

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA IPS
KELAS VIII DI SMPN 1 KALITIDU**

SKRIPSI



Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

YUSI AMALA

NIM 20210027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2023/2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA IPS
KELAS VIII DI SMPN 1 KALITIDU**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat kepada IKIP PGRI
Bojonegoro
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
YUSI AMALA
NIM. 20210027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa IPS Kelas VIII di SMPN 1 Kalitidu" disusun oleh:

Nama : Yusi Amala

NIM : 20210027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi

Bojonegoro, 19 Februari 2024

Pembimbing I,



Ali Mujahidin, S. Pd. M. M.

NIDN : 0417078206

Pembimbing II



Rika Pristian F. A., M. Pd.

NIDN : 0715068801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS Kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU disusun oleh:

Nama : Yusi Amala

NIM : 20210027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024.

Bojonegoro, 22 Juli 2024

Ketua,



Dr. Furi Stevani, S.Pd.M.Pd.

NIDN. 0723048902

Sekretaris



Rika Pristian Fitri Astuti.S.Pd.M.Pd.

NIDN. 0715068801

Penguji I,



Nur Rohman, S.Pd.M.Pd.

NIDN. 0713078301

Penguji II,



Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd.M.Pd.

NIDN, 0727128902

Rektor

Dr.Dra. Junarti, M.Pd.

NIDN, 0014016501

MOTTO

“ Jangan Mundur Sebelum Mencoba, Beban Berat Itu Hanya Ada Pada Fikiran,
Coba Dulu Nanti Akan Terbiasa ”

(Penulis)

“Kesuksesan Tidak Akan Mendatangimu, Tetapi Kamulah Yang Harus
Menjemputnya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan terima kasih, atas telah diselesaikannya skripsi ini. Penulis mempersembahkannya :

1. Kepada Allah SWT. yang tiada hentinya memberikan petunjuk dan memberikan kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini..
2. Kepada Orang Tua, terima kasih atas rasa sayang, serta doa, nasehat, saran, semangat yang sudah diberikan kepada saya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Ali Mujahidin,S.Pd,M.M. dan Rika Pristian F.A.M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan selama penyusunan skripsi, kesabaran dan tanggung jawab ssebagai pembimbing sangat saya banggakan.
4. Teman – temanku pendidikan ekonomi angkatan 2020 yang seperjuangan yang selalu memberikan menemani dan memotivasi salama kuliah.
5. Seluruh Dosen IKIP PGRI BOJONEGORO Khususnya Jurusan Pendidikan Ekonomi

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yusi Amala

NIM : 20210027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

***PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA IPS KELAS VIII DI
SMPN 1 KALITIDU***

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian tulisan karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 18 Juli 2024



Yusi Amala

NIM 20210027

ABSTRAK

Amala, Yusi (2024). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Kalitidu". Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas FPIPS. IKIP PGRI BOJONEGORO. Pembimbing (I) Ali Mujahidin S, Pd., M.M, Pembimbing (II) Rika Pristian F, A.M.Pd.

Kata kunci : Quizizz, keaktifan belajar, IPS, media pembelajaran.

Sebuah pendidikan memegang peranan penting dalam suatu bangsa, dengan pendidikan yang baik seseorang dapat meningkatkan kualitas hidup, memperoleh pengetahuan. Pendidikan di Indonesia saat ini mengalami banyak kemajuan, namun upayanya masih belum maksimal, salah satunya dalam bidang teknologi yaitu penggunaan media pembelajaran, dari hal tersebut yang menjadi masalah penelitian ini

“ Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU.

Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMPN 1 Kalitidu berjumlah 283 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling menggunakan rumus slovin berjumlah 165 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian Hasil uji ANOVA menunjukkan hubungan linear yang sangat signifikan ($p = 0.909$) antara penggunaan Quizizz dan keaktifan siswa. hipotesis menggunakan uji t menunjukkan pengaruh signifikan dari penggunaan Quizizz terhadap keaktifan belajar siswa ($t = 7.129$, $p = 0.000$). Penolakan hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_a) mengonfirmasi bahwa Quizizz merupakan faktor yang secara statistik signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 Kalitidu

ABSTRAK

Amala, Yusi (2024)." The Effect of the Use of Quizizz Learning Media in Increasing the Learning Activity of Social Sciences Students in Grade VIII at SMPN 1 Kalitidu". Economics Education Study Program. FPIPS Philosophy. IKIP PGRI BOJONEGORO. Supervisor I Ali Mujahidin S,Pd.,M.M, Supervisor II Rika Pristian F,A.M.Pd.

Kata kunci : Quizizz, keaktifan belajar, IPS, media pembelajaran.

An education plays an important role in a nation, with a good education a person can improve the quality of life, gain knowledge. Education in Indonesia is currently experiencing a lot of progress, but the efforts are still not optimal, one of which is in the field of technology, namely the use of learning media, from which this is the problem of this research "Is there an Effect of the Use of Quizizz Learning Media on the Learning Activity of Social Studies Students in Grade VIII at SMPN I KALITIDU". This study aims to determine the influence of the use of quizizz learning media on the learning activity of social studies students in grade VIII at SMPN 1 KALITIDU.

The method used is quantitative descriptive, the population in this study is all grade VIII students at SMPN 1 Kalitidu totaling 283 students. The sampling technique used a random sampling technique using the slovin formula for 165 students. Data collection techniques use questionnaires, observations and documentation.

Research results The results of the ANOVA test show a very significant linear relationship ($p = 0.909$) between the use of Quizizz and student activity. The hypothesis using the t-test shows a significant influence of the use of Quizizz on students' learning activity ($t = 7.129$, $p = 0.000$). The rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) confirm that Quizizz is a statistically significant factor in increasing student activity. In conclusion, the use of Quizizz learning media has a significant influence on the learning activity of social studies students in grade VIII at SMPN 1 Kalitidu

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillah segala puji penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena berkat Rahmat dan Hidayat – nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA IPS KELAS VIII DI SMPN 1 KALITIDU ” guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (SI) Pada Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI BOJONEGORO.

Dalam penyusunan proposal ini banyak hambatan serta rintangan yang dihadapi oleh penulis namun pada akhirnya dapat terselesaikan berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral atau spiritual. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr.Dra. Junarti,M.Pd. Selaku Rektor IKIP PGRI BOJONEGORO
2. Dr.Fruri Stevani,M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Ali Mujahidin,S.Pd,M.M. dan Rika Pristian F.A.M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan masukan selama penyusunan skripsi, kesabaran dan tanggung jawab ssebagai pembimbing sangat saya banggakan.
4. Seluruh Dosen IKIP PGRI BOJONEGORO Khususnya Jurusan Pendidikan Ekonomi.
5. Orang tua terkasih yang selalu memberikan semangat dan tak henti – hentinya mendoakan.
6. Teman – temanku pendidikan ekonomi angkatan 2020 yang seperjuangan yang selalu memberikan menemani dan memotivasi salama kuliah.
7. Dan semua pihak yang telah membantu skripsi ini yang tidak bisa penulis sbutkan satu – persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha sekuat tenaga dan pikiran untuk memperoleh hasil skripsi dengan baik. Oleh karena itu, saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bojonegoro, 6 Juni 2024

Yusi Amala

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR.....	
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	10
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI.....	13
A. Kajian Pustaka	13
B. Kerangka Teoritis	24
1. Pembelajaran	24
2. Keaktifan belajar	31
a. Bentuk Keaktifan Siswa.....	31
b. Faktor - faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa.....	33
c. Indikator keaktifan siswa.....	35
3. Media	35

4.	Quizizz	38
5.	IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	40
C.	Kerangka Berfikir	42
D.	Hipotesis	46
BAB III	47
METODE PENELITIAN	47
A.	Jenis Dan Pendekatan Penelitian	47
B.	Tempat dan waktu penelitian	47
C.	Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian.....	48
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
E.	Teknik Analisi Data	52
F.	Teknik Validasi Data.....	55
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	58
B.	Implementasi Quizizz pada Materi Pengaruh Interaksi Terhadap Kehidupan Sosial.....	58
C.	Hasil Penelitian	62
1.	Uji Validitas	62
2.	Uji Reliabilitas	69
3.	Uji Normalitas.....	73
4.	Uji Heteroskedastisitas	76
5.	Uji Linieritas	79
6.	Uji Hipotesis (Uji t)	82
D.	Pembahasan	85
BAB V KESIMPULAN	94
A.	Simpulan	94
B.	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 2.1 Kekurangan Dan Kelebihan Media Quizizz.....	40
Tabel 3.1 Daftar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kalitidu.....	49
Tabel 3.3 Pembagian Sampel Penelitian.....	50
Tabel 4.1 Tahapan Penggunaan Quizizz.....	60
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrument Quizizz	64
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrument Keaktifan Siswa	67
Tabel 4.3 Hasil Uji Rehabilitas Instrumen Penggunaan Quizizz.....	71
Tabel 4.4 Hasil Uji Rehabilitas Instrument Keaktifan Siswa	72
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 4.6 Hasil Uji Heteroskedastisitas	77
Table 4.6 Hasil Uji linier	80
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis.....	84

DAFTAR GAMBAR

Tabel 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian... ..	45
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Siswa Penggunaan Quizizz
- Lampiran 2 : Angket Siswa Keaktifan Siswa
- Lampiran 3 : Dokumentasi
- Lampiran 4 : Instrumen Validitas Angket Guru
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Bimbingan
- Lampiran 6 : Surat Pencarian Data
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 8 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 9 : Lembar Perbaikan Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era Revolusi Industri 4.0 merupakan tantangan di segala bidang ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam suatu bangsa. Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui Pendidikan (Rohmah,2017). Perubahan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan agar sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik di era 4.0. Oleh karena itulah dikenal istilah Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 adalah istilah yang digunakan para ahli untuk menggambarkan integrasi teknologi ke dalam pembelajaran (Davis, 2015). Pendidikan juga bertujuan untuk mendorong peserta didik agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjadi manusia yang berakhlak mulia, berilmu, kompeten, kreatif dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Tujuan inilah yang menjadi landasan bagi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Untuk menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0, guru harus melakukan inovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil pembelajaran (Nurhayati, 2020).

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses mengajar siswa yang direncanakan,dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis untuk

membantu siswa mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien. Dari penjelasan diatas sebelum pembelajaran guru harus menyiapkan materi yang akan disampaikan di kelas, setelah direncanakan guru melakukan pembelajaran dikelas, selesainya pembelajaran guru melakukan evaluasi materi, evaluasi bisa menggunakan media maupun secara lisan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa akan materi yang sudah disampaikan guru dan menentukan tindak lanjut hasil ujian (Komalasari 2013). Proses belajar dialami sepanjang hidup dan dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran memiliki arti yang mirip dengan Pendidikan, namun implikasinya berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar sedemikian rupa sehingga siswa mempelajari dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai tujuan tertentu (aspek kognitif), tetapi juga dapat berdampak pada perubahan tidak hanya keterampilan tetapi juga sikap (aspek emosional),

Menurut Ihwan Mahmudi (2022), mengajar memberi kesan bahwa itu adalah tugas satu pihak saja, yaitu guru, di sisi lain pembelajaran juga mencakup interaksi antara guru dan siswa. Sejalan dengan Muh.Sidni Atthoillah(2020). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang dimaksudkan untuk menunjang proses belajar siswa dan mencakup serangkaian peristiwa yang dirancang dan diatur untuk mempengaruhi dan mendukung alur proses belajar internal siswa. Dalam pembelajaran peran guru tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi harus mendorong siswa untuk aktif dalam belajar,keaktifan siswa dalam pembelajaran, berarti mereka mendominasi belajar.

Efektifitas dari sebuah pembelajaran diperlukan interaksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi saat ini, tidak mungkin dapat menggantikan peran guru, jika guru memahami model gaya belajar siswa pastinya siswa tersebut akan lebih aktif dalam pembelajaran (Rohmawati 2015). Keaktifan belajar pada siswa merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang bersifat fisik serta non fisik dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana kelas menjadi kondusif, pembelajaran bersifat fisik seperti membaca, dan menulis sedangkan pembelajaran yang bersifat non fisik seperti melibatkan siswa dalam penjelasan, dan fokus pembelajaran menggunakan media (Wibowo, 2016). Pembelajaran aktif adalah Proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa ataupun siswa dengan guru dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan cara guru harus membuat suasana di kelas menyenangkan dengan menggunakan media yang tepat dan memusatkan pembelajaran pada siswa (Suyadi,2013).

Bedasarkan observasi pertama peneliti pada tanggal 20 Mei 2024 yang menjadi hambatan pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 KALITIDU adalah disebabkan karena penggunaan pembelajaran pada proses belajar mengajar yang belum maksimal oleh guru sehingga siswa tidak antusias dalam proses belajar mengajar. Pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMPN 1 KALITIDU menunjukkan beberapa kesulitan belajar

siswa anantara lain siswa kurang bekerja sama dengan temanya , siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya persiapan saat pembelajaran, dari semua faktor kesulitan belajar siswa, yang paling kurang adalah keaktifan belajar siswa.

SMPN 1 KALITIDU Berdasarkan pengamatan guru, siswa cenderung kurang mampu mengemukakan pendapatnya dalam setiap tugas pada saat kegiatan pembelajaran. Mereka lebih suka melakukan hal yang persis sama dengan teman-temannya atau di Internet, tanpa mengungkapkan pemikirannya dalam tugas, dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa rendah. Permasalahan di atas menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu adanya perubahan, proses pembelajaran tidak hanya transfer materi guru ke siswa saja tetapi juga membutuhkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan tepat.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada siswa, media pembelajaran mempunyai dampak positif dan bermanfaat pada proses pembelajaran. (Shalikhah, Primadewi, & Iman, 2017) mendeskripsikan media pembelajaran bertujuan menyalurkan informasi dan dapat membantu merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga tercipta pembelajaran kondusif. (Purba, 2019) menjelaskan media pembelajaran yaitu aplikasi pendidikan yang berupa permainan dalam ruang kelas virtual untuk mengasah pengetahuan siswa melalui latihan interaktif dan

menyenangkan. Mengatakan bahwa proses membuat atau merancang media pembelajaran harus melalui 3 tahapan : 1. Perumusan tujuan. Pada fase ini guru akan mempersiapkan kebutuhan membuat media pembelajaran. Fase kedua adalah pengembangan , guru sudah mengembangkan bahan – bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran. Fase ke tiga adalah menilai media yang sudah dibuat. Pada fase ini sebelum media digunakan pada pembelajaran dikelas guru harus menilai, mencoba dan mengevaluasi media pembelajaran terlebih dahulu,(Malawi & kadarwati, 2017)

Menurut mawardi(2018) Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dikondisikan sesuai dengan kebutuhan siswa, guru bisa menggunakan media pembelajaran elektrik, penampilan, permainan (*games*), media cetak dan masih banyak lagi, dalam pengembangan media pembelajaran saat ini guru bisa menggunakan laptop, hp, komputer bahkan bisa menggunakan aplikasi atau platform. Guru bisa memanfaatkan game edukasi untuk pembelajaran. Menurut Prensky(2012) mengatakan game edukasi adalah game khusus yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, game edukatif berisi konten edukasi, prinsip belajar dan game pembelajaran, game pembelajaran ini bertujuan untuk memancing minat dalam belajar dan melatih kemampuan berfikir siswa karena permainan game edukatif bukan hanya melihat informasi tetapi pemain diharuskan untuk berfikir kritis dan menyelesaikan masalah, karena setiap permainan

mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda – beda. Game edukatif masih jarang digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Menurut Sundari (2013) menjelaskan bahwa menggunakan media gambar dan permainan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan memberikan motivasi akan belajar. Berdasarkan penelitian diatas penggunaan media pembelajaran menggunakan quizizz bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa karena di dalam aplikasi atau platform guru tidak hanya menyampaikan materi tetapi bisa menggunakan permainan atau gambar sebagai bahan evaluasi belajar siswa. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju saat ini mempermudah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi online. Berbagai aplikasi online sudah tersedia baik prabayar maupun tidak. Salah satu aplikasi berbasis online yang mudah digunakan saat pembelajaran adalah Quizizz.

Menurut Rahmatul Fitriyah (2021), quizizz adalah aplikasi yang bisa diakses dengan webside yang digunakan oleh guru dan siswa. Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang didalamnya ada berbagai permainan untuk kegiatan pembelajaran. Game quizizz memiliki karakteristik permainan seperti format kuis (seperti pilihan ganda, mengisi bagian yang rumpang dan lain – lain), kustomisasi teknik kuis (seperti menggunakan musik, pengkatagoria skor berdasarkan jawaban yang benar dan ketetapan waktu, lama mengerjakan pengacakan soal dan lainnya) media game edukasi memiliki kelebihan yaitu bisa dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran berupa permainan sehingga siswa tidak hanya aktif

saat pembelajaran disekolah saja tetapi dirumah bisa mengikuti pembelajaran sambil bermain dan menyenangkan.

Berbagai penelitian terkait penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan manfaat yang dicapai dan menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan setiap siswa. Penggunaan media pembelajaran Quizizz merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang secara tradisional belum dapat diterapkan pada media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau komputer lainnya. Padahal, model pembelajaran pedagogik berbasis teknologi. Hal ini merumuskan upaya penyelesaian masalah dengan menggunakan aplikasi Quizizz khususnya untuk siswa. Siswa sekolah menengah dengan emosi yang berkembang mungkin mengalami penurunan kinerja otak selama kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, aplikasi Quizizz memungkinkan Anda menyimak materi yang disampaikan guru tanpa kehilangan esensinya. Permainan kuis membantu memotivasi siswa dalam belajar

Peneliti tertarik mengambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Keaktifan Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMP NEGRI 1 KALITIDU ” yang menjadi alasan memilih judul penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan siswa kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU, dalam kegiatan pembelajaran IPS yang dilihat dengan adanya

beberapa siswa yang mengantuk, kurang fokus, serta beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMP NEGRI 1 KALITIDU ?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, terdapat 2 manfaat penelitian yaitu penelitian teoritis dan penelitian praktis sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

hasil dari penelitian ini kedepanya dapat memberikan pengetahuan teoritis kepada pembaca dan guru dalam pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU .

2. Manfaat secara praktis

1. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan model pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dengan ini peneliti sebagai calon

guru dapat menerapkan model pembelajaran tersebut ketika mengajar di kelas.

2. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz.

3. Bagi guru

Hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran quiziz terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII di SMPN 1 KALITIDU .

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah dimana mereka mengetahui dan memahami cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz pada pelajaran ekonomi.

5. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk menindak lanjuti agar dapat mengatasi masalah keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran quizizz pada pembelajaran ekonomi sehingga terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi antara murid dan guru dalam lingkungan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjadikan fasilitas dan menyiapkan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik, pembelajaran bisa berhasil jika peserta didik belajar secara aktif mengalami sendiri proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan menjadi bermakna jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan aman bagi peserta didik.

2. Pembelajaran Aktif

pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung seperti pemecahan masalah saat mengerjakan soal. Keaktifan belajar pada siswa merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang bersifat fisik serta non fisik dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Pembelajaran bersifat fisik seperti membaca, dan menulis sedangkan pembelajaran yang bersifat non fisik seperti melibatkan siswa dalam penjelasan, dan focus pembelajaran menggunakan media.

3. Media

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada siswa, media pembelajaran mempunyai dampak positif dan manfaat pada proses pembelajaran. Dengan adanya media segala sesuatu yang berhubungan dengan komunikasi

akan lebih mudah tersampaikan. Selain itu media bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Seiring perkembangan zaman media juga mengalami perubahan, yang dulunya media hanya berbentuk kertas sekarang media menggunakan alat elektronik seperti, hp, computer,leptop dan lain-lain. Dengan adanya media pembelajaran komunikasi antara guru dan murid akan terjalin lebih harmonis, jadi para guru sebaiknya harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.

4. Quizizz

Quizizz adalah platform atau aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran, dalam aplikasi ini terdapat berbagai fitur untuk pembelajaran seperti pre test, penguatan materi, remedial dan permainan lainnya. Quizizz memiliki sifat yang fleksibel karena aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pemberian materi saja akan tetapi bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, hal ini sangat efektif digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa.

5. IPS

IPS (ilmu pengetahuan sosial) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Dalam pembelajaran IPS siswa akan mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Proses pembelajaran ilmu-ilmu sosial bersifat sistematis, terpadu dan komprehensif. Salah satu tujuan IPS adalah untuk membekali siswa dengan pemikiran dasar logis dan kritis serta keterampilan sosial. Keterampilan Sosial adalah perilaku yang harus

dipelajari, dikuasai, atau dimiliki siswa agar orang dapat berinteraksi, memperoleh reaksi positif, dan menghindari reaksi negatif.