

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I, penulis akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional yang akan dijadikan sebagai landasan dari adanya penelitian ini.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam memaksimalkan potensi siswa dan memfasilitasi kegiatan belajar. Pendidikan merupakan kunci dalam mengubah masyarakat, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup. Menurut Abin Syamsuddin (2012, hlm. 3), pendidikan memiliki tanggung jawab untuk membentuk generasi bangsa yang mengikuti prinsip-prinsip politik negara dan berusaha untuk mencapai kesejahteraan masyarakat Indonesia sebagai bangsa yang berdaya saing, sejahtera, maju, damai, berdaulat, adil, dan demokratis sebagai wadah negara kesatuan. Indonesia memiliki visi yang didukung oleh individu sehat, mandiri, setia, berdedikasi, memiliki rasa cinta terhadap tanah air, taat hukum, menjaga lingkungan, unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang baik, dan disiplin (Wahab, 2017, hlm. 5)

Inti dari pendidikan artinya proses pembelajaran, serta pembelajaran itu sendiri terkait erat menggunakan aktivitas belajar mengajar. Belajar ialah proses aktif di mana individu memperoleh pengetahuan, perilaku, sikap, serta hal lain yg baru. dalam konteks pendidikan, pembelajaran berfungsi sebagai cara buat memberikan berita atau pesan dari pengajar pada siswa melalui proses yang terstruktur, terorganisir, dilaksanakan, dan dinilai baik pada pada juga di luar lingkungan sekolah, sebagai akibatnya memfasilitasi interaksi antara kedua belah pihak. Pembelajaran bisa didekati berasal dua sudut pandang. Pertama, pembelajaran bisa dilihat menjadi suatu sistem yang terdiri atas komponen yang saling berkaitan, termasuk tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan seni manajemen pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan penguatan dan pengembangan pembelajaran. kedua, belajar dapat

dipandang menjadi sebuah proses di mana guru melakukan upaya yang disengaja membuat memotivasi siswa dalam memperoleh pengetahuan.

Menurut Trianto (2014, hlm. 17), media pembelajaran memiliki kiprah yang sangat penting dalam sistem keberlangsungan pembelajaran serta memainkan posisi yang signifikan pada proses pengajaran. Penggunaan media pembelajaran inovatif diyakini dapat menaikkan pemahaman siswa terhadap materi bahan ajar dalam menentukan media pembelajaran. Guru bisa efektif pada menyampaikan konten pada siswa selama proses pembelajaran. waktu ini, penggunaan media pembelajaran digital menjadi pilihan penting bagi pengajar di pada kelas (Mutia Fakhriani, 2021, hlm. 2). Keahlian pengajar pada memanfaatkan media pembelajaran digital memiliki peran yang vital dalam merancang pengalaman belajar yang menarik dan memikat minat siswa. Menaikkan pengalaman siswa serta mendorong penggunaan media pembelajaran digital, guru perlu memiliki taraf kreativitas yang tinggi waktu menerapkan media pembelajaran digital buat mata pelajaran tertentu (Asrul, dkk., 2016, hlm. 7).

Game QuizWhizzer memiliki arti media pembelajaran digital yang ditemukan di situs *website* pada penggunaan *game* ini bertujuan dalam rangka menguji pemahaman siswa. Siswa harus menjawab dengan benar agar melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Situs ini menyediakan banyak sekali latar belakang permainan yang dapat diubah sesuai dengan preferensi individu. ada pula fitur pada situs tersebut dapat memungkinkan siswa melihat soal-soal yang sudah kerjakan pada permainan ular tangga. siswa dapat bermain tanpa perlu membentuk akun terlebih dahulu, namun sebelum memulai permainan diharuskan memasukkan nama pemain (Ahwatul Annisa, dkk., 2023, hlm. 214-215).

Penggunaan materi pembelajaran yang relevan dalam memperoleh pengetahuan memberikan penekanan pada aspek pembahasan yang spesifik yang disesuaikan dengan topik dan subtema yang lebih spesifik. Materi-materi ini disajikan dalam kombinasi mata pelajaran yang berbeda untuk mendidik siswa mengenai berbagai konsep yang menghubungkan konteks pelajaran yang berbeda. Pendekatan pembelajaran tematik mengintegrasikan berbagai metode, memungkinkan siswa secara aktif mengeksplorasi dan menyelidiki konsep serta prinsip ilmiah secara

komprehensif, bermakna, juga otentik. Inti dari pembelajaran tematik adalah melibatkan siswa secara langsung, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran holistik untuk mencapai tujuan tersebut.

Hasil belajar merupakan bentuk nyata proses pembelajaran siswa yang diamati secara eksklusif melalui perubahan pada perilaku, keterampilan, perilaku, kemampuan, serta persepsi siswa (Pratiwi, 2020, hlm. 35). Keberhasilan siswa untuk mencapai pemahaman yang memadai selama proses pembelajaran pada tingkat pendidikan eksklusif dapat dinilai berdasarkan pada apa yang terjadi dalam proses belajar siswa. Oleh sebab itu, yang akan terjadi pada proses pengajaran dengan menyampaikan berita perihal kemajuan pada mencapai tujuan pembelajaran yang berkelanjutan, mengidentifikasi kesulitan belajar, dan menyampaikan kesempatan serta membuat tindakan remedial guna mencapai baku kompetensi pembelajaran. Hasil belajar pula berfungsi menjadi indikator kemajuan belajar siswa terhadap proses pengajaran yang didasarkan pada pengetahuan yang diperoleh selama berpartisipasi secara aktif pada kegiatan belajar mengajar yang dipadu dengan guru. Sebagai tujuan primer pembelajaran, yang akan terjadi terhadap proses pengajaran yakni memiliki peran yang penting pada menaikkan upaya pembelajaran yang efektif yang membentuk perubahan positif yang dianggap menjadi proses pembelajaran (Sujiono, 2014, hlm. 2018).

Setelah melakukan kegiatan observasi pada kelas V di SDN 253 Panggungsari Bandung, peneliti menemukan fenomena yang terkait dengan syarat dan situasi yang sedang terjadi pada sekolah tersebut. Hasil penelitian membagikan bahwa siswa kelas V pada SDN 253 Panggungsari Bandung menghadapi beberapa kendala selama proses belajar mengajar pada kelas. Penelitian ini memberikan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh peranan guru pada pengajaran (berpusat pada guru), menggunakan memakai media pembelajaran konvensional yang kurang inovatif. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa kurang adanya rasa antusias terhadap kesadaran dirinya untuk menjalani proses pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan serta kurang berpartisipasi secara interaktif pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Pendekatan pembelajaran yang cenderung pasif serta kurang relevan bagi

siswa, sehingga tidak dapat membangkitkan motivasi dan siswa membuat aktif selama proses pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis lebih lanjut, ditemukan bahwa siswa kelas V pada SDN 253 Panggungsari Bandung mengalami penurunan secara signifikan pada konteks pemahaman terhadap materi yang sedang dibelajarkan. Penurunan ini ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif yang tidak bisa memikat minat siswa dan mendorong keterlibatan aktif pada aktivitas belajar mengajar. Selain itu, guru juga kurang memiliki keterampilan dalam upaya pengaplikasian media pembelajaran terkini yang lebih mutakhir dengan menggunakan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang telah tersedia. Akibatnya, siswa tidak beranggapan bahwa materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi sesuatu yang penting untuk dipahami secara mendalam. Beberapa siswa hanya mendengarkan tanpa meresapi isi konten pembelajaran yang disampaikan guru, sedangkan ada juga siswa yang tidak memperhatikan materi pembelajaran tersebut sama sekali.

Dari adanya dampak tersebut membuat siswa mengalami hambatan dalam mengkaji isi materi pembelajaran tematik yang sedang diajarkan oleh gurunya. Mengakibatkan penurunan hasil belajar para siswa yang dibuktikan dengan kurang baiknya pengerjaan pada lembar jawaban ulangan harian yang diberikan oleh guru tersebut. Pengamatan ini terlihat selama proses belajar mengajar berlangsung, dimana siswa kurang adanya keterlibatan serta penekanan agar dapat memahami artikulasi materi pembelajaran tematik yang sedang disampaikan guru. Selanjutnya setelah penyampaian materi pembelajaran, siswa diberikan soal *quiz* dengan tujuan untuk menguji pemahaman awal. Siswa terlihat merasakan kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru secara cepat dan efektif. Akibatnya, siswa menggunakan jawaban dari hasil improvisasi dirinya sendiri. Hal ini membuat siswa memperoleh nilai beraneka ragam, dengan nilai terendah 20 serta nilai tertinggi 80.

Sesuai dengan data pengamatan yang telah terkumpul, terlihat bahwa rendahnya hasil belajar siswa ditimbulkan dari faktor-faktor terkait yakni antara guru dan siswa. Dari perspektif guru, ditemukan beberapa permasalahan pengajaran, antara lain: (1) metode pengajaran yang dipergunakan cenderung monoton serta kurang

interaktif dan variatif, (2) penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung kurang efektif dalam melibatkan siswa kegiatan pembelajaran, dan (3) kekurangan sistem pembelajaran yang terstruktur dan sinkron dengan kebutuhan serta minat siswa. Dari perspektif siswa terdapat permasalahan belajar, antara lain: (1) kurangnya keseriusan dan rasa komitmen siswa untuk berpartisipasi secara interaktif dalam proses belajar mengajar yang dilakukan bersama dengan guru, serta (2) kurangnya antusiasme siswa ketika terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan guru tersebut. Dengan adanya kondisi tersebut membuat siswa kurang berkontribusi serta kurang optimal dalam menangkap materi pembelajaran tematik yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan fakta yang telah terjadi, bahwa guru kelas V di SDN 253 Panggungsari Kota Bandung menggunakan metode ceramah sebagai bentuk landasan pendekatan terhadap siswa selama proses pembelajaran sehingga guru belum mengadopsi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan lebih beragam. Terlihat bahwa kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dalam menyerap ilmu yang mengakibatkan siswa kurang menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru sewaktu guru tersebut sedang menjelaskan isi materi pembelajaran tematik. Hasilnya, pada saat diadakan ujian harian terdapat rendahnya hasil belajar siswa yang tidak mencapai kriteria belajar minimal (KBM). Dari hasil pendataan nilai siswa kelas V menunjukkan bahwa ada 9 siswa yang memperoleh nilai pada <75 (di bawah kriteria belajar minimal), dan 14 siswa memperoleh nilai >75 (di atas kriteria belajar minimal), dengan total keseluruhan 37 siswa. Dengan demikian, data keterangan tersebut membagikan bahwa persentase siswa kelas V yang tidak dapat mencapai ketuntasan belajar (nilai <75) mencapai 60,87%, sedangkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar (nilai >75) hanya mencapai 39,13%.

Dengan demikian, guru kelas V di SDN 253 Panggungsari Kota Bandung mempunyai harapan agar siswa dapat mencapai taraf ketuntasan belajar setidaknya 70% berdasarkan pada total 23 siswa tersebut. Harapan ini dilandaskan dari adanya peningkatan yang akan terjadi pada evaluasi hasil belajar siswa yang seharusnya terlihat soal dari hasil ujian harian yang diberikan oleh guru. Keberhasilan siswa dalam menaikkan nilai dapat diukur melalui pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam materi pembelajaran tematik dan pencapaian kemampuan berfikir

siswa dalam mencapai nilai berdasarkan kriteria belajar minimal (KBM). Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa dibutuhkan aktif dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran sedang berlangsung, yang dimana didukung dengan adanya fasilitas belajar dalam media pembelajaran yang efektif selama aktivitas pengajaran.

Sesuai analisis data yang melibatkan fenomena, fakta, dan harapan yang berasal hasil observasi. Maka dapat disimpulkan bahwa guru memakai metoda didaktik mengajar yang terlihat kurang interaktif dan terkesan terlalu monoton dalam upaya menyampaikan isi materi pembelajaran tematik. Penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran konvensional menghasilkan siswa merasa jenuh selama proses belajar mengajar di kelas. Dampaknya, siswa kurang fokus untuk memperhatikan penjelasan yang diutarakan oleh guru tersebut. Guru berharap bahwa taraf ketuntasan yang akan terjadi belajar siswa mencapai 70% dari total 23 siswa sesuai kriteria belajar minimal (KBM) dengan nilai minimum 75 pada pembelajaran tematik.

Dilihat dari adanya permasalahan pada uraian fenomena, fakta, dan harapan, maka peneliti akan mengusulkan solusi dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan *QuizWhizzer*. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang timbul dengan penjelasan fenomena, fakta, dan harapan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Media *game QuizWhizzer* dipilih karena media ini merupakan permainan berbasis animasi permainan ular tangga yang dapat diakses melalui *website browser*, dan memiliki fitur-fitur *multiplayer* yang memungkinkan siswa untuk menyelesaikan soal atau kuis secara interaktif (Nuthfah Faijah, 2021). Tujuan dari penggunaan *game QuizWhizzer* ialah untuk membangun proses belajar yang membuat siswa merasa senang, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih serta interaktif antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa, sehingga siswa lebih memahami materi pembelajaran tematik. Dengan adanya media pembelajaran *game QuizWhizzer* diharapkan siswa tidak akan merasa kejenuhan dan proses belajar mengajar menjadi lebih bernilai bagi siswa. Selain itu, *game QuizWhizzer* mempunyai aneka macam fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar. Selain itu, penggunaan *QuizWhizzer* memungkinkan guru untuk membuat dan menggunakan model soal dan penilaian berbasis pada permainan daring, sehingga

siswa dapat lebih leluasa untuk mengerjakan tugas-tugas siswa secara fleksibel yang disesuaikan dengan aktivitas keseharian siswa (Meilani, dkk., 2021, hlm. 526).

Menurut Nuthfah Faijah, dkk. (2022, hlm. 117) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan *Game* Edukasi *QuizWhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras” yakni suatu studi penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *pretest* dan *posttest control group design* dalam kemampuan pada pemahaman matematika yang dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media *game QuizWhizzer* lebih efektif sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung. Hal ini berlandaskan dari adanya analisis data pada uji *independent sample t-test* yang menunjukkan bahwa signifikansi (*2-tailed*) kurang dari α ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, hasil data tersebut dapat menunjukkan bahwa media *game QuizWhizzer* lebih efektif digunakan dalam proses belajar dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media *game QuizWhizzer*. Dalam uji perbedaan rata-rata yang menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol dengan nilai rata-rata $9,15 > 7,06$.

Berlandaskan pada asumsi diatas, penulis tertarik meneliti penggunaan *game QuizWhizzer* dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menganalisis hasil belajar pada ranah aspek kognitif yang diperoleh oleh siswa dalam memahami isi pembelajaran tematik. Diharapkan dengan adanya penggunaan *game QuizWhizzer* ini, peneliti dapat mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 253 Panggungasri Bandung. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Game QuizWhizzer* dalam Pembelajaran Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari adanya latar belakang, maka penulis akan mengidentifikasi masalah sebagaimana berikut.

1. Strategi pengajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan kurangnya daya tarik siswa dan berkesulitan untuk mencermati isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Penggunaan media pembelajaran konvensional tidak efektif dalam membantu siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.
3. Metode pengajaran yang hanya berfokus pada ceramah menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tematik.
4. Sistem pembelajaran berpusat pada guru sehingga guru tidak memfasilitasi partisipasi aktif kepada siswa
5. Kurangnya keseriusan siswa selama kegiatan belajar mengakibatkan perolehan nilai siswa menjadi rendah.
6. Kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari terjadinya penyimpangan atau pelebaran pokok permasalahan yang diteliti, sehingga penelitian dapat tetap fokus dan memudahkan dalam pembahasan topik, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti menggunakan media *games QuizWhizzer*.
2. Peneliti hanya membahas mengenai pengaruh penggunaan *games QuizWhizzer* dalam pembelajaran tematik pada hasil belajar siswa jenjang kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung.
3. Peneliti hanya melakukan penelitian terhadap ranah aspek kognitif saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari adanya indentifikasi masalah, maka penulis dapat merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan terhadap penggunaan *game QuizWhizzer* dengan media konvensional pada pembelajaran tematik dalam hasil belajar siswa di kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung?
2. Apakah penggunaan media *game QuizWhizzer* pada pembelajaran tematik memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa di kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari adanya rumusan masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut .

1. Untuk mengetahui perbedaan terhadap penggunaan media *game QuizWhizzer* dengan media konvensional pada pembelajaran tematik dalam hasil belajar siswa di kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui media *game QuizWhizzer* pada pembelajaran tematik memiliki pengaruh dalam hasil belajar siswa di kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun kebermanfaatan penelitian yang dapat diperoleh sebagaimana berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Untuk memperkuat wawasan telah diketahui sebelumnya terkait pada hasil penelitian mengenai media pembelajaran berbasis daring yang menarik, inovatif, dan interaktif.
 - 2) Sebagai materi tambahan untuk dapat mengetahui perkembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.
 - 3) Sebagai landasan teori untuk dijadikan sebagai sumber referensi agar dapat mendukung penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi guru, pada hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti membantu guru untuk meningkatkan kompetensi dasar dalam merancang dan mendesain pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga hal ini memungkinkan guru untuk beradaptasi dengan perubahan zaman serta menciptakan variasi media pembelajaran yang lebih beragam sehingga siswa tidak merasa kejenuhan selama aktivitas pembelajaran sedang berlangsung.
 - 2) Bagi siswa, pada hasil penelitian ini mampu meningkatkan rasa antusiasme dan semangat belajar untuk mendalami ilmu pengetahuan dalam mengikuti

proses pengajar, sehingga dapat menjadikan siswa lebih berperan secara atraktif dan interaktif ketika proses pembelajaran dilaksanakan oleh guru dan siswa dalam upaya meningkatkan perolahan nilai siswa yang lebih baik.

- 3) Bagi lembaga sekolah, pada hasil penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan kajian untuk didiskusikan bersama pihak yang terkait mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *games QuizWhizzer* terhadap aktivitas pembelajaran menjadi lebih baik dalam upaya standar kualitas pendidikan belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan dalam menerjemahkan seluruh istilah, maka peneliti akan mendefinisikan istilah dalam definisi operasional sebagai berikut.

1. *Games QuizWhizzer* merupakan platform *games* daring yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif, platform ini memungkinkan guru untuk dapat memberikan soal-soal secara acak kepada siswa kedalam bentuk kompetisi dengan mengikuti jalur terorganisir yang tampilan mirip seperti sedang bermain ular tangga (Ainun, 2021, hlm. 2).
2. Pembelajaran tematik merupakan konsep pembelajaran secara terpadu yang menekankan upaya partisipasi keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Pembelajaran tematik mencakup kompetensi dasar, hasil pengajaran, dan indikator pada penggabungan mata pelajaran yang dipadukan dalam satu tema dan subtema (Rusman, 2014, hlm. 254).
3. Hasil belajar siswa sekolah dasar merupakan suatu perubahan adanya tindakan perilaku terhadap siswa dalam keberlangsung belajar siswa yang berpacu pada indikator keberhasilan suatu pengajaran pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom (dalam Agus Suprijono 2016, hlm. 10-13)).

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan referensi Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP UNPAS dalam edisi 2022 terdapat bagian bab-bab yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Dalam bagian pembuka skripsi meliputi lembar pengesahan skripsi, pernyataan keaslian skripsi, motto dan persembahan, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. Bab I pendahuluan akan menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.
- b. Bab II kajian pustaka akan memaparkan studi teori terdahulu yang relevan mengenai hakikat dan pembelajaran, pembelajaran tematik, media *game QuizWhizzer*, dan hasil belajar siswa.
- c. Bab III metodologi penelitian akan menjelaskan pendekatan yang digunakan, yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SDN 253 Panggungsari Kota Bandung pada tahun ajaran 2022/2023 dengan sampel sebanyak 46 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes. Penulis akan melakukan analisis terhadap data yang menggambarkan pengaruh penggunaan media *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa.
- d. Bab IV hasil dan pembahasan penelitian akan menyajikan data penelitian yang menampilkan presentase siswa dalam menjawab soal uraian. Analisis data akan dilakukan untuk menganalisis hasil belajar siswa yang menggunakan media *game QuizWhizzer* dibandingkan dengan media konvensional, dengan tujuan memahami perkembangan belajar siswa dan pengaruh pengaruhnya terhadap hasil belajar.
- e. Bab V kesimpulan dan saran akan memberikan kesimpulan penelitian berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, serta memberikan saran yang disampaikan oleh peneliti berdasarkan pada temuan penelitian yang telah dilakukan.

3. Bagian Akhir Skripsi

- a. Daftar pustaka berdasarkan dari sumber buku, jurnal, artikel ilmiah dan karya ilmiah lainnya yang digunakan sebagai landasan teori dari para ahli untuk penulisan karya tulis ilmiah.
- b. Lampiran sebagai bukti dokumen tambahan dari hasil penelitian yang memperkuat adanya penelitian tersebut dapat dilakukan.