BAB II
TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka diperlukan agar suatu penelitian dapat mendorong pengumpulan sumber data. Selain tujuan mencari sumber data untuk menunjang penelitian, menurut Wahyuddin (2016:199) kebebasan dan studi literatur juga dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan tentang penelitian telah dikembangkan dan sejauh mana kesimpulan atau generalisasi dibuat untuk memperoleh manfaat untuk saat ini. Bahan bacaan yang berkaitan khusus dengan penelitian itu merupakan bagian dari kajian teori seperti halnya buku, artikel dan jurnal merupakan sarana untuk membuat kajian teori penelitian.

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Definisi tentang media pembelajaran banyak dikemukakan para ahli. Secara meluas, media didefinisikan oleh para ahli berdasarkan perspektif komunikasi mereka. Media merupakan kata jamak dari "medium" jika dilihat dari asal usulnya dalam bahasa Latin. Oleh karena itu, "medium" diartikan sesuatu yang menjadi perantara ketika proses komunikasi dari sudut pandang komunikasi. "Media" juga diartikan sebagai segala sesuatu yang membantu mengirimkan pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) pada penerima pesan (komunikan) (Pagara et al. 2022:5).

Ada dua kata dalam media pembelajaran, yaitu "media" dan "belajar". Secara harfiah, kata media mengacu pada perantara atau pengantar, sementara istilah belajar diartikan sebagai kondisi yang membantu seseorang dalam melaksanakan kegiatan mengajar. Menurut Newby et al (2000:10) dalam buku Media Pembelajaran karangan Kristanto (2016:4) media pembelajaran dapat berwujud segala bentuk yang membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memperlancar komunikasi dan meningkatkan hasil belajar menjadi tujuan penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Gagne & Briggs (1979:19) dalam Kristanto (2016:5) menyatakan

bahwa bahan transmisi konten pengetahuan secara fisik, seperti buku, *tape recorder*, foto, gambar, grapik, *television* dan komputer termasuk dalam media pendidikan. Dengan istilah lain, media dapat dianggap sebagai unsur suatu komponen sumber daya pendidikan atau perangkat fisik yang memberikan pengajaran bagi lingkungan peserta didik sehingga mampu merangsang pendidikannya.

Menurut Kristanto (2016:6) media pembelajaran mempunyai fungsi mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan minat warga belajar dalam proses pembelajaran agar mencapai proses tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran ditafsirkan sebagai hal yang dipakai dalam menyampaikan pesan, misalnya materi pembelajaran. Melihat dari berbagai pengertian media pembelajaran, Menurut beberapa pengertian, media pembelajaran adalah hal yang digunakan dalam menyalurkan proses pembelajaran kepada peserta didik dan biasanya digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

2.1.1.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Kristanto (2016:6) berdasarkan beberapa pertimbangan, ada beberapa cara dalam pengelompokan media pembelajaran. Pengklasifikasian media pembelajaran menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dalam (Kristanto, 2016:23) mengelompokan media dalam beberapa kelompok, a) Media yang berbasis manusia, contohnya pendidik, tutor dan kegiatan kelompok, b) Media yang berbasis cetak, contohnya buku, buku ulangan, c) Media yang berbasis visual, contohnya grafik, bagan, *maps*, gambar slide, d) Media berbasis audiovisual, contohnya video, film, televisi, dan e) Media dengan berbasis komputerisasi, contohnya pengajaran dengan bantuan sistem komputer.

Berdasarkan pengklasifikasian tersebut, menurut Kristanto (2016:30) media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi sekarang ini, maka media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan yaitu, a) benda sebenarnya (realita), contoh dalam pembelajaran seperti orang, objek atau benda tertentu, b) Media berbasis cetak, contohnya buku, bahan ajar,

modul, c) Media berbasis grafis, contohnya gambar, bagan, grafik, diagram/skema, d) Media tiga dimensi, contohnya diorama, boneka tangan, model susun, model kerja, e) Media audio, contohnya *audio tape recorder*, f) Proyeksi diam, contohnya OHP dan transparansi, g) Proyeksi gerak, contohnya film, *powerpoint,* h) Media Komputer, contohnya pengajaran dengan bantuan komputer (CAI) dan i) Media jaringan internet, contohnya *virtual learning, radio streaming, video streaming.*

2.1.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli tentunya ada jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dan relevan dalam dunia pendidikan. Beberapa jenis media pembelajaran menurut Asmarnis, Yuhelman & Murwinda (2016:38) yaitu diantaranya seperti berikut:

1) Media Berbasis Manusia

Media yang dalam penggunaannya untuk menyampaikan informasi atau mengirim pesan adalah media berbasis manusia. Dengan mengeksploitasi apa yang terjadi dalam kondisi kesadaran setelah beberapa waktu, media manusia dapat mengarahkan dan mempengaruhi pengalaman pendidikan melalui pemeriksaan diri. Kebutuhan dapat dipahami secara intuitif oleh manusia pengajar sebagai media, memberikan mereka kesempatan untuk belajar dengan baik. Hal ini akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Asmarnis, Yuhelman & Murwinda, 2016:39).

