

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Behavioristik sangat mementingkan tingkah laku yang bisa diamati. Belajar menurut teori behavioristik yaitu perubahan pada perilaku yang diakibatkan adanya hubungan dengan stimulus dan respon. Menurut Akhiruddin, dkk (2019: 54) Teori behavioristik disebut juga sebagai teori conditioning, sebab manusia dikatakan belajar atau tidaknya tergantung pada faktor-faktor kondisional yang berasal dari lingkungan. Belajar yaitu wujud perubahan yang dialami siswa pada kapabilitasnya untuk berperilaku menggunakan cara baru yang merupakan hasil dari adanya interaksi dengan stimulus serta respon.

Manusia dapat dikatakan sudah belajar mengenai suatu hal apabila dia dapat memperlihatkan perubahan yang terjadi pada perilakunya (Herliani, dkk. 2021: 85-86). Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Akhiruddin, dkk (2019: 55) yang terpenting menurut teori behavioristik yaitu input yang berbentuk stimulus dan output yang berbentuk respon. Stimulus dapat berupa apapun bentuknya dan diberikan oleh guru pada siswa, sedangkan respon merupakan akibat yang dihasilkan atau tanggapan dari siswa pada stimulus yang sudah diberikan oleh guru.

Aliran behaviorisme sangat mengutamakan perilaku yang bisa dipindai. Ciri dari teori belajar behavioristik yaitu mengutamakan unsur-unsur kecil, bersifat mekanistik atau sesuai dengan prosedur, menitikberatkan peranan dari lingkungan, mengedepankan pembentukan respon serta menonjolkan pentingnya latihan (Fathurrohman, dkk. 2012: 224). Teori belajar behavioristik lebih condong untuk

mendidik siswa untuk bisa berfikir. Aliran Teori belajar behavioristik adalah proses pembentukan, yaitu siswa dibawa untuk menggapai target yang sudah ditentukan (Nahar, 2016: 71). Perubahan terhadap perilaku siswa bisa terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh pendidik. Teori ini berkaitan juga dengan pemberian stimulus oleh pendidik yang bertujuan untuk mendapat respon dari siswa.

Penerapan model dan media pembelajaran sendiri adalah sebuah stimulus yang diberikan kepada siswa oleh guru. Penggunaan model serta media pembelajaran pada proses pembelajaran sendiri memiliki tujuan untuk memberi penguatan serta meningkatkan respon siswa yang akan diperoleh oleh guru, pada respon yang akan diberikan oleh siswa dari sana akan terlihat perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Perilaku siswa merupakan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Inti dari teori belajar behavioristik, yaitu: Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada perilaku; Manusia dapat dikatakan sudah belajar suatu hal apabila dia dapat memperlihatkan perubahan perilakunya; Input yang berbentuk stimulus serta output yang berbentuk respon merupakan hal yang penting dalam teori belajar behavioristik ini; Sesuatu yang terjadi di antara stimulus serta respon dianggap tidak penting karena tidak dapat diukur serta diamati atau dipindai; Yang dapat dilihat serta diukur hanya stimulus dan respon; Penguatan menjadi faktor penting pada belajar.

2. 1.2 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan rangkaian tindakan yang dilakukan individu maupun kelompok untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar, didalam kegiatan belajar mengajar tersebut memasukkan materi mengenai aktivitas manusia pada masa lalu dan dijelaskan dengan bentuk peristiwa, serta pesan dan makna yang terkandung dalam peristiwa di masa lalu itu di sampaikan dengan cara hubungan dari dua arah (Susanto & Akmal, 2019: 28).

Pembelajaran sejarah bisa disebut sebagai sebuah proses aktivitas yang memiliki tujuan untuk bisa membawa serta menstimulus siswa untuk bisa memperoleh ilmu sejarah serta menjiwai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang nantinya dapat memberikan perubahan pada sikap dan membangkitkan rasa sadar pada nilai-nilai penting yang terkandung pada peristiwa bersejarah (Permana, 2020: 16).

Pembelajaran sejarah mempunyai fungsi yang sangat penting dalam membentuk karakter, tingkah laku, serta kemajuan bangsa yaitu untuk membentuk bangsa Indonesia yang terpelajar, memiliki rasa nasionalisme, serta menghormati berbagai bentuk perjuangan yang telah dilakukan bangsa Indonesia di masa lampau (Mustika & Sumardi, 2017: 5).

Tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu supaya siswa bisa belajar mengenai wawasan serta tingkah laku atas beragam pengalaman mengenai hidup yang telah dihadapi oleh masyarakat di masa lalu dan dapat digunakan dalam menempuh aktivitas dimasa sekarang dan masa depan (Permana, 2020: 13).

Peran pendidik didalam pembelajaran sejarah sangat penting, sebab pendidik diharakan bisa membangkitkan berbagai komponen-komponen yang

terdapat didalam pembelajaran sejarah. Selaku pendidik pada pembelajaran sejarah, tentu perlu dapat mengenalkan suatu hal yang baru untuk menunjang pembelajaran seperti media, model, metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan situasi (Asmara, 2019: 107).

2. 1.3 Game Based Learning

Menurut Vusić, dkk (dalam Winatha, dkk. 2020: 199) Game-based learning adalah sebuah sistem yang digunakan pada proses pendidikan, penggunaanya dapat menjadikan permainan untuk kepentingan dalam keinginan secara psikologis serta dorongan untuk belajar. Dalam hal ini permainan dimanfaatkan pada bidang pendidikan sebagai cara untuk mencapai tujuan belajar, menurut Luhsasi (dalam Winatha, dkk. 2020: 199) dengan penerapan permainan pada kegiatan pembelajaran bisa menarik minat siswa serta pemahaman materi. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Coffey (dalam Nur'aini, 2018: 251) bahwa penggunaan model pembelajaran dengan game sebagai tema nya dapat meredakan rasa jenuh pada proses kegiatan pembelajaran, sehingga siswa pun bersemangat dan dapat bertindak secara aktif saat mengikuti pembelajaran.

Dengan tampilan-tampilan menarik yang nantinya akan ditampilkan pada model pembelajaran ini sehingga menarik perhatian siswa. Pada kenyataannya dapat menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung adalah situasi yang memiliki kendala tersendiri. Sehingga dengan penggunaan Game Based Learning ini dapat dijadikan sebagai sarana pada pembelajaran agar siswa menjadi responsif dan aktif (Kusuma, dkk. 2022: 29).

Game Based learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan antara materi pembelajaran pada pendidikan supaya siswa dapat saling terlibat dengan yang lainnya. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Media yang dapat dijadikan untuk melatih keterampilan otak untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan media game (Wibawa, dkk. 2021: 20).

Dalam penerapannya, Game Based Learning ini untuk membangun pengalaman belajarnya yaitu dengan memanfaatkan berbagai karakteristik dari permainan video yang ada pada PC dan gawai. Selain itu, dengan Game Based Learning ini siswa dapat belajar dengan cara mendapatkan pengalaman serta pengetahuan. Dengan belajar melalui perpaduan seperti ini, akan lebih efektif ketimbang hanya belajar biasa. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Noviani, dkk(dalam Irawan, dkk. 2019: 16) bahwa aktivitas-aktivitas yang memberikan sensasi heboh dengan menerapkan permainan pada kegiatan pembelajaran pasti akan memberikan kesan yang lama pada ingatan siswa serta memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang menyenangkan dengan tanpa menghilangkan esensi serta tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Dengan penerapan game berbasis edukasi seperti ini, siswa memiliki manfaat yang menyenangkan dan secara psikologis pun siswa dapat lebih fokus serta santai dan tidak tertekan oleh materi yang dipelajarinya.

McGonigal (dalam Hidayat, 2018: 72) berpendapat secara konsepnya game mempunyai beberapa fitur utama diantaranya, yaitu:

1. Pada kegiatan game terdapat target serta hasil yang ingin didapat atau dicapai oleh pemain.

2. Aturan, adalah ketentuan yang sudah ditetapkan perihal cara untuk bermainnya dalam mencapai target yang diinginkan ketika bermain game. Dengan adanya aturan yang diterapkan dalam game, maka akan menumbuhkan kreatifitas dan mengasah kemampuan berpikir strategis pada siswa.
3. Sistem umpan balik, untuk memperlihatkan sejauh mana pemain dengan target yang ingin didapatkan pada saat bermain. Umpan balik yang bisa digunakan dapat berupa level, nilai, progress. Umpan balik yang diberikan secara langsung memiliki fungsi sebagai jaminan bahwa target yang diharapkan akan dapat diraih. Sehingga dengan adanya umpan balik seperti ini akan memberikan motivasi untuk siswa dalam bermain.
4. Partisipasi sukarela. Setiap orang yang terlibat pada permainan merupakan atas dasar kesadaran masing-masing dan mereka ikhlas menerima adanya target, aturan, dan umpan balik yang telah ditentukan sebelumnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dengan penerapan sebuah permainan ke dalam kegiatan pembelajaran tentunya mempunyai manfaat, berikut adalah manfaat dari diterapkannya permainan pada aktivitas pembelajaran menurut De Freitas (dalam Winatha, dkk. 2020: 200):

1. Seluruh siswa terdorong dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran.
2. Daya literasi dan kapabilitas menghitung dari setiap siswa pun akan terlatih.
3. Sebagai alat terapi untuk menangani kesulitan pada aspek kognitif siswa.
4. Memiliki fungsi tertentu sebelum pengerjaan dalam kehidupan nyata.
5. Siswa diberdayakan menjadi pencipta multimedia atau konten berbasis game.

Untuk membangun motivasi pada proses pembelajaran, tentu game memiliki potensi hal itu di dalamnya. Ketika melakukan pembelajaran dengan cara yang biasa untuk dapat membangun motivasi belajar yang sama besarnya dengan menggunakan game perlu pendidik yang andal ketika mengatur proses pembelajaran.

Dalam desain pembelajaran berbasis permainan ini terdapat nilai pembelajaran yang tinggi seperti melatih keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi atau berinteraksi secara kelompok, serta mengambil keputusan dengan baik dan tepat. Karena dianggap telah memberikan andil yaitu anak dapat bermain dengan rasa nyaman dan tidak harus diselesaikan dalam waktu yang cepat, pembelajaran berbasis permainan pada akhirnya bisa diterima dan diterapkan ke dalam dunia pendidikan (Sarhini, dkk. 2015: 39).

Penerapan pembelajaran berbasis *game* pada proses pembelajaran memiliki enam sintaks, berikut merupakan langkah-langkah dari pembelajaran berbasis *game*. (Stefano, 2021: 21):

1. Menentukan permainan yang sesuai dengan tema atau topik pembelajaran
2. Menjelaskan konsep pembelajaran dan permainan yang dilakukan
3. Menjelaskan aturan dan teknis permainan
4. Bermain permainan yang disiapkan
5. Merangkum pengetahuan yang didapatkan dari permainan
6. Refleksi

Kelebihan dari Game-Based Learning ini berdasarkan hasil penelitian (dalam Wibawa, dkk. 2021: 20) yaitu:

1. Interaktif, asyik dan mengasah kemampuan dalam bekerja sama serta memunculkan pemikiran baru,
2. Mempermudah tahap pada pembelajaran sebab rasa stress menjadi hilang,
3. Dengan mendapat umpan balik yang menyenangkan serta memiliki manfaat pada kegiatannya sehingga mempunyai daya tarik tersendiri dalam belajar,
4. Tingkat pemahaman siswa dapat terukur, kemampuan daya ingat dapat terasah, badan pun dapat menjadi rileks setelah pembelajaran, dan membangkitkan semangat untuk belajar.

2. 1.4 Media Pembelajaran

Sadiman, dkk. (dalam Sukiman, 2012: 27) menjelaskan bahwa Kata media berasal dari bahasa Latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti 'penengah' atau 'pengantar'. Azhar. A (dalam Sukiman, 2012: 28) menyimpulkan bahwa media mengacu pada penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan. Konsep media pada proses pembelajaran biasanya mengarah seperti peranti grafis, fotografi, atau secara elektronik untuk mengambil, mencetak, dan merumuskan kembali informasi baik berupa visual atau verbal.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang nantinya akan membangkitkan pikiran, perasaan, minat, dan keinginan siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan belajarnya secara efektif (Sukiman, 2012: 29). Media pembelajaran yaitu semua objek yang bisa dipergunakan sebagai penyalur pesan dalam bentuk bahan ajar, dan bisa menstimulus atensi, minat, perasaan, pikiran siswa untuk sampai pada tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam

aktivitas pembelajaran (Jannah, 2009: 2). Sedangkan Gagne (dalam Fikri, dkk. 2018: 11) mendefinisikan bahwa media pembelajaran itu seperti suatu bagian pada lingkungan siswa yang bisa memberikan rangsangan pada mereka untuk belajar.

Pada proses pendidikan, media pembelajaran tentu sangat diperlukan, sebab penggunaan media pembelajaran bisa menstimulus minat siswa serta memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan berbagai macam jenis serta kreasi media pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membuat siswa bersemangat untuk melakukan pembelajaran (Hatimah, Mutiastika & Hayati, 2022: 2).

Pendidik berusaha untuk menunjukkan perangsang yang dapat dioperasikan oleh berbagai indra. Semakin banyak indera yang bisa menerima dalam memproses informasi maka makin besar juga peluang memahami informasi itu dan bertahan lama untuk diingat. Dengan begitu pesan serta materi yang disampaikan dalam pembelajaran diharapkan bisa diterima dengan mudah dan diserap dengan baik oleh siswa (Sukiman, 2012: 31). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat yang bisa digunakan sebagai perantara bagi pengirim pesan atau materi yaitu pendidik yang menjadi sumber belajar kepada penerima pesan yaitu siswa dan nantinya akan merespon pesan atau informasi berupa materi belajar yang dikirim melalui perantara tadi serta memberikan stimulus bagi siswa untuk belajar dan tujuan pembelajaran pun tercapai dengan baik.

Media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran sehingga media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran. Bahkan jika diriset lebih jauh, media ini dapat menggantikan sebagian dari tugas di dalam

menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media ini tidak hanya berfungsi sebagai pengirim pesan yang perlu diarahkan seluruhnya oleh orang (Nurdyansyah, 2019: 54). Sumantri (dalam Fikri, dkk. 2018: 12-13) berpendapat bahwa tujuan media pembelajaran diantaranya, yaitu:

1. memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu.
2. memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar.
3. menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.
4. Keempat, menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh siswa.

Dalam tujuan informasi, media pembelajaran dapat dimanfaatkan pada saat menyajikan informasi di depan kerumunan pelajar. muatan serta penyampaian bersifat umum sekali, memiliki fungsi sebagai pengantar, rangkuman laporan, atau latar belakang (Jannah, 2009: 22).

Salah satu dari fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu pembelajaran yang turut memberikan pengaruh pada keadaan, kondisi serta lingkungan belajar yang memiliki sasaran yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pendidik. Selain itu, media bisa membuat pesan menjadi lebih tersampaikan dengan jelas dan tidak terlalu bersifat verbal, dengan pemanfaatan media yang tepat dan beraneka ragam, berpengaruh pada sikap pasif siswa yang akan berkurang (Nurdyansyah, 2019: 59-60). Sadiman, dkk. (dalam Fikri, dkk. 2018: 19) mengelompokkan media menjadi:

1. Media grafis, yaitu berupa papan panel dan papan buletin, peta serta globe, foto atau gambar, diagram, ilustrasi, poster, denah, animasi
2. Media audio, yaitu berupa laboratorium Bahasa, alat perekam pita magnetik, dan radio
3. Media proyeksi diam, yaitu berupa film bingkai, proyektor tak tembus pandang, film rangkai, permainan atau simulasi, media transparansi, mikrofilm, televisi, video, film gelang

Prinsip umum pada saat memilih media yaitu dalam pemilihannya perlu memperhitungkan beragam hal, seperti:

1. Tujuan dari penerapannya serta pemilihannya
2. Karakteristik dari media pembelajaran yang akan digunakan
3. Dorongan, peran, dan feedback yang muncul karena media pembelajaran (Fikri, dkk. 2018: 21).

2.1.5 Quizwhizzer

Quizwhizzer adalah *software* yang mengkolaborasikan antara Pendidikan dengan teknologi atau yang biasa disebut dengan *education technology* (*Edutech/Edtech*) serta guru dapat membuat permainan papan secara digital berupa kuis dan siswa akan saling bersaing dan berlomba ketika menjawab kuis atau pertanyaan. Dengan berbagai tampilan template contohnya dengan bentuk permainan monopoli serta ular tangga dengan tampilan yang *colorfull* dan menarik, Quizwhizzer ini bisa diakses dengan gratis (Vinidiansyah, dkk. 2021: 172).

Permainan edukasi yaitu permainan yang memiliki tujuan penggunaannya dapat digunakan untuk menarik minat siswa pada materi belajar dengan cara

bermain, jadi dengan siswa melakukan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan maka siswa akan lebih mudah paham dengan isi materi yang dipelajarinya (Arifin, dkk. 2015: 136).

Quizwhizzer menurut Wahyuningsih, dkk (2021: 149) adalah Aplikasi permainan edukasi yang bersifat adaptif serta naratif. selain berfungsi sebagai media untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran, bisa berfungsi menjadi media untuk evaluasi dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Konsep dari permainan edukasi yaitu memadukan belajar dengan bermain, selain itu permainan edukasi ini juga dapat dipakai sebagai stimulus minat siswa (Yulianti, dkk. 2020: 528).

Dengan akses yang mudah untuk berbagai media pembelajaran pada saat ini, guru bisa menerapkan memanfaatkan, lalu media evaluasi dapat dikembangkan lewat Quizwhizzer, dan tujuan Pendidikan atau pembelajaran pun dapat tercapai. Dengan pemanfaatan Quizwhizzer, Pendidik dapat memasukkan materi ke dalam bentuk permainan, menyusun dan membuat soal yang inovatif namun disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik (Susanto, dkk. 2022: 108).

Pada aplikasi Quizwhizzer ini pemakai atau pendidik dapat membuat pertanyaan yang nantinya bisa diberikan kepada pengguna lain atau siswa dengan cara membuat perlombaan dengan cara mengikuti lintasan atau rute yang sudah dipersiapkan dengan bentuk serupa permainan ular tangga. Jenis pertanyaan, poin untuk tiap pertanyaan, ketentuan dan petunjuk untuk bermain dapat diatur dan

disesuaikan oleh pemakai atau pendidik selain itu kuis juga dapat dijalankan lebih dari satu permainan dalam waktu yang bersamaan (Faijah, dkk. 2021: 456).

Menurut Meileni, dkk. (2021: 526) melalui aplikasi Quizwhizzer yang dioperasikan via online dan dipadukan dengan game berbasis edukasi siswa dapat termotivasi serta merasa semangat ketika menyelesaikan pertanyaan atau soal yang diberikan oleh pendidik. Quizwhizzer merupakan permainan yang memiliki sifat kompetitif dan Quizwhizzer dirasa tepat apabila digunakan untuk alat mengevaluasi dan menarik dalam pembelajaran sejarah.

Siswa sangat dimungkinkan untuk lebih menyimak pendidik saat menyampaikan materi sejarah karena *Education technology* mempunyai sifat seperti kompetisi dan siswa pun bisa saling bersaing dengan yang lainnya serta kondisi ketika mengerjakan kuis juga menjadi lebih mengasyikan dan menarik. Dengan menggunakan Quizwhizzer, atensi siswa saat penyampaian materi dalam pembelajaran sejarah berlangsung akan lebih meningkat dan terfokus (Vinidiansyah, dkk. 2021: 172).

Dalam aplikasi Quizwhizzer ini memiliki delapan macam soal yang dapat digunakan, yaitu: Pilihan Ganda, Jawaban Ganda, Numerik, Jawaban Singkat, Benar Salah, Terbuka, Seret dan lepas, dan Pengurutan yang dapat dibuat untuk disajikan dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sebab dilengkapi dengan papan yang menarik dengan tambahan musik. Dengan penggunaan musik di dalamnya dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga ketika siswa mengerjakan kuis dalam suasana yang santai serta ditambah musik, dan ada pula meme akan lebih menyenangkan. Di penghujung permainan,

siswa bisa melihat peringkat mereka yang mengikuti permainan tersebut. Ketika menyelesaikan kuis, setiap siswa akan mendapat pertanyaan yang berbeda, karena sudah otomatis teracak, sehingga kecurangan pun akan terminimalisir. Dalam pembuatan soal di dalam aplikasi ini tergolong mudah dan dapat mengevaluasi siswa tanpa mengoreksi satu persatu hasil pekerjaan siswa karena skor dan peringkat akan otomatis muncul di akhir permainan (Wahyuningsih, dkk. 2021: 149).

Quizwhizzer ini dapat memberi dampak yang besar sebagai penunjang bagi hubungan antara pendidik dengan siswa pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas di era digital dalam media dan penerapannya dalam pembelajaran. Siswa akan lebih mudah dan paham apabila pendidik dalam menyampaikan materinya dengan bentuk kuis dan menggunakan media yang mudah dipahami oleh siswa (Alfianistiawati, dkk. 2022: 699).

Dengan memanfaatkan Quizwhizzer, siswa pun akan terbantu untuk mengingat materi yang telah diajarkan oleh pendidik atau dipelajari sebab Quizwhizzer ini terdapat berbagai macam fitur yang tampilannya menarik serta dilengkapi dengan berbagai template yang banyak dan siswa pun akan tertarik dan tidak merasa bosan dalam penggunaannya (Agustiningsih, dkk. 2022: 228).

Menurut Susanto, dkk. (2022: 107) didalam Quizwhizzer ini terdapat berbagai fitur yang menarik, yaitu:

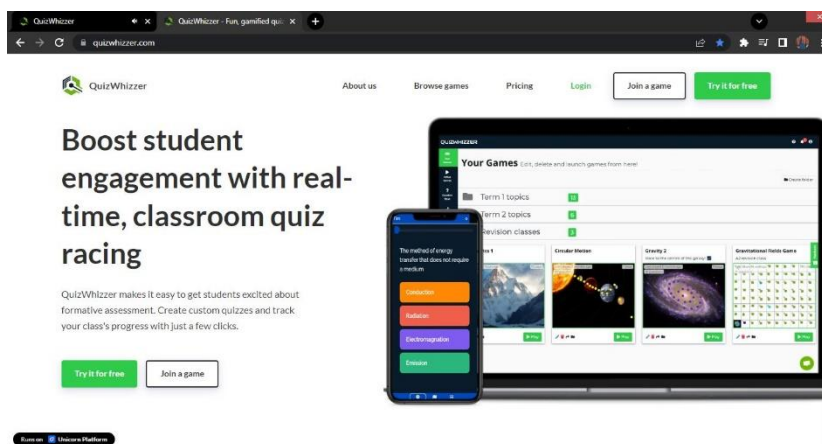
1. Kemajuan siswa, Pertanyaan atau soal akan muncul di setiap layar perangkat siswa, dan mereka pun dapat menjawab dari setiap soal tergantung kecepatan

dari masing-masing siswa dan di penghujung permainan mereka dapat melihat jawaban atau hasil yang diperoleh.

2. Membawa perangkat sendiri, siswa dapat diperkenankan untuk memakai atau membawa perangkat sendiri. Quizwhizzer ini bisa dimainkan siswa dengan berbagai jenis perangkat.
3. Editor kuis, Quizwhizzer merupakan satu dari sekian banyak bentuk editor untuk kuis yang terbaru pada saat ini. Sebab dalam penggunaannya para pemakai diberikan kemudahan dalam mengupload berbagai macam jenis file ke dalam pertanyaan yang hendak dibuat serta akan tersimpan secara otomatis.
4. Dengan Quizwhizzer pendidik tidak kesulitan dalam membuat kuis atau pertanyaan, pendidik dapat menggabungkan berbagai bentuk soal atau pertanyaan dari manapun dengan gampang selain itu dapat menginputkan berbagai jenis file bahkan menautkan link internet ke dalamnya.
5. Laporan, Quizwhizzer akan memberikan laporan siswa secara rinci dari setiap kuis yang telah diberikan oleh pendidik selain itu pendidik bisa melihat progress dari setiap siswa ketika menyelesaikan kuis.
6. Mengubah tampilan kuis, pendidik dapat melakukan berbagai penyesuaian seperti level kesulitan dan kecepatan didalam Quizwhizzer agar sesuai dengan yang diinginkan.

Menurut Septiani, dkk. (2022: 7) proses pembelajaran dengan memanfaatkan Quizwhizzer sebagai medianya, akan memberi dampak yang lumayan baik pada minat belajar sehingga bisa dijadikan sebagai media alternatif untuk menunjang jalannya pembelajaran.

Berikut adalah User Interface pada Quizwhizzer:



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.1 User Interface (UI) Quizwhizzer

Berikut merupakan tata cara atau langkah-langkah dalam menggunakan Quizwhizzer:

1. Buka terlebih dahulu www.quizwhizzer.com pada browser yang ada di komputer maupun gawai, lalu pilih Quizwhizzer Fun gamified quiz race, pilih “Try for free” kemudian klik “Create your account”
2. Pilih opsi “I want to create atau host game”
3. Masukkan identitas diri terlebih dahulu seperti nama pengguna, email, serta kata sandi kemudian klik tanda "mulai".
4. Nanti akan muncul pesan selamat datang dari pembuat aplikasi dan klik "start tour" untuk membuat game.
5. Akan muncul tampilan pada dashboard Quizwhizzer. Untuk membuat pertanyaan, pilih opsi "Make a game".
6. Nanti akan muncul tampilan menu Board, Question, dan Setting.

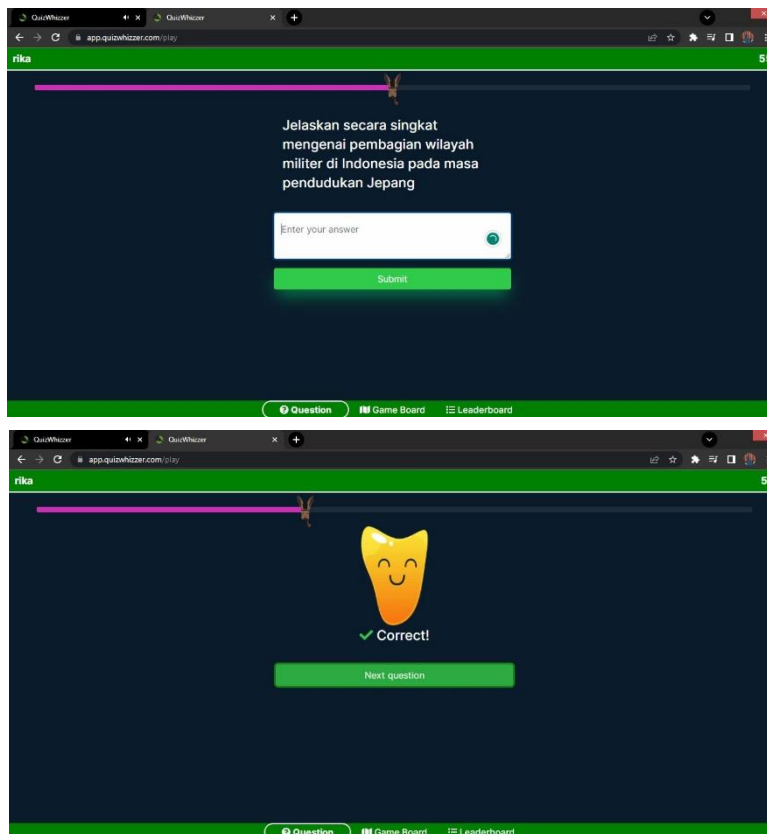
7. Klik opsi menu Papan, kemudian pilih template yang sudah tersedia dan atur jumlah angka untuk membuat soal, sesuaikan warna dan bentuk angka soal (dapat memilih bentuk kotak atau bulat), sesuaikan ukuran bentuk angka, sesuaikan gerakan pemutar dan pilih musik yang diinginkan.
8. Klik menu Pertanyaan. Tulis pertanyaan pada kolom isian pertanyaan, kemudian tulis pilihan jawaban dengan mencentang kolom jawaban yang benar.
9. Atur waktu serta nilai untuk setiap soal, lanjutkan hingga beberapa soal selesai dibuat.
10. Jika semua kuis sudah ditulis, klik Setting untuk menentukan siapa saja yang bisa mengakses game yang telah dibuat dan memilih model game.
11. Setelah selesai membuat soal, akan ada pesan selamat yang menandakan game telah berhasil dibuat.
12. Selanjutnya akan muncul kode akses kuis berjumlah 6 digit yang nantinya dapat diberikan kepada siswa, supaya dapat mengakses dan menjawab soal.

Setiap akun yang dimiliki oleh pengguna dapat membuat kredit sebanyak lima permainan secara gratis. Permainan ini tidak hanya dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa puluh pemain secara langsung tetapi dapat dijadikan juga sebagai pekerjaan rumah yang dapat dikerjakan secara individu (Wahyuningsih, dkk. 2021: 149). Cara Mengakses dan Mengikuti kuis pada Quizwhizzer, yaitu:

1. Siswa membuka link <https://join.quizwhizzer.com> terlebih dahulu pada browser di dalam perangkat masing-masing.
2. Masukkan 6 digit kode yang telah diberikan oleh guru.

3. Siswa kemudian menuliskan namanya, lalu klik “Start”.
4. Setelah menjawab semua pertanyaan dari kuis tersebut, siswa dapat melihat skor dan peringkat yang diperolehnya.

Berikut merupakan User Interface (UI) contoh kuis pada Quizwhizzer:



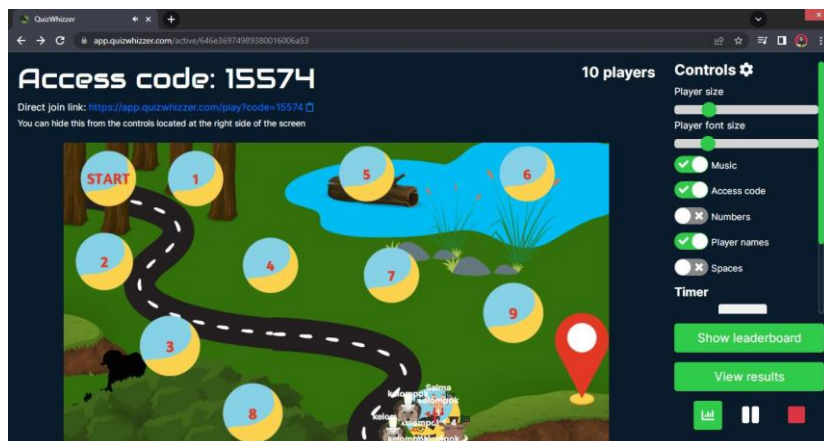
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.2 User Interface (UI) contoh kuis pada Quizwhizzer

Di dalam pelaksanaannya, pendidik akan menayangkan papan permainan monopoli serta ular tangga dengan menggunakan proyektor sehingga akan kelihatan oleh semua siswa, lalu siswa memasukan 6 digit kode yang telah diberikan oleh pendidik pada perangkat masing-masing dan dapat gabung ke dalam permainan kemudian menjawab semua pertanyaan yang ada didalamnya. Ketika akan memulai permainan, semua siswa berada di posisi “start” dan ketika dapat

menjawab pertanyaan maka langkah nya pun akan otomatis maju satu Langkah dan seterusnya namun jika siswa salah saat menjawab pertanyaan maka akan otomatis mundur satu langkah di papan permainannya (Vinidiansyah, dkk. 2021: 172).

Berikut merupakan contoh User Interface (UI) permainan pada Quizwhizzer:



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.3 User Interface (UI) permainan pada Quizwhizzer

Kelebihan dan kekurangan dari aplikasi Quizwhizzer menurut Susanto, dkk.

(2022: 108), adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Memberikan kemudahan bagi pendidik untuk membuat soal yang berbasis teknologi dan inovatif
2. Proses penilaian terhadap siswa menjadi lebih mudah sebab ketika selesai menjawab soal secara benar maupun salah maka skor serta peringkat pun akan otomatis muncul
3. Apabila salah ketika menjawab pertanyaan atau soal yang ada pada game, nanti akan muncul jawaban yang benar dari pertanyaan tersebut dengan pemabahannya juga, dan ini dapat dijadikan bahan perbaikan mandiri oleh siswa

4. Dengan menerapkan mode acak atau mengacak urutan soal ketika mengerjakan soal sehingga kecurangan yang dilakukan oleh siswa pun akan terminimalisir selain itu siswa pun akan terlatih untuk bersikap jujur.

Kekurangan:

1. Masalah yang disebabkan oleh koneksi internet yang kurang stabil akan menghambat proses pembelajaran
2. Siswa dapat mencari jawaban di internet ketika mengerjakan soal, karena dapat membuka tab lain di browser yang ada di perangkatnya
3. Ketika siswa tidak dapat memanfaatkan waktu yang telah disediakan dengan baik, maka akan berpengaruh pada peringkat dari siswa yaitu mengalami penurunan peringkat
4. Jika terkendala dengan koneksi jaringan maka siswa akan telat bergabung kedalam permainan

2.1.6 Minat Belajar

Minat merupakan perasaan yang dirasakan ketika tertarik akan sesuatu atau suatu kegiatan, hal itu terjadi tanpa ada yang memerintah. Pada dasarnya minat merupakan sebuah sikap menerima dari sesuatu, hal itu terjadi ketika diri sendiri berhubungan dengan suatu hal yang bersumber dari luar, sehingga semakin intens hubungan yang terjadi maka minat pada hal itu pun akan semakin besar (Ananda, dkk. 2020: 144).

Minat adalah ketika seseorang cenderung memberikan perhatian serta fokus yang intens pada suatu objek atau suatu hal juga ada rasa ingin untuk dapat terlibat dalam kegiatan itu dan hal itu dibarengi dengan munculnya rasa senang dan ada

rasa tertarik akan hal itu. Selain itu, akan menimbulkan rasa ingin untuk terlibat secara langsung kedalam kegiatan yang diminatinya, sebab ketika seseorang merasa minat akan suatu hal maka dia berpikiran bahwa hal itu memiliki makna dan memberikan harapan yang ingin diraih. Begitupun yang terjadi apabila siswa memiliki minat yang besar untuk belajar maka hal itu dapat menstimulusnya untuk mempunyai rasa ingin menyimak pelajaran dengan baik (Marleni, 2016: 151).

Pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran bisa menumbuhkan kemauan, minat, dorongan serta motivasi pada aktivitas pembelajaran siswa. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran maka gairah belajar siswa dapat meningkat sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri serta sesuai dengan apa yang diminati dan kemampuan yang ia miliki (Nurdyansyah, 2019: 60).

Pada siswa, minat memiliki peran yang penting serta dampak yang besar pada tingkah laku dan perbuatan. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pembelajaran maka akan lebih maksimal dalam melakukan usahanya berbeda dengan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah maka akan kurang dalam melakukan usahanya (Nisa, 2015: 5).

Dalam kegiatan pembelajaran, minat memiliki pengaruh yang besar, sebab jika materi yang dipelajari oleh siswa tidak menggugah minat siswa maka mereka pun tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh, hal itu terjadi karena kegiatan yang dilakukannya tidak menarik untuk dilakukan. Siswa pun tidak mendapatkan ilmu yang dipelajarinya. Suatu pembelajaran yang dapat menarik minat siswa maka tidak akan susah untuk dipahami dan belajarnya (Nursyaidah, 2014: 74).

Penggunaan media pembelajaran bisa merangsang minat pada siswa untuk mau mempelajari berbagai hal-hal baru yang terdapat pada materi yang sudah pendidik sampaikan, dan siswa pun maka akan lebih memahaminya. Pada proses kegiatan pembelajaran, penggunaan media yang menyenangkan bisa menstimulus siswa untuk belajar (Nurfadhillah, dkk. 2021: 254).

Berdasarkan penjelasan diatas minat belajar akan memberikan pengaruh terhadap konsentrasi dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, sebab semakin tinggi rasa minat yang dimiliki siswa maka akan semakin banyak perhatian yang diberikan oleh siswa pada pembelajaran atau objek yang diminatinya. Minat siswa yang rendah akan membuatnya mudah merasa bosan dan enggan untuk memperhatikan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dinilai dapat memberikan rangsangan terhadap siswa untuk belajar dan suasana ketika proses pembelajaran pun dapat lebih menyenangkan sehingga memberikan pengaruh terhadap minat siswa.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai penerapan media Quizwhizzer ini tentu memiliki berbagai pertimbangan termasuk hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan rancangan penelitian ini.

Pertama, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dhona Elsa, Aminuyati, Astrini Eka Putri tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8 Pontianak.” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan minat belajar pelajaran sejarah. Relevansi

penelitian yang dilakukan oleh Dhona Elsa, Aminuyati, Astrini Eka Putri dengan peneliti adalah media yang digunakan dalam penelitian memiliki kegunaan atau fungsi yang sama dengan Quizwhizzer. Kahoot! mempunyai fungsi sebagai permainan edukasi dengan bentuk kuis. Untuk perbedaannya terletak pada bentuk penelitian yang digunakan pada jurnal ini yaitu menggunakan True Eksperimental Design (Posttest-Only Control Group Design) dan teknik sampling yang digunakan yaitu Cluster random sampling, sedangkan untuk penelitian ini menggunakan Quasi Eksperimental dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design dan purposive sampling

Kedua, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nuthfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni pada tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras.” menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbantuan Quizwhizzer lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa daripada pembelajaran secara langsung. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Nuthfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni dengan peneliti adalah melakukan penerapan Quizwhizzer ini pada pembelajaran di kelas. Untuk perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang ditelitinya, dalam penelitian yang dilakukan Nuthfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni berfokus pada mata pelajaran Matematika sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nuthfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni meneliti efektivitas penggunaan game edukasi berbantuan Quizwhizzer untuk meningkatkan kemampuan pemahaman

konsep matematis siswa kelas VIII SMP pada materi teorema Pythagoras. dan pada penelitian ini meneliti minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3

Ketiga, Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ika Tusyani, Muhammad Azmi, Jamil pada tahun 2022 dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda.” menunjukkan bahwa minat siswa di kelas X SMK Negeri 17 Samarinda selama menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran sejarah ketika proses ulangan harian berlangsung sebagian besar siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi dalam mengikuti ulangan harian mata pelajaran sejarah. Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Ika Tusyani, Muhammad Azmi, dan Jamil dengan peneliti adalah melakukan penelitian pada Minat Belajar Siswa dengan menggunakan aplikasi permainan edukasi pada pembelajaran di kelas. Untuk perbedaannya terletak pada penggunaan game edukasi saat dikelas, dalam penelitian yang dilakukan Ika Tusyani, Muhammad Azmi, dan Jamil aplikasi quizizz digunakan untuk ulangan harian setelah menyelesaikan materi sejarah pada satu bab dengan bentuk soal pilihan ganda. Sedangkan dalam penelitian ini aplikasi Quizwhizzer akan digunakan ketika kegiatan inti berlangsung sesudah penjelasan materi yang dilakukan oleh guru, yang nantinya hasil dari pengerjaan tersebut akan di presentasikan.

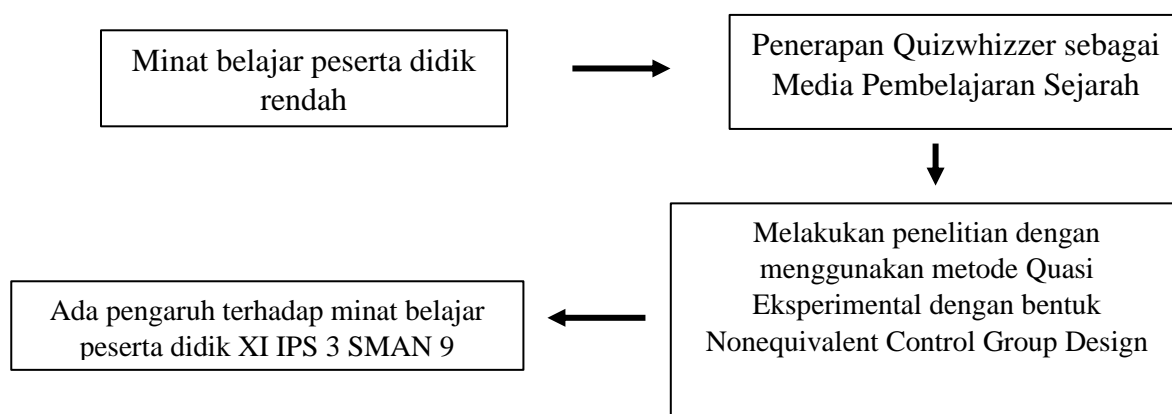
2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konsep adalah suatu hubungan yang akan menghubungkan secara teoretis antara variabel-variabel penelitian yaitu, antara variabel independen dengan

variabel dependen yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilaksanakan (Sugiyono, 2019: 60). Berdasarkan hasil kajian teoretis diatas permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa yaitu akibat suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga perhatian siswa pun terpecah belah sehingga tidak fokus memperhatikan pembelajaran sejarah.

Salah satu cara atau solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizwhizzer yang diharapkan dapat menarik dan menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran sejarah.

Penelitian ini memaparkan pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual Penelitian

Kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu minat belajar siswa rendah dapat dilihat dari perilaku siswa didalam kelas yaitu Pertama, Siswa sering izin meninggalkan kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua, pusat perhatian serta pikiran siswa tidak terfokus terhadap pembelajaran dapat terlihat dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru serta beberapa siswa yang titik fokus dirinya bukan terhadap guru atau pembelajran melainkan hal-hal diluar pembelajaran serta terus mengobrol dengan temannya. Ketiga, ketika guru bertanya mengenai materi yang diajarkan siswa kurang merespon dan adapun respon yang didapatkan dari beberapa siswa berupa jawaban yang tidak serius atau berupa gurauan. Terakhir, kurangnya perasaan senang terhadap pembelajaran dapat terlihat dari keadaan kelas yang menjadi kurang kondusif ketika penyampaian materi kurang menyenangkan bagi siswa atau terlalu serius sehingga fokus dan perhatian siswa menjadi kurang terhadap pembelajaran misalnya dalam satu pertemuan yaitu alokasi waktunya dua jam, siswa akan bisa fokus pada pembelajaran sejarah hanya satu jam saja, dan untuk satu jam selanjutnya siswa akan terpecah kemana-mana fokusnya.

Minat belajar siswa dapat terpengaruh apabila guru memberikan stimulus dengan cara menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Cara yang dapat dilakukan untuk menstimulus minat belajar tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer dan diharapkan dalam penggunaannya ini dapat memberikan pengaruh yang berarti terhadap minat belajar siswa.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah jawaban yang bersifat sementara untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang sudah dicantumkan ke dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019: 63). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya. Jawaban sementara ini baru berdasarkan teori dan hasil penelitian yang relevan, berikut merupakan hipotesis uji dari penelitian ini:

H_a : Penerapan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah berpengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya

H_0 : Penerapan Quizwhizzer sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa Kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya