan bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu, langkah-langkah dalam implementasi pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS abad 21 berupa tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi pembelajaran. Terdapat analisis hasil evaluasi implementasi berbasis aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran IPS abad 21 dengan menggunakan analisis SWOT yaitu ada 4 hal yang meliputi kekuatan (Strengths) salah satunya yaitu membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar, kelemahan (Weaknesses)

tergantung kepada jaringan internet, peluang (Opportunities) salah satunya berupa siswa mampu berkembang dengan pola pendidikan yang menggunakan teknologi, ancaman (Threats) salah satunya yaitu membuat siswa malas membuka dan membaca buku.

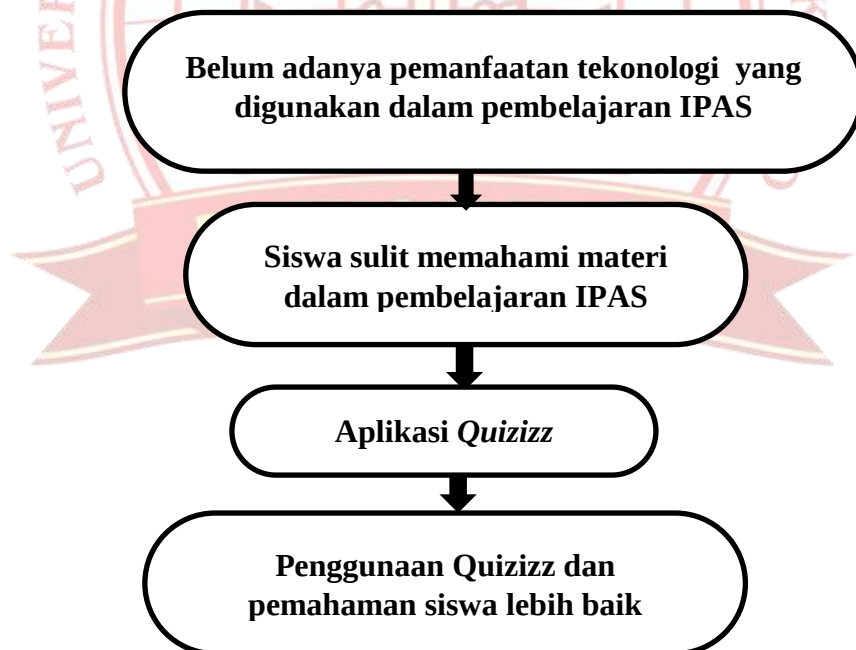
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Yang Relevan.

No	Nama Peneliti	Judul Skripsi/Jurnal	Perbedaan	Persamaan
1.	Ainaya Hanum Lutfia	Pengaruh Penggunaan Quizizz Pada Pembelajaran Daring Tematik Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Kalibogor	1. Tempat penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang di teliti berbeda	1. Sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengetahui pemahaman siswa 2. Kelas yang di teliti sama
2.	Rina Dianti Dkk	Implementasi Pembelajaran IPS Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 89 Palembang	1. Tempat penelitian berbeda 2. Metode penelitian yang digunakan berbeda	1. Sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz
3.	Fitri Maharani D Kk	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar	1. Tempat penelitian berbeda 2. Kelas yang	1. Sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz

		Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	diteliti berbeda	
--	--	------------------------------	------------------	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian (Syahputri, Fallenia, and Syafitri 2023:161).



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006: 65). Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah: Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam pelajaran IPAS.

E. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto 2014:10). Dengan itu hipotesis pada penelitian ini adalah Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD N 52 Kota Bengkulu.