Socrates mengatakan bahwa media berbasis manusia menghadirkan dua teknik efektif, khususnya desain yang berpusat pada masalah dan mengajukan pertanyaan. Desain pembelajaran *problem centered* didasarkan pada permasalahan yang bisa dipecahkan oleh warga belajar. Desain pembelajaran interaksi merupakan salah satu faktor-faktor kunci dalam pelatihan dengan media manusia. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran interaktif dapat memberi mereka kesempatan untuk melakukan eksperimen mental, memecahkan masalah secara kreatif dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam praktik pendidikan.

2) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual dikategorikan sebagai media yang memperkuat pemahaman dan mempertegas ingatan. Menurut Hamdani dalam (Husna, 2021:15) media dengan berbasis visual diartikan sebagai media yang harus dilihat dengan penglihatan dan media ini senantiasa dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan. Bentuk visual meliputi (a) gambar representasi, contohnya lukisan atau foto, yang menggambarkan kenampakan suatu objek; (b) diagram, yang menggambarkan hubungan konseptual dan organisasi serta struktur isi materi; dan (c) *map* yang menunjukkan keruangan. hubungan antar komponen dalam substansi materi, (d) bagan yang memberikan gambaran keseluruhan informasi atau hubungan antara sekumpulan gambar atau nomor.

3) Media Berbasis Audio

Media audio merupakan suatu materi yang hanya dapat didengar pada saat digunakan. Dalam media audio terkandung pesan atau konten yang dapat membangkitkan emosi, pikiran dan perhatian peserta didik dalam mempelajari materi ajar.

4) Media Berbasis Audiovisual

Media audio visual merupakan gabungan antara suara dan gambar yang artinya dapat didengarkan atau dilihat. Media ini dipakai sebagai bahan ajar pada saat proses pembelajaran. Contoh media tersebut antara lain penyajian vidio yang berkaitan pada materi ini.

Sebagaimana dikemukakan oleh Seels dan Richey yang dikutip Wibawanto (2017:25) bahwa perkembangan media pembelajaran serta perbaikan mekanisnya dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu:

1) Media hasil teknologi cetak

Media ini digunakan dalam produksi atau pengiriman bahan dengan cara dicetak. Teks, grafik, foto, dan representasi fotografis merupakan bagian dari kelompok media ini. Materi pendidikan lainnya, misalnya, buku teks, modul, majalah dan sejenisnya merupakan pengembangan dari bahan percetakan dan visual yang dihasilkan dalam bentuk cetakan.

2) Media hasil teknologi audiovisual

Media ini adalah alat yang menghasilkan atau memberikan materi dengan menggunakan media elektronik untuk menyajikan pesan-pesannya seperti video televisi, proyektor film dan sebagainya.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Media dengan berbasis komputer adalah media yang memberikan informasi atau materinya dalam bentuk digital, seperti halnya media pembelajaran *game* edukasi *quizizz* ini termasuk ke dalam media hasil teknologi berbasis komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut mengenai jenis media pembelajaran, peneliti simpulkan bahwasannya beragam jenis media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga membantu proses pembelajaran dan tentunya dapat menarik perhatian warga belajar agar termotivasi dalam penerimaan pembelajaran sehingga nantinya hasil pembelajaran yang didapat sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran yang melibatkan pendidik dan peserta didik, maka media pembelajaran memegang berbagai fungsi. Menurut Pagarra et al. (2022:16) terdapat 5 fungsi media pembelajaran yaitu diantaranya:

1) Pemusatan Fokus Perhatian Peserta Didik

Sebagai pusat perhatian peserta didik, dapat digunakan media pembelajaran yang disusun dan direncanakan dengan baik. Tentu saja menarik, interaktif dan menyajikan sesuatu yang baru harus menjadi tujuan dari media pembelajaran yang dirancang.

2) Menggugah Emosi dan Motivasi Peserta Didik

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran akan membuat kelas menjadi menarik karena salah satu unsur utama media pembelajaran adalah memberikan inspirasi kepada peserta didik. Dengan asumsi peserta didik menggunakan berbagai media pembelajaran yang

sesuai dalam pembelajarannya dan mempersiapkan latihan, maka peserta didik akan termotivasi untuk belajar. Dari sudut pandang ini, kemungkinan besar hasil yang diperoleh peserta didik juga sesuai dengan tujuan pembelajaran pada umumnya.

3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Kemudahan pengorganisasian materi pendidikan dapat difasilitasi dengan media pengajaran yang dibangun dengan baik dan mampu memberikan pengajaran visual.

4) Penyamaan Persepsi

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar tentunya dapat menyamakan persepsi antar peserta didik, karena terdapat banyak konsep abstrak yang perlu dipelajari peserta didik, menggunakan media pembelajaran untuk membantu mereka menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret merupakan cara yang paling mudah untuk menyajikannya.

5) Pengaktif Respon Peserta Didik

Menurut Pagarra et al. (2022:18) secara monoton, peserta didik yang tidak mau berpartisipasi dalam proses pendidikan mereka menjadi pembelajar yang tidak aktif. Hal ini diatasi dengan memakai media pembelajaran yang dapat bervariasi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar, peserta didik akan menyikapinya secara positif. Keterlibatan peserta didik dalam memahami pentingnya pendidikan didorong oleh berbagai kegiatan yang dilakukan melalui media pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang efektif, media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam mencarinya.

2.1.1.5 Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Dengan mempertimbangkan kekhasan dari proses belajar, pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik menurut landasan psikologis. Selanjutnya, penting untuk diakui bahwa persepsi peserta didik memiliki dampak yang sangat besar terhadap hasil pendidikan. Oleh karena itu, dalam pemilihan media penting juga untuk secara optimal memahami makna persepsi dan beberapa faktor yang dapat memengaruhi

penjelasan agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif (Kristanto, 2016:15).

Menurut Edgar Dale (1969) yang dikutip oleh Kristanto (2016:16) bahwa Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran sering kali menggunakan prinsip *Cone of Experience* yang nyata pada semua tingkatan, mulai dari pengalaman langsung hingga pengalaman simbol komunikasi, dari yang konkrit hingga yang abstrak, dan tentunya mempunyai beberapa keterbatasan. konsekuensi terhadap keputusan strategi dan materi pembelajaran. khususnya dalam pertumbuhan teknologi pembelajaran. Kerucut Pengalaman Edgar Dale dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber : Kristanto (2016:17)

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan pengalaman berkembang menjadi lebih menarik dan tercapai hasil yang ideal (Ristawati, 2017:12). Pemikiran dalam memilih dan memilah media pembelajaran yang tepat adalah memanfaatkan kata Akses, Biaya, Inovasi, Kecerdasan, Asosiasi dan Keanehan. Berikut penjelasan sebelumnya untuk tambahan informasi:

a. *Akses*, artinya pemilihan media harus mempertimbangkan kemudahan akses. Pertanyaan mengenai ketersediaan, kemudahan akses dan penggunaan media yang diperlukan juga merupakan masalah pertimbangan kebijakan mengenai apakah media tersebut boleh digunakan atau tidak.
a. Biaya artinya evaluasi biaya, pengeluaran dalam pemakaian suatu media harus sama dengan manfaat yang diperoleh.

b. Tehnologi, tersedianya teknologi dan kemudahan dalam digunakannya.
c. Interaktif, dapat memberikan komunikasi dua arah.
d. Organisasi, bantuan dari organisasi cara penyelenggaraannya.
e. Kebaruan, artinya inovasi dari media yang dipilih. Media yang lebih mutakhir umumnya lebih menarik dan lebih canggih.

Menurut Kristanto (2016:18) selain dalam pemilihan media belajaran yang harus diperhatikan, tentunya beberapa prinsip media pembelajaran harus diperhatikan yaitu diantaranya:

1) Media pada penggunaannya oleh pengajar harus tepat dan terkoordinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan untuk hiburan atau sekedar untuk memudahkan guru dalam mengajar, melainkan untuk membantu peserta didik belajar sesuai dengan tujuannya.
2) Diharuskan menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Terdapat karakteristik yang berbeda-beda pada setiap mata pelajaran. Kompleksitas materi pembelajaran harus diperhitungkan ketika memilih media yang akan digunakan.
3) Media harus sesuai dengan kebutuhan, keadaan dan minat peserta didik. Ketika media auditif digunakan, maka akan sulit bagi peserta didik yang kemampuan mendengarkannya buruk untuk memahami pelajaran. Sebaliknya, peserta didik yang berkemampuan visual buruk akan kesulitan memahami isi pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Masing-masing pelajar mempunyai kapasitas dan gaya yang berbeda-beda.
4) Efektivitas dan efisiensi harus diperhatikan dalam penggunaan media. Untuk mencapai beberapa tujuan, media yang memerlukan peralatan mahal mungkin tidak efisien. Demikian pula, media yang sangat sederhana mungkin tidak bernilai apa pun. Efektivitas penggunanya harus diperhitungkan ketika merancang media apa pun yang dihasilkan oleh guru.
5) Media pembelajaran harus digunakan dengan sesuai kemampuan tutor dalam menggunakannya. Dalam kebanyakan kasus, diperlukan keahlian khusus dalam pengoperasian media yang rumit seperti media pembelajaran

komputer, *PowerPoint* dan bentuk teknologi informasi lainnya. Canggih atau tidaknya media tersebut, mustahil bisa membantu jika tidak mempunyai kemampuan teknis dalam mengoperasikan dan menggunakan media yang akan digunakan.

Berdasarkan yang sudah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya diperlukan pertimbangan dengan prinsip yang ditentukan karena tidak seluruh media pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik, jadi hal tersebut harus diperhatikan sesuai dengan materi dan arah pembelajaran yang ingin dicapai.

2.1.1.6 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran secara umum mempunyai beberapa tujuan. Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Pagarra et al. (2022:13) mengemukakan tiga tujuan dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu:

1) Menyampaikan informasi *(to inform)*

Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk memberikan informasi berupa materi pembelajaran dalam konteks pembelajaran. Penyampaian informasi melalui media juga semakin berkembang seiring dengan berkembangnya IT. Melalui media cetak, namun menjadi cepat melalui media visual dan penglihatan serta suara. Dengan demikian, berbagai perangkat yang tentunya menyajikan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, dapat digunakan untuk menyampaikan informasi melalui media pembelajaran dengan berbagai cara. Penggunaan media yang variatif atau beragam akan mampu memediasi antara peserta didik yang mempunyai kemampuan indra baik pendengaran maupun penglihatan yang tidak seimbang, serta kemampuan berbicaranya. Kelemahan sensorik setiap peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi melalui penggunaan media yang berbeda, yang memberikan kesempatan untuk merangsang berbagai indranya.

2) Memotivasi *(to motivate)*

Salah satu kriteria penentu keberhasilan kegiatan belajar adalah motivasi peserta didik. Kegiatan belajar tidak akan mungkin dilakukan jika peserta didik

tidak mempunyai motivasi belajar. Absennya kegiatan pendidikan tentunya akan berdampak pada tercapainya tujuan pendidikan. Hal ini mencerminkan kegagalan guru jika tujuan pembelajaran tidak tercapai, strategi tepat untuk memotivasi belajar peserta didik perlu dikembangkan oleh guru.

Sebuah strategi yang digunakan untuk memacu prestasi pendidikan adalah dengan pemanfaatan media. Memanfaatkan media yang sesuai sangat bermanfaat dan membantu peserta didik memahami pemahaman sesuai tujuan pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran yang berbeda dimaksudkan untuk mengurangi kebosanan dalam proses pengajaran, memudahkan peserta didik dalam menyerap informasi sehingga terpacu untuk mengikuti suatu proses pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan prestasi pendidikannya.

3) Menciptakan aktivitas belajar *(to learn)*

Dampak atau hasil suatu kegiatan pembelajaran menjadi sasaran atau tujuan kegiatan pelatihan tersebut. Dalam konteks pendidikan disebut "pengalaman belajar yang bermakna", yang berarti pengalaman belajar memiliki signifikansi dari kegiatan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya berfokus pada pengembangan berbagai kegiatan pendidikan yang memungkinkan peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar.

2.1.1.7 Indikator Penggunaan Media Pembelajaran

Indikator penggunaan media pembelajaran menurut Nuralan (2021:1918) yaitu diantaranya:

a. Relevansi atau kesesuaian yang berarti media pembelajaran digunakan sesuai dengan arah pembelajaran serta karakter dari peserta didik.
b. Keterampilan pendidik berarti dengan hadirnya media dalam pembelajaran, guru lebih efektif menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
c. Kemudaan pengguaan memiliki arti media pembelajaran mudah dalam pengoparsiannya.

d. Ketersediaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut menunjang proses pembelajaran sebagai bagian dari sarana dan prasarana di lembaga pendidikan tersebut.
e. Kebermanfaatan yaitu diartikan bahwasannya media harus mempunyai nilai kegunaan, memberikan kebermanfaatan dalam pemahaman materi bagi peserta didik.

2.1.2 Media Game Edukasi

Media *game* edukasi adalah sebuah media berbasis *game* yang dioperasikan di perangkat berbasis teknologi yang tujuannya dijadikan sebuah media untuk meringankan proses pembelajaran. Menurut Dewi, Ghofur & Soejoto (2020:61) menerangkan bahwa media permainan edukasi merupakan suatu bentuk media yang digunakan untuk arahan, meningkatkan pengetahuan penggunanya dan dirancang secara khusus untuk digunakan sebagai alat pengajaran kepada masyarakat melalui materi yang berisi *picture*, *sounds*, teks, video dan animator yang bertujuan untuk menjelaskan materi bahan ajar.

Menurut Setiawan et al (2020:136) yang dikutip oleh Kusumaningrum (2016:18) Media permainan edukasi adalah *game* yang dilahirkan untuk mengajar dengan unsur-unsur berdasarkan konsep dasar pendidikan yang memadukan unsur kreativitas, kesenangan, petualangan, motivasi, permainan, keterampilan dan pendidikan yang disesuaikan berdasarkan klasifikasi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Yulianti & Ekohariadi (2020:530) menyebutkan bahwa media *game* edukasi merupakan bentuk *game* yang Untuk meningkatkan kenikmatan dan kreativitas proses pembelajaran, ada gunanya mendukung pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan artistik, sehingga fungsi media *game* edukasi ini yaitu diantaranya:

1) Menyampaikan informasi melalui pengalaman belajar yang bersifat bermain.
2) Mendorong pengembangan kemampuan berpikir, dan kreativitas peserta didik.
3) Menyajikan lingkungan bermain yang menarik.
4) Meningkatkan mutu pembelajaran peserta didik.

Dari tujuan media *game* edukasi tersebut menurut Wibisono & Yulianto (2010) yang dikutip dalam Yulianti & Ekohariadi (2020:533) bahwa media edukasi sebagai media pembelajaran harus membubuhi beberapa syarat yaitu seperti berikut:

1) Konten *game* bisa memiliki unsur mendidik bagi pemakai.
2) Dalam penggunaannya dapat pengguna berpikir dan mendapatkan pembelajaran dengan adanya media *game* edukasi tersebut.
3) Musik latar dalam *game* dapat menjadikan pengguna terangsang untuk berpikir dan membantu dalam menjawab tantangan permainan.
4) Antarmuka dapat menarik pemakai untuk memainkannya.

Dalam mengembangkan media *game* edukasi ini, tentunya harus memperhatikan beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Sandy & Hidayat (2019) dalam Yulianti & Ekohariadi (2020:533) yaitu diantaranya:

1) *Individualization,* yang dimana konten pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan individualisme dari pengguna sedangkan media *game* menyesuaikan tingkat kesulitan pemain atau pengguna.
2) *Feedback Actives,* yang dimana permainan memberikan umpan balik yang cepat dan kontekstual, dan adanya umpan balik yang tepat dapat dengan cepat meningkatkan pembelajaran dengan mengurangi ketidaktahuan peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
3) *Actives Learning*, yang dimana meskipun permainan menyediakan lingkungan yang memfasilitasi penemuan-penemuan baru ini, permainan cenderung melibatkan peserta didik secara aktif dalam penciptaan penemuan dan pengetahuan baru yang konstruktif.
4) *Motivation,* peserta didik akan termotivasi dari apa yang didapat pada *game*, sedangkan permainan melibatkan pemakai dalam mencapai tujuan.
5) *Assessment,* setiap pengguna atau peserta didik mendapatkan kesempatan dalam mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri atau membandingkannya daripada pembelajaran orang lain.

Dari beberapa pengertian media *game* edukasi diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media *game* edukasi merupakan sebuah media yang

dibuat khusus untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, kreatif dan tentunya mengandung unsur mendidik agar kegiatan belajar mengajar yang dijalankan dapat memberikan kesan serta memotivasi warga belajar sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu contoh dari media *game* ini yaitu *Quizizz.*

2.1.3 *Quizizz*

2.1.3.1 Pengertian *Quizizz*

Quizizz adalah media online yang didalamnya berisikan *quiz* interaktif yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran khususnya penilaian formatif (Mulyati & Evendi, 2020:68). *Quizizz* merupakan sebuah app edukasi berbasis *permainan* yang melahirkan penggunaan multi permainan dan membuat latihan interaktif menjadi menyenangkan. Peserta didik dapat menggunakan perangkat elektronik, misalnya. ponsel atau komputer, laptop untuk mendownload dan menggunakan aplikasi *Quizizz* di rumah. Permainan edukasi *Quizizz* berbeda dengan media permainan lainnya karena menampilkan *theme*, karakter lucu, robot avatar dan *sound* untuk menghibur sepanjang proses pembelajaran. Sistem *Quizizz* memungkinkan dalam bersaing satu sama lain, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi dalam melakukan latihan untuk mencapai hasil yang tinggi.

Quizizz dalam penerapan dan karakteristik yang ada di dalamnya, tidak ada batasan jumlah soal untuk suatu tes dalam *quizizz* tersebut, setiap soal mungkin memiliki gambar atau video terlampir dan antara 2 hingga 4 pilihan yang berbeda. Jawaban setiap pertanyaan harus benar dan batas waktu dapat ditetapkan dari 5 detik hingga 2 menit. Untuk memulai tes di kelas, cukup bagikan kode permainan yang dibuat oleh situs kepada peserta didik dan selanjutnya peserta didik tinggal memasukkan kode tersebut dan bergabung di gadgetnya.

Menurut Salsabila, et. al. (2020:165) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah media aplikasi *game* yang memiliki sifat naratif dan luwes selain berfungsi sebagai tempat pemberian materi, *Quizizz* juga diaplikasikan untuk alat

evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dari hal tersebut dapat terlihat juga bahwa permainan *quizizz* dapat memotivasi warga belajar dan meningkatkan hasil belajar yang sama dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, aplikasi *Quizizz* memiliki unsur-unsur yang mengasyikan karena sebuah media pembelajaran berbasis permainan tidak terlepas dari elemen kreativitas, inovasi dan kesenangan yang dapat membangkitkan motivasi serta keinginan belajar pada setiap peserta didik, sehingga ini bisa terwujud. konkrit, bahkan cita-cita dan tujuan pendidikan (Salsabila, et. al. 2020: 167).

Menurut Salsabila et.al (2020:167) penggunaan *Quizizz* untuk media pembelajaran termasuk pada klasifikasi desain pembelajaran ketiga, yang mengklasifikasikan media untuk komponen kerangka pembelajaran dan menjadikannya identik pada komponen lainnya. Desain pembelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *quizizz* mudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran serta bahan penilaian pembelajaran, misalnya, dalam hal menggabungkan informasi pelaksanaan dan estimasi faktual peserta didik yang akibatnya dapat menggambarkan derajat pemahaman peserta didik dari materi tersebut, yang nantinya akan menjadi bahan estimasi untuk penilaian pembelajaran secara umum. Dengan demikian, memberikan peserta didik pola pembelajaran yang menyenangkan dan warna yang baru bagi proses evaluasi yang dilakukan oleh pendidik atau guru.

Dalam penggunaannya *quizizz* memiliki kelebihan dalam penggunaannya, sesuai dengan hasil penelitian Husna (2021:34) kelebihan *quizizz* yaitu:

1) Pelaksanaan saat kuis dimainkan setiap pemain akan menerima pertanyaan yang random secara otomatis karena telah diacak melalui pengaturan dari aplikasi.
2) Untuk pendidik, aplikasi ini memudahkan saat menilai serta membuat pertanyaan soal.
3) Integrasi langsung dengan *Google Classroom* mempermudah dalam melaksanakan kegiatan belajar terutama dalam dalam kegiatan pembelajaran secara *online*.

4) Hasilnya dari kuis akan otomatis terakumulasi dalam format *spread sheet excel* dan bisa diunduh oleh para pendidik dan tentunya dapat mengakses dan menganalisis kinerja peserta didik secara keseluruhan atau individual.
5) *Quizizz* juga didalamnya memiliki fitur untuk berbagi hasil atau nilai kuis secara langsung yang bisa dikirim melalui e-mail dengan otomatis.

Beberapa kendala yang menjadi kelemahan penggunaan media ini yang paling dominan terjadi yaitu Karena menggunakan jaringan internet, pasti dalam penggunaannya sewaktu-waktu bermasalah dan pada saat pengerjaan peserta didik dapat membuka laman baru sehingga dapat memungkinkan untuk melihat jawaban di browser lain.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Menggunakan *Quizizz*

1) Mendaftar Akun *Quizizz*

Langkah-langkah dalam mendaftar akun *quizizz* yaitu sebagai berikut:

a. Buka aplikasi browser seperti *Google, Chrome* ataupun yang lainnya dan di bagian pencarian bisa menuliskan *"Quizizz"*.
b. Masuk ke situs https://quizizz.com/ atau bisa mengklik hasil pencarian paling atas.
c. Setelah di klik, tampilan akan berubah dan bisa diperhatikan di pojok kanan atas ada tulisan "Daftar".
d. Selanjutnya bisa mengklik "daftar" yang ada di kanan atas tampilan tersebut lalu bisa mengklik *"continue with email"*.
e. Setelah di klik tampilan akan berubah lalu selanjutnya bisa melengkapi dengan email dan mengkil *"continue"*.
f. Langkah selanjutnya yaitu mengisi nama dan *password* dan mengklik *"continue",* tahap daftar akun *Quizizz* pun selesai.

2) Membuat Kuis atau Soal

Setelah berhasil mendaftar, langkah selanjutnya yaitu membuat kuis atau soal. Langkah-langkah membuat kuis atau soal yaitu sebagai berikut:

a. Setelah mendaftar akun dan berada pada tampilan awal, langkah selanjutnya yaitu bisa mengklik "Buat" di bagian pinggir kiri dan tampilan akan berubah.

b. Langkah selanjutnya bisa mengubah judul kuis, misalkan "Kuis Bahasa Indonesia Kritik dan Esai" dan melengkapi bagian yang kosong dan juga bisa menambah gambar profil agar lebih menarik lalu bisa menyimpannya.
c. Setelah itu bisa mulai membuat soal dan pilihan jawabannya, selain itu juga bisa mengatur waktu pengerjaan test dan skor atau bobot nilai yang akan diberikan dalam 1 soal kuis dan tentunya memilih jawaban yang benar dalam kolom pilihan jawaban tersebut. selanjutnya bisa klik "Publikasikan Kuis" di bagian kanan atas.
d. Langkah selanjutnya setelah mengklik "Publikasikan Kuis" tampilan akan berubah seperti gambar di bawah dan bisa memilih mode pengerjaan yang diinginkan dan bisa mengklik "Lanjutkan".
e. Tampilan akhir akan berubah menjadi tampilan kode kuis yang nantinya bisa diberikan pada peserta didik untuk mengikuti proses penilaian pembelajaran. Peserta didik bisa mengakses melalui browser dengan pengetikan https://join.quizizz.com dan bisa langsung mengisikan kode kuis yang diberikan.
f. Setelah selesai menjawab pertanyaan, guru atau tutor dapat melihat laporan pengerjaan kuis peserta didik.

2.1.4 Hasil Belajar Kognitif

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Dalam pengalaman yang berkembang, tentu saja ada tujuan akhirnya, yaitu hasil belajar yang spesifik. Menurut Sudjana (2010:22) dan Wicaksono & Iswan (2019:115), hasil belajar kognitif adalah keterampilan terkait pengetahuan yang didapat peserta didik saat pengalaman belajar. Menurut buku lain, Sudjana berpendapat dan mengatakan bahwa terbentuknya perlakuan sebagai hasil belajar memiliki beberapa ciri utama: 1) memiliki aktual potensi; 2) berlaku pada jangka waktu yang cukup dan lama; dan 3) merupakan hasil pada pengalaman dan latihan sehingga dianggap sebagai hasil pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Soedjarto (2006:34) dalam Nurjan (2016:112)

menyatakan bahwa hasil belajar mencakup sudut mental, sudut pandang perasaan dan bagian psikomotor peserta didik.

Pemahaman lain mengenai hasil belajar mental dikemukakan oleh Hamdani (2011:12) dalam Siregar (2019:218), yaitu hasil belajar mental merupakan penyesuaian diri seseorang yang menyadari bahwa yang bukan sekedar informasi tetapi juga membingkai kemampuan. dan penghargaan dalam diri seseorang atas pembelajarannya. Pelayanan Diklat Umum dalam Daud (2012: 246) menjelaskan bahwa hasil belajar mental peserta didik yang normal adalah kemampuan alumni yang sudah jadi yang tentunya mencakup kemampuan mental, yaitu kemampuan berpikir secara bertahap yang terdiri dari bagian-bagian informasi, mencari tahu, penerapan, pemeriksaan, kombinasi dan penilaian.

Dari pengertian di atas terkait dengan hasil belajar kognitif, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar mental adalah kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri peserta didik setelah memperoleh peluang untuk berkembang yang tentunya ditentukan oleh perubahan tingkah laku dalam arah yang lebih pasti, khususnya perubahan perilaku. perilaku karena keterlibatan. pembelajaran dan terdapat pula pencapaian tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan (kognitif).

2.1.4.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Indikator merupakan alat ukur dalam sebuah proses dalam mencapai tujuan. Dalam hasil belajar tentunya memuat beberapa indikator. Menurut Straus, Tetroe & Graham dalam FauhahRosy (2021:327) hasil belajar dalam indikatornya yaitu diantaranya:

1) Ranah/aspek Kognitif yaitu ranah yang menitik fokuskan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan pembelajaran melalui pengajaran dan penyampaian informasi.
2) Ranah/aspek Afektif mengaitkan dengan aspek perilaku, aspek nilai, dan aspek yang penting dalam mengubah perilaku.

3) Ranah/aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan dan mengembangkan diri yang dapat diterapkan pada keterampilan dan praktik.

Sejalan dengan pendapat diatas, hasil belajar tercakup pada aspek kognitif dari klasifikasi Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom merupakan sistem pengelompokan aktivitas belajar peserta didik yang dapat dilihat, bertujuan dalam mengupayakan rencana dan penilaian hasil belajar.

Taksonomi Bloom's dalam ranah kognitif mengalami perubahan yang mendasar yang dijelaskan oleh Anderson et al (2001) dalam Nafiati (2021:161) yang awalnya Pengetahuan diartikan C1, Pemahaman diartikan C2, Penerapan diartikan C3, Analisa diartikan C4, Sintesis diartikan C5, Evaluasi diartikan C6 mengalami perubahan atau revisi menjadi:

a. C1 (Mengingat)

Mengenali dan mengingat kembali pengetahuan, konsep dari apa yang telah dipelajari. Mengidentifikasi, mengetahui, mencari, mendaftar, mencocokkan, mendaftar, mencocokkan, mengenali, memilih, dapat diklasifikasikan ke dalam sub kategori proses mengingat.

b. C2 (Memahami)

Membangun makna termasuk dari yang dituliskan digambar, dituliskan, serta digambar. Sub kategori dari memahami adalah, mencontohkan, menjelaskan, menyimpulkan, menafsirkan, merangkum, mendeskripsikan.

c. C3 (Mengaplikasikan/Menerapkan)

Dalam situasi atau keadaan nyata, gunakan konsep dan ide yang telah dipelajari untuk memecahkan suatu masalah. Dalam konteks atau situasi lain, penerapan undang-undang, formula, metode dan prinsip dapat diartikan sebagai menerapkan atau menggunakannya. Aplikasi, perhitungan, dramatisasi, penyelesaian, penemuan, manipulasi, modifikasi, operasi, peramalan, implementasi dan solusi tercakup dalam sub kategori proses aplikasi.

d. C4 (Menganalisis)

Mengenakan informasi untuk mengklasifikasikan antara keadaan dan konsep, pendapat dan kesimpulan menentukan hubungan suatu informasi

dengan informasi lain, mengelompokkan. Mengedit, mengelompokkan, membandingkan, membedakan, mengklasifikasikan, merinci, mendeteksi, mendeskripsikan suatu objek, mendiagnosis, dan menganalisis merupakan sub kategori dari proses analisis.

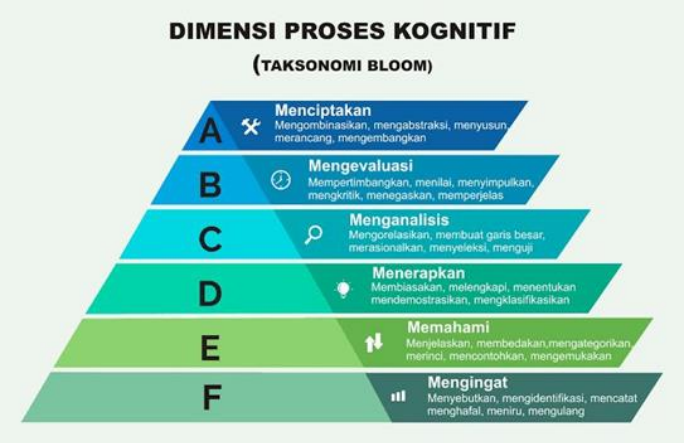
e. C5 (Mengevaluasi)

Dengan sejumlah kriteria untuk menilai suatu objek, barang atau informasi. Sub kategori penilaian adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksikan, mengkaji, menguji, mengkaji, memeriksa, mengkritik.

f. C6 (Mencipta)

Mengembangkan formulasi baru dari yang sudah ada dengan menempatkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam satu set baru. Subkategori penciptaan adalah produksi, perencanaan, kompilasi, pengembangan, konstruksi, manufaktur, pembangunan, penyusunan, desain.

Dari pembahasan di atas, agar lebih dipahami dimensi proses kognitif Taksonomi Bloom dituangkan dalam bentuk segitiga yang dimana dari bawah dilengkapi dengan dimensi mengingat terlebih dahulu kemudian memahami, lalu menerapkan lalu akhirnya menganalisis dan selanjutnya bisa mengevaluasi dan akhirnya bisa menciptakan. Di bawah ini terdapat gambar dimensi segitiga proses kognitif Taksonomi Bloom.



Gambar 2. 2 Dimensi Proses Kognitif (Taksonomi Bloom Revisi)

Sumber : Nafiati (2021:163)

2.1.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Mulyati & Evendi (2020:68) menyebutkan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu diantaranya:

1) Faktor Internal

Faktor intern juga dikenal sebagai faktor dalam individu yang merujuk pada faktor-faktor bersumber dari dalam diri warga belajar dan mempengaruhi proses pembelajaran mereka. Faktor intern mencakup perhatian, ketekunan sikap motivasi belajar, kecerdasan, dan, kebiasaan belajar serta keadaan fisik dan kesehatan serta minat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah hal yang berasal dari luar diri warga belajar yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor ekstern melibatkan keluarga, lingkungan masyarakat dan sekolah sebagai elemen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dalam mencapai hasil belajar.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian telah dilakukan oleh para penelitian terdahulu yang menggunakan beberapa perpustakaan dan buku berdasarkan tema-tema yang disebutkan dalam penelitian ini dengan maksud untuk menunjang pembahasan dan penelitiannya. Sebuah penelitian yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa sebagai sarana komunikasi dan bahan referensi penggunaan media pembelajaran *Quizizz* mempengaruhi beberapa karya ilmiah pada topik yang dibahas dalam penelitian ini, seperti:

2.2.1 **Penelitian karya Khaliqul Husna yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru".** Terbit pada tahun 2021, diserahkan kepada program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Hasil pengujian menunjukkan nilai uji t mendapat nilai Sig. 0,00 0,05, atau thitung 6,564 lebih besar dari t tabel 1,657. Koefisien R Square dihitung

sebesar 0,267, atau 26,7 persen, menurut hasil. Hal ini menunjukkan bahwa variabel bebas "media pembelajaran *quizizz*" mempunyai pengaruh sebesar 26,7% terhadap variabel terikat "minat belajar siswa", dan "variabel lain" mempunyai pengaruh sebesar 73,3%.

Perbedaannya terletak pada faktornya, karya Khaliqul Husna memanfaatkan variabel Y yaitu Minat Belajar, sedangkan ilmuwan memanfaatkan variabel Y yaitu hasil belajar. Perbedaan lainnya terletak pada jenis mata pelajaran yang digunakan, khususnya mata pelajaran aspek keuangan di sekolah konvensional, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalamnya dan satu lagi perbedaannya terletak pada jenis eksplorasi, khususnya penelitian *ex post facto*, sedangkan spesialis menggunakan penelitian percobaan.

2.2.2 **Penelitian karya Arrahim, Rini Endah Sugiharti, dan Hana Yulianti yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar"**. Diterbitkan tahun 2022 dalam Buku Harian Kemajuan Pelatihan dan Pembelajaran Sekolah Dasar. Hasil pengujian diperoleh berdasarkan penelusuran artikel logis bahwa pemanfaatan media pembelajaran ini memberikan berbagai manfaat bagi siswa, khususnya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, memberdayakan untuk dinamis dalam memahami, memperluas siswa inspirasi dalam menjemput, mