

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya tujuan pendidikan adalah untuk membimbing siswa menuju perubahan intelektual, moral, dan perilaku sosial sehingga mampu menjadi individu yang mandiri atau sebagai anggota masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan, siswa harus berinteraksi dengan guru begitupun sebaliknya, yang diatur oleh jalannya pembelajaran. Media pembelajaran menurut Hasan M. (2021, hlm. 2) merupakan hubungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang dipengaruhi oleh lingkungan belajar itu sendiri, antara lain siswa, guru, kepala sekolah, pustakawan, serta perangkat pembelajaran. Untuk itu perlu adanya media yang inovatif dan kreatif agar dapat dijadikan sebagai sarana penyalur isi materi pembelajaran dari guru ke siswa.

Terdapat banyak istilah yang menggambarkan media, seperti "*medius*" dalam bahasa latin berarti pintu masuk, perantara atau tengah. Selain itu media dalam bahasa Arab merupakan pengantar pesan atau perantara dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun menurut *National Education Association (NEA)* menafsirkan media sebagai segala jenis objek yang dapat diciptakan dan ditangkap oleh panca indera serta dibarengi dengan penggunaan instrumen dalam kegiatan tertentu. Pengertian media pembelajaran secara lebih khusus dikemukakan oleh Nurfadhillah Septy

(2021, hlm 8) menurutnya media umumnya didefinisikan perangkat grafis, fotografis, serta elektronik, yang bertujuan untuk mengumpulkan, memproses, serta mengatur informasi yang berhubungan dengan visual atau verbal. Sedangkan menurut Saroh Siti (2019, hlm. 2) mengartikan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman yang menarik guna mendukung kegiatan pembelajara siswa. Dengan demikian, media merupakan wadah penyampaian untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan yang di dalamnya terdapat maksud dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri

Pentingnya peran media pembelajaran dalam pendidikan, sebagaimana yang ditegaskan oleh Harahap Olivia, dkk. (2022, hlm. 33) media pembelajaran mampu mengembangkan, mengarahkan, dan memotivasi anak untuk belajar, menciptakan hubungan yang berlangsung antara siswa dengan lingkungannya, serta menciptakan kesempatan belajar mandiri tergantung pada kemampuan dan minat siswa.

## b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

### 1) Fungsi Media Pembelajaran

#### a) Kebermaknaan

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk meningkatkan daya tangkap siswa terhadap informasi yang diperoleh, selain itu juga siswa mampu menganalisis, menciptakan, sserta mengembangkan aspek sikap dan keterampilan.

#### b) Motivasi

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mendorong semangat (motivasi) siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

#### c) Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk menyeimbangkan pemahaman (persepsi) masing-masing siswa agar siswa mempunyai pendapat yang sama tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

d) Komunikatif

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mempermudah jalannya proses komunikasi antara pengirim (guru) dan penerima pesan (siswa) serta dapat dipastikan bahwa materi pembelajaran yang tersalurkan dapat diterima dengan baik.

e) Individualitas

Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk memfasilitasi siswa yang memiliki kebutuhan dalam minat dan cara belajar yang berbeda.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Hasan Muhammad (2021, hlm. 23) sebagai berikut:

- 1) Dengan mempelajari media pembelajaran, dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh waktu
- 2) Dengan mempelajari media pembelajaran, dapat memecahkan permasalahan dalam pendidikan serta pelatihan, baik dalam skala kecil maupun besar
- 3) Dengan mempelajari media pembelajaran, dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa menggunakan imajinasinya untuk mengembangkan keterampilan dan sikapnya, serta siswa mampu menciptakan kreativitas dan karya yang inovatif.

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Pakpahan Andrew Fernando (2020, hlm. 74) memaparkan jenis media pembelajaran yang dibagi menjadi tiga, yaitu:

##### 1) Audio

Media audio merupakan salah satu media yang hanya berisi indera pendengar saja. Pengirim pesan (perekam) akan mengubah informasi yang disampaikan menjadi suara menggunakan perekam suara yang kemudian dikirim atau disimpan ke dalam radio, pemutar kaset, dll. Sedangkan bagi siswa yang ingin mendengarkan informasi tersebut harus menggunakan pemutar musik. Seiring perkembangan zaman, saat ini media audio terkenal dengan sebutan *podcast*.

##### 2) Visual

Media visual berbeda dengan media audio, pada media ini pengirim pesan menggunakan gambar atau video untuk menyampaikan informasi. Biasanya isi pesan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat siswa agar tertarik dengan informasi yang disampaikan. Informasi harus diringkas sesingkat mungkin menggunakan penyusunan kata yang mampu dipahami, serta jangan sampai melupakan makna yang tersirat di dalam informasi tersebut. Contoh media visual yang dapat digunakan saat pembelajaran yaitu menggunakan poster, buku, *mind mapping*, ataupun film bisu.

##### 3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media penggabungan dari komponen suara serta gambar. Media sangat diminati oleh siswa dalam pembelajaran, dengan animasi dan suara yang menyenangkan sehingga dapat menodorong minat belajar siswa, maka dari itu media ini

menjadi salah satu peranan utama dalam proses pendidikan. Contoh media audio-visual yang sering digunakan dalam dunia pendidikan yaitu video pembelajaran, *Power Point* interaktif.

e. Pertimbangan Media Pembelajaran

Tidak semua media pembelajaran bisa di terapkan oleh guru, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan harus melakukan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

1) Menyesuaikan jenis media dengan materi kurikulum

Suatu media pembelajaran dikatakan baik apabila sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa dapat memahami materi tersebut. Contohnya saat guru sedang memaparkan materi mengenai siklus akuntansi maka media pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan media berbasis audio-visual seperti video interaktif, karena media ini dirasa sangat efektif untuk menyampaikan isi materi.

2) Keterjangkauan dalam pembiayaan

Sebelum guru mengembangkan media pembelajaran yang diinginkan, alangkah lebih baiknya guru harus mempertimbangkan biaya untuk membuat media tersebut, agar pada saat pengembangan tidak terhambat oleh biaya

3) Adanya perangkat keras untuk penggunaan media pembelajaran

Ketersediaannya perangkat keras sangat penting guna merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Contohnya guru ingin menampilkan mediap video di dalam kelas, di kelas pun harus tersedia *infocus* sebagai alat bantu untuk menampilkan video tersebut di dalam kelas

4) Adanya media pembelajaran di pasaran

Ketersediaan media pembelajaran di pasaran sangat diperlukan oleh guru, hal ini bertujuan untuk membantu para guru atau staff yang ingin menggunakan media tersebut agar dapat lebih mudah mencari informasi mengenai media tersebut, seperti cara mengoperasikannya dan juga cara memanfaatkannya

5) Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam penggunaannya mudah untuk dioperasikan, karena jika media yang dikembangkan tidak mudah untuk di manfaatkan maka media tersebut akan menjadi pajangan saja di sekolah

## 2. Quizizz

a. Sekilas tentang aplikasi *Quizizz*

Dalam mengatasi tantangan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, maka dibutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang relevan. Dengan teknologi, semua bisa dilakukan dengan mudah. Kemajuan teknologi dalam pendidikan membantu guru untuk memenuhi tanggung jawab mereka sebagai pendidik di kelas. Media pembelajaran haruslah menarik, interaktif, mengutamakan kolaborasi dan komunikasi, serta dapat menimbulkan interaksi antara siswa dan guru hal, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *games*, hal serupa juga dikemukakan oleh Irwan, dkk. (2019, hlm. 95) mengatakan bahwa pembelajaran yang dibarengi oleh *games* akan meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa cenderung menyukai belajar sambil bermain, hal ini seakan-akan membuat siswa ikut masuk kedalam dunia *games (fantasy)*, serta di dalamnya memiliki tantangan tertentu (*challenges*), yang membuat rasa keingintahuan (*curiosity*)

siswa meningkat. Seiring perkembangan zaman, terdapat banyak aplikasi atau web yang dapat digunakan dalam proses belajar, salah satunya yaitu aplikasi *Quizizz*.

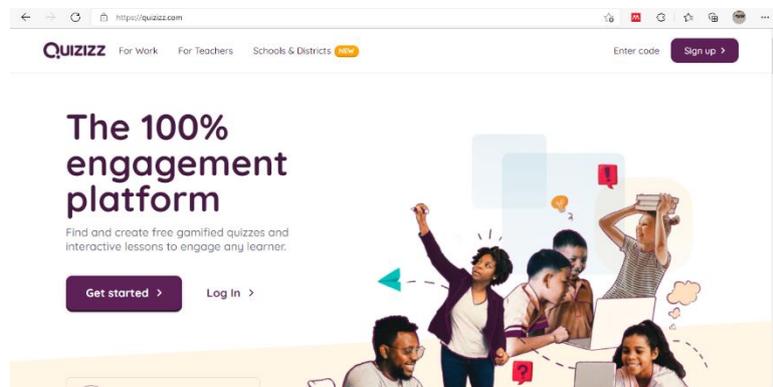
Menurut Puspitasari Etika Dyah, dkk. (2021, hlm. 209) *Quizizz* dapat diartikan sebagai sebuah web tool yang dapat diakses melalui situs web atau aplikasi serta dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis interaktif, menggunakan *Quizizz* sangat mudah dan dapat dimainkan menggunakan *smathphone* atau komputer. Hal serupa dikemukakan oleh Anshori (2018, hlm. 104) *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi online yang memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan kuis yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif.

Dapat dikatakan *Quizizz* merupakan pengembangan dari media pembelajaran berbasis digital (multimedia) yang memiliki visual serta audionya yang menarik sehingga proses pembelajaran terkesan menyenangkan. Hal ini membuat siswa semangat untuk mengerjakan soal dengan cara yang tidak biasa. Bukan hanya visualnya saja yang menarik, akan tetapi *Quizizz* memiliki fitur yang memudahkan guru dalam mengemas materi pembelajaran. Yang dimana terdapat Pertanyaan interaktif mengani topik yang berbeda, tingkat pendidikan yang berbeda, serta mata pelajaran yang berbeda. *Quizizz* juga dapat mmebuat guru menjadi kreatif karena guru berperan sebagai adminisrator dan juga pendesain dalam membuat konten bahan ajar.

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis ini dapat mempermudah guru dalam membuat soal, selain itu juga di dalam aplikasi ini terdapat data statistik mengenai kinerja siswa yang dapat mempermudah guru untuk menilai serta dapat mengukur tingkat kesukaran dalam butir soal yang telah dibuat oleh guru.

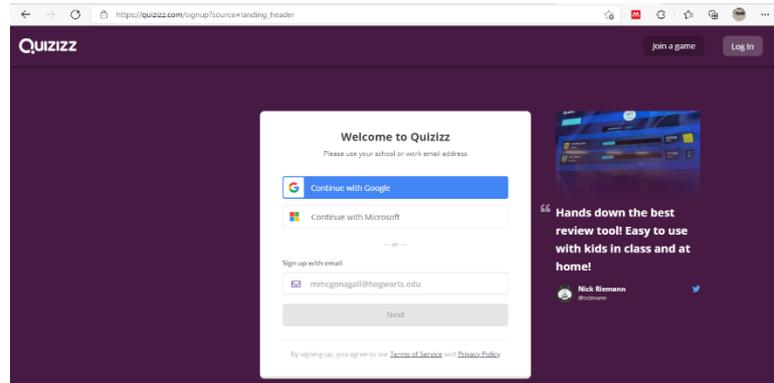
Untuk mengakses *Quizizz* dapat melalui <http://quizizz.com> dan juga *download Quizizz* di platform *playstore* atau *appstore*. Berikut cara dalam mengakses aplikasi *Quizizz* yaitu:

- 1) Memulai *Quizizz*
  - a) Pastikan gawai dan juga komputer Anda tersambung dengan jaringan internet dengan baik
  - b) Buka penelusuran di *website* lalu ketik <http://quizizz.com>, atau bisa mengaksesnya dengan cara mengunduh aplikasi *Quizizz* melalui *playstore* atau *appstore*
  - c) Selanjutnya akan dibawa pada halaman *Login* dan *Sign Up* yang terlihat pada gambar 2.1. Pada bagian *login* digunakan bagi yang sudah mempunyai akun *Quizizz*, sementara bagi yang belum memiliki akun *Quizizz* dapat memilih menu *sign up*



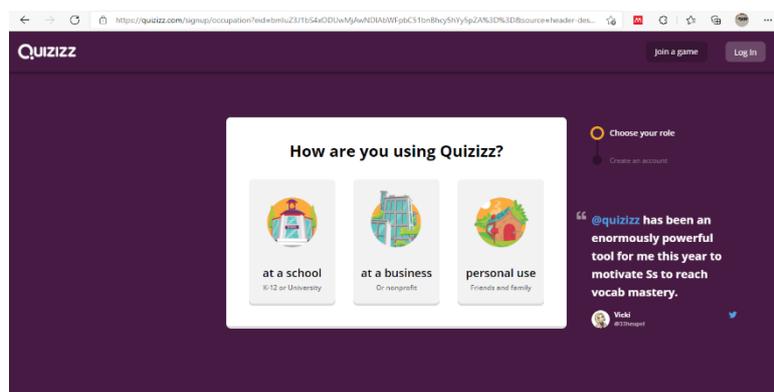
**Gambar 2. 1**  
**Halaman Log In dan Sign Up Aplikasi *Quizizz***

- d) Bagi guru maupun siswa belum mempunyai akun *Quizizz* maka dapat memilih menu *Sign Up* seperti yang yang terlihat pada gambar 2.2, lalu masukkan alamat *email* akun *Google* yang masih aktif lalu pilih *Next*



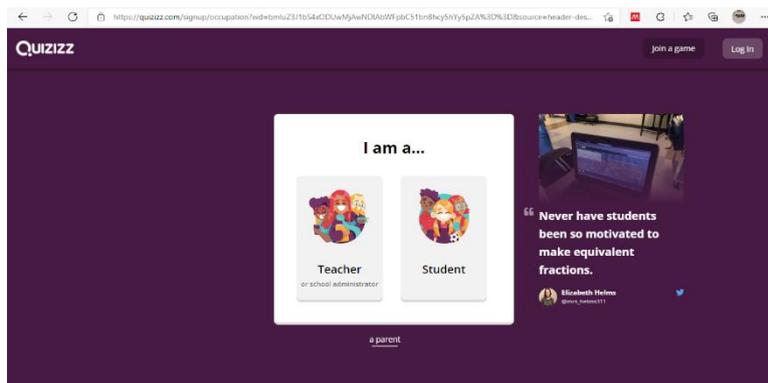
**Gambar 2. 2**  
**Cara Mendaftar Akun Pada Aplikasi *Quizizz***

- e) Halaman selanjutnya terdapat tiga pilihan seperti pada gambar 2.3, apabila akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran maka pilih *At a School*



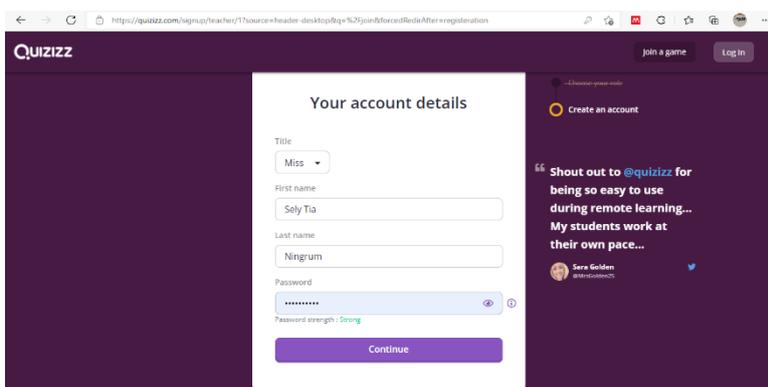
**Gambar 2. 3**  
**Opsi Jenis Akun *Quizizz* yang Akan Digunakan**

- f) Halaman berikutnya *Quizizz* menampilkan dua opsi, yaitu *Teacher* sebagai guru dan *Student* sebagai siswa seperti pada gambar 2.4. Untuk guru maka pilih *Teacher* dan untuk siswa pilih *Student*



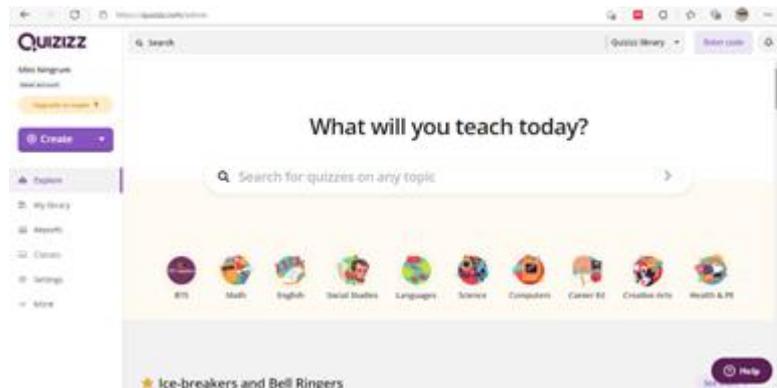
**Gambar 2. 4**  
**Opsi Penggunaan Akun Quizizz**

- g) Lalu lengkapi data diri yang terdapat di halaman berikutnya seperti pada gambar 2.5, jika dirasa sudah lengkap dan benar maka pilih *Continue*



**Gambar 2. 5**  
**Mengisi Data Diri**

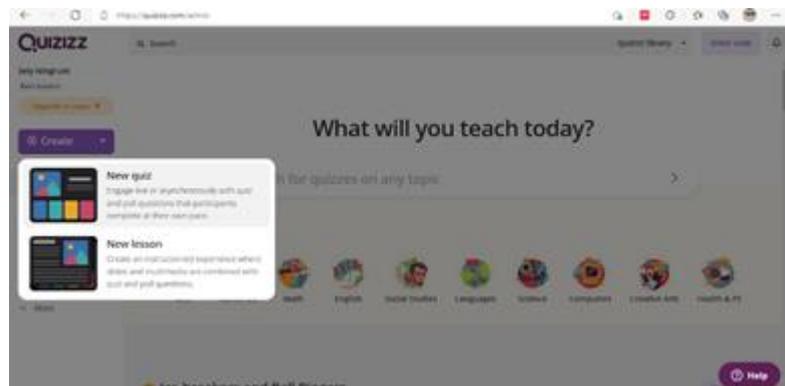
- h) Pada halaman berikutnya akun *Quizizz* siap di gunakan untuk membuat dan mengerjakan soal seperti pada gambar 2.6



**Gambar 2. 6**  
**Akun Quizizz Siap Digunakan**

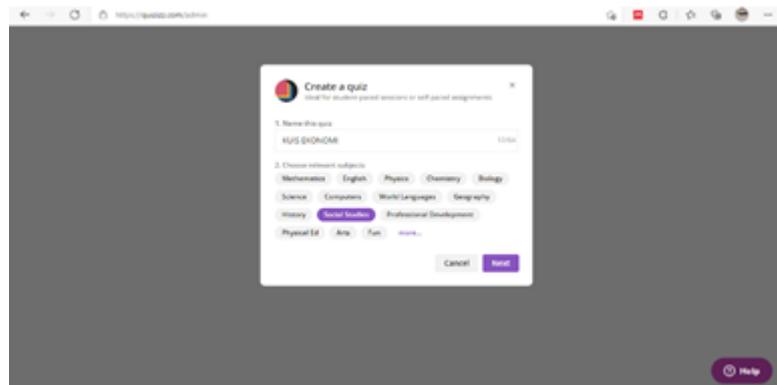
## 2) Membuat Kuis Bagi Guru

- a) Pada halaman seperti gambar 2.1, pilih *Create* lalu akan muncul tampilan seperti gambar 2.7



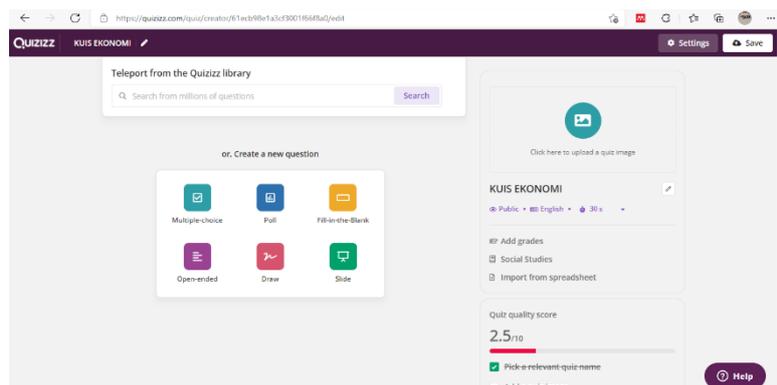
**Gambar 2. 7**  
**Membuat Kuis Bagi Guru**

- b) Pada halaman berikutnya masukkan nama dan juga jenis mata pelajaran yang akan di kuiskan seperti pada gambar 2.8, setelah itu pilih *Next*



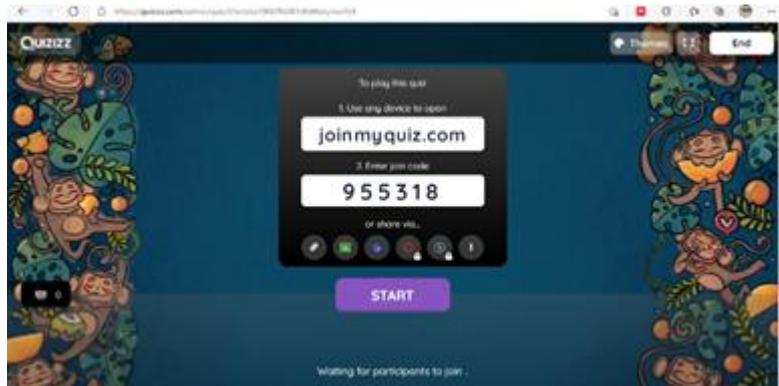
**Gambar 2. 8**  
**Mengisi Nama Kuis**

- c) Pada halaman berikutnya pilihlah jenis kuis yang dibutuhkan, tedapat beberapa macam jenis kuis yang disediakan *Quizizz* seperti gambar 2.9



**Gambar 2. 9**  
**Opsi Bentuk Kuis yang Akan Digunakan**

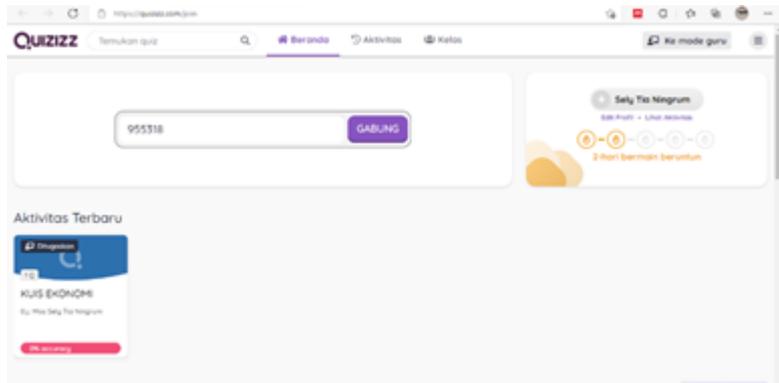
- d) Bagikan kode kuis kepada siswa agar siswa dapat mengikuti kuis tersebut seperti pada gambar 2.10



**Gambar 2. 10**  
**Kode Untuk Siswa**

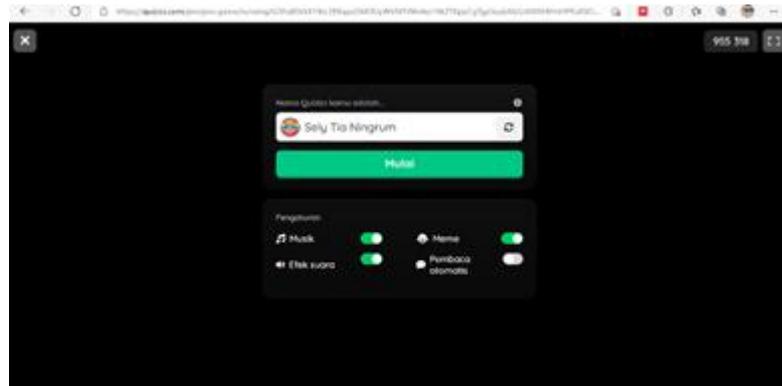
### 3) Gabung Kuis Bagi Siswa

- a) Pada halaman seperti gambar 2.1, siswa pilih *Enter Code*, lalu masukkan kode yang telah didapatkan dari guru seperti pada gambar 2.11



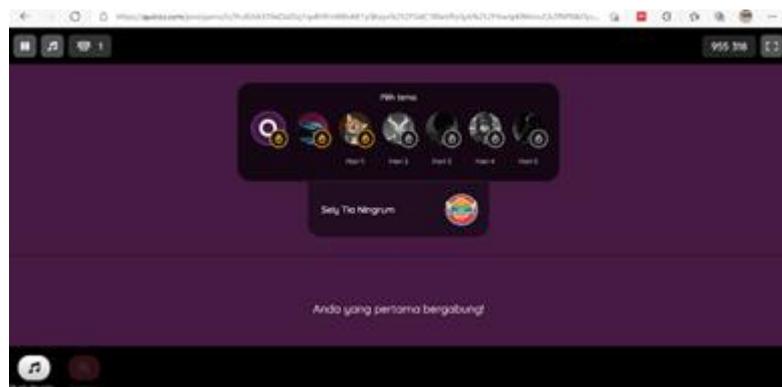
**Gambar 2. 11**  
**Masukkan Kode Kuis**

- b) Pada halaman berikutnya masukkan nama lengkap, setelah itu pilih mulai seperti pada gambar 2.12



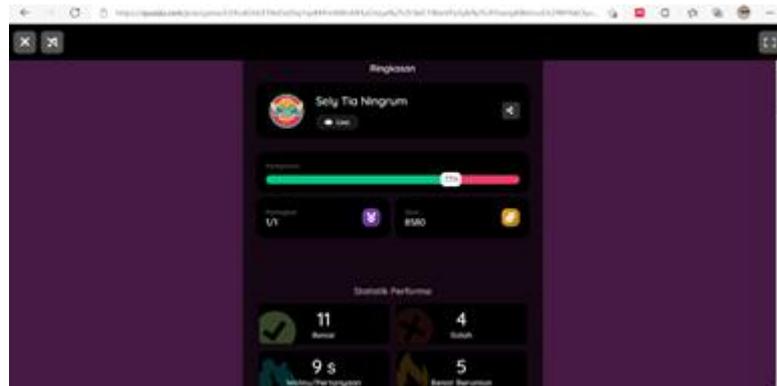
**Gambar 2. 12**  
**Isi Nama Siswa**

- c) Pada halaman berikutnya silahkan menunggu sampai guru memulai kuis seperti pada gambar 2.13



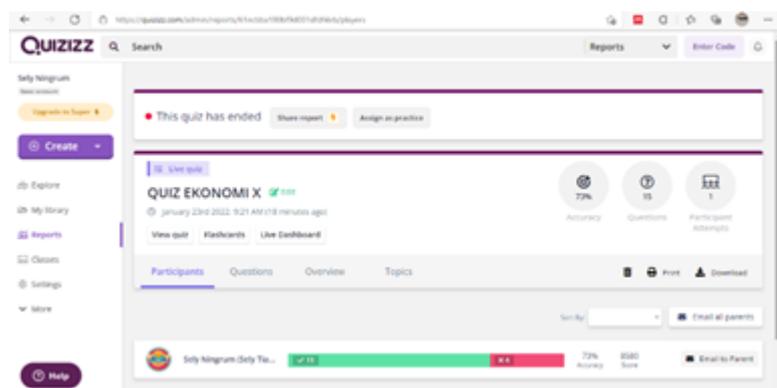
**Gambar 2. 13**  
**Room Kuis**

- 4) Hasil Akhir Kuis Bagi Guru dan Siswa
- a) Bagi guru hasil akhir kuis dapat dijadikan bahan evaluasi siswa dan dapat mengetahui kualitas butir soal, karena terdapat data statistik mengenai kinerja siswa seperti pada gambar 2.14



**Gambar 2. 14**  
**Hasil Akhir Kuis Bagi Guru**

- b) Bagi siswa dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam mengerjakan kuis, karena terdapat skor dan juga jumlah benar atau salahnya soal yang dikerjakan oleh siswa seperti pada gambar 2.15



**Gambar 2. 15**  
**Hasil Akhir Kuis Bagi Siswa**

b. Keunggulan Aplikasi *Quizizz*

Terdapat beberapa keunggulan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* ini yaitu:

- 1) Mudah digunakan karena dapat digunakan dimanapun

- 2) Adanya visual dan audio yang menarik membuat siswa semangat dalam mengerjakan soal
- 3) Tidak membatasi jumlah soal maupun jawaban yang akan dibuat
- 4) Tidak membatasi jumlah kata dalam pembuatan soal dan jawaban
- 5) Tidak memakai kertas yang membuat kuis ini menjadi lebih efektif
- 6) Siswa dapat melanjutkan soal berikutnya jika sudah menjawab soal sebelumnya tanpa harus menunggu siswa lainnya
- 7) Tersedia variasi bentuk soal untuk mempermudah guru dalam pembuatan kuis
- 8) Adanya hasil akhir dari kuis ini dapat berguna bagi guru sebagai informasi diagnostik pada siswa dan juga berguna bagi siswa untuk mengetahui kemampuan mereka setelah mendapatkan materi
- 9) Hasil kuis dapat tersimpan otomatis di dalam *Quizizz* dan dapat di *download* secara langsung dalam bentuk *Excel*

c. Kelemahan Aplikasi *Quizizz*

Terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* ini yaitu:

- 1) Harus memerlukan internet yang stabil agar tidak terkendala saat mengerjakan kuis
- 2) Siswa dapat mencoba kuis lebih dari satu kali demi mendapatkan nilai yang diinginkan

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Hal terpenting dalam proses belajar mengajar bukan diukur dari kreativitas saja, akan tetapi minat belajar pun

memiliki pengaruh besar terhadap hasil akademik siswa. Hal ini terjadi apabila siswa memiliki minat dalam pembelajaran maka timbul rasa keingintahuan serta perhatian terhadap pembelajaran tersebut, akan tetapi jika siswa tidak memiliki minat terhadap suatu pembelajaran maka siswa akan merasakan malas untuk mengikutinya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) minat merupakan kesenangan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan KBBI dapat disimpulkan bahwa 3 definisi minat adalah: kesenangan, antusiasme, serta ambisi. Minat dalam interaksi pembelajaran menurut Sirait (2016, hlm. 750) yaitu kesenangan yang ada pada individu meliputi rasa bahagia, ketekunan, ketertarikan, serta dapat menyusun strategi demi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan definisi lain mengenai minat menurut Trygu (2021, hlm. 17) merupakan kesenangan emosional yang disertai dengan perubahan sikap serta perilaku. Yang dimana emosional ini digambarkan sebagai rasa yang timbul dalam diri siswa, misalnya kebahagiaan, kesedihan, kesenangan, dll.

Menurut Achu, P. A. (2019, hlm. 205) minat dalam proses pembelajaran diartikan sebagai tekad dalam diri siswa agar mempunyai keinginan untuk belajar sehingga dapat mendapat pengetahuan, keahlian, serta kepandaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Muldayanti (2013, hlm. 13) yang menyebutkan bahwa minat belajar merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan keinginan yang kuat.

Minat tinggi akan mendorong siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu kependidikan yang harus dikuasainya, dikarenakan minat merupakan bagian yang ada di dalam diri siswa serta dapat berpengaruh terhadap hasil

akademik siswa itu sendiri. Karena minat belajar merupakan kecenderungan siswa dalam memfokuskan perhatian, menyukai, dan tertarik akan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran siswa erat kaitannya dengan minat belajar, seperti pendapat Marwa, dkk. (2020, hlm. 217) bahwa motivasi siswa datang dari minat belajar itu sendiri, rasa keingintahuan siswa meningkat apabila dibarengi dengan adanya minat. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat terhadap suatu pembelajaran maka tidak ada rasa keingintahuan mengenai hal baru yang berkaitan dengan pembelajaran.

#### b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

##### 1) Dorongan

Ketika dorongan itu datang dari dalam diri siswa itu sendiri, maka timbul minat untuk melakukan kegiatan atau tindakan tertentu untuk **memenuhinya**.

##### 2) Motivasi Sosial

Motivasi datang dari lingkungan siswa, di sinilah siswa ingin diterima dan diakui oleh lingkungannya melalui aktivitas tertentu. Minat ini merupakan usaha siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

##### 3) Emosional

Minat terikat erat dengan emosional, karena ketika siswa berhadapan dengan suatu objek yang menurutnya menarik maka timbulah rasa ketertarikan terhadap objek tersebut.

#### c. Indikator Minat Belajar Siswa

##### 1) Perasaan Senang

Ketika siswa mempunyai perasaan senang akan suatu pembelajaran, maka siswa akan mengikuti

pembelajaran dengan senang hati dan tidak ada paksaan

2) Keterlibatan Siswa

Siswa akan senang dan tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran apabila siswa tersebut tertarik akan objek yang dipelajarinya

3) Ketertarikan Siswa

Adanya rangsangan dari pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya

4) Perhatian Siswa

Siswa memiliki minat pada suatu pembelajaran yang membuat perhatian siswa terfokuskan

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2. 1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No.	Nama Peneliti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Purwianto & Fahyuni (2021)	“Pengaruh Aplikasi <i>Quizizz</i> PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19”.	SMA Al-Hikmah Surabaya	Kuantitatif Korelasional	Pada penelitian ini, aplikasi <i>Quizizz</i> berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa sehingga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran. Aplikasi <i>Quizizz</i> dapat menarik perhatian guru dan siswa karena bukan hanya visualnya	Terdapat persamaan pada variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan juga pada variabel Y yaitu Minat Belajar.	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan korelasional sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.  Perbedaan lain juga terdapat pada subjek penelitian, subjek

					yang menarik akan tetapi terdapat berbagai macam fitur yang dapat memudahkan dalam proses pembelajaran.		penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA sedangkan judul yang peneliti buat subjeknya yaitu kelas X IPS MAN.
2.	Ardiansyah (2022)	“Efektivitas Penggunaan Platform <i>Quizizz</i> Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Konsep Matematika”	SMP Ma`arif Jakarta	Kuantitatif Survei	Berdasarkan hasil penelitian, dengan adanya media pembelajaran <i>Quizizz</i> siswa lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Visual dari <i>Quizizz</i> yang menarik layaknya <i>games</i> penggunaan <i>Quizizz</i> juga dapat	Terdapat persamaan pada variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan juga pada variabel Y yaitu Minat Belajar. Persamaan lain juga terdapat pada metode penelitian yang digunakan yaitu survei.	Terdapat perbedaan pada subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP sedangkan judul yang peneliti buat subjeknya yaitu kelas X IPS MAN.

					membuat minat belajar meningkat serta pemahaman akan pembelajaran disampaikan, karena sebelumnya siswa hanya menggunakan pembelajaran konvensional.		
3.	Aziza Biqrotul (2020)	“Pengaruh Media <i>Quizizz</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas XII MAN 1 Gresik”.	MAN 1 Gresik	Kuantitatif Korelasional	Berdasarkan hasil penelitian, nilai rata-rata kuesioner menunjukkan skor yang tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dapat membantu siswa	Terdapat persamaan pada variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan juga pada variabel Y yaitu Minat Belajar.	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan korelasional sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.

					untuk meningkatkan minat belajar di dalam kelas. Maka semakin tinggi penggunaan media <i>Quizizz</i> maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.		Perbedaan lain juga terdapat pada subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XII MAN sedangkan judul yang peneliti buat subjeknya yaitu kelas X IPS MAN.
4.	Qudsiy Amirotul (2021)	“Pengaruh Media Penilaian Formatif Berbasis Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021”	SMP 1 Kudus	Kuantitatif Korelasional	Berdasarkan hasil penelitian, dinyatakan bahwa aplikasi <i>Quizizz</i> memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar matematika sebesar 30,5%..	Terdapat persamaan pada variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i> dan juga pada variabel Y yaitu Minat Belajar.	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan korelasional sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.

							Perbedaan lain juga terdapat pada subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP sedangkan judul yang peneliti buat subjeknya yaitu kelas X IPS MAN.
5.	Suwarto (2021)	“Menggunakan <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia”	SMP MTA Gemolong Sragen	Penelitian Tindak Kelas	Berdasarkan hasil penelitian, <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan prestasi belajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil pre-tes dari 57,73 dan pos-tes 75 pada	Terdapat persamaan pada variabel X yaitu aplikasi <i>Quizizz</i>	Terdapat perbedaan pada variabel Y yaitu prestasi belajar, sedangkan judul yang peneliti buat variabel Y yaitu minat belajar. Perbedaan lain juga terdapat pada metode penelitian,

				<p>siklus I, dan nilai rata-rata pre-tes 60,00 dan pos-tes 81,36 pada siklus II. Dapat dikatakan bahwa <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan nilai akademik secara signifikan.</p>	<p>penelitian ini menggunakan penelitian tindak kelas sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survei.</p> <p>Selain itu terdapat perbedaan pada subjek penelitian, subjek penelitian ini yaitu siswa SMP sedangkan judul yang peneliti buat subjeknya yaitu kelas X IPS MAN.</p>
--	--	--	--	--	--

### C. Kerangka Pemikiran

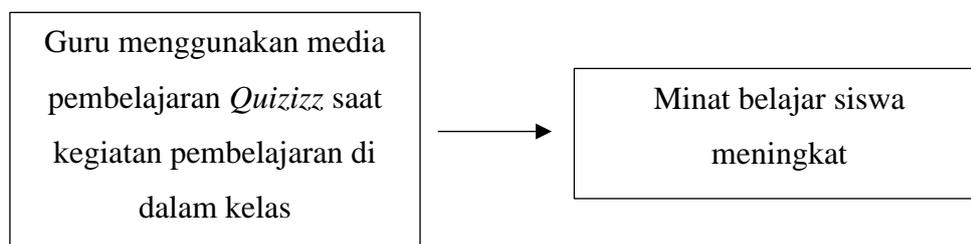
Aktivitas pembelajaran ialah serangkaian kegiatan yang dijalankan guna memperoleh prestasi yang diharapkan. Yang dimaksud dengan “kegiatan” yaitu usaha siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Usaha tersebut diharapkan mampu mencapai tujuan yang diharapkan, seperti membaca, mendengarkan serta melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran. Maka guru bertugas untuk mendorong siswa agar terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung melalui aktivitas yang menarik dan menantang.

Oleh karena itu, cara yang dapat ditempuh guru dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik ialah menggunakan media pembelajaran yang tepat supaya dapat menumbuhkan semangat belajar siswa agar lebih aktif selama mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat belajar siswa, terlebih media pembelajaran berbasis *game* yang dimana siswa lebih senang belajar sambil bermain. Salah satu diantara media pembelajaran berbasis *game* yang mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran adalah *Quizizz*.

Dengan menggunakan *Quizizz* guru dapat menyesuaikan situasi kelas dengan berbagai fitur yang telah tersedia. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin oleh guru demi mewujudkan lingkungan belajar yang menantang, menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa. Dengan begitu secara tidak langsung pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dan meningkatkan prestasinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian Mawaddah Khusnul (2021) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai” yang menyatakan media pembelajaran *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *pre-test* berada pada kategori sedang sebesar 73.63, sedangkan rata-rata nilai *post-test* berada pada kategori tinggi sebesar 87.58. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* memberikan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 16**  
**Kerangka Pemikiran**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

##### 1. Asumsi

Asumsi dasar pada penelitian ini adalah Penggunaan Media *Assessment* Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Quizizz* dapat Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 1 Kota Bandung.

##### 2. Hipotesis

Penjelasan mengenai hipotesis penelitian menurut Bungin Burhan (2017, hlm. 84) ialah pandangan sementara mengenai hasil penelitian, maka dari itu hipotesis merupakan prediksi akan hasil penelitian mendatang. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif berbentuk pernyataan terhadap hasil penelitian yang dimana pernyataan tersebut harus diuji kebenarannya menggunakan data di lapangan. Perumusan hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari hipotesa alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesa nihil ( $H_0$ ) sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media *Assessment* Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 1 Kota Bandung.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media *Assessment* Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar

Siswa Kelas X IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi di  
MAN 1 Kota Bandung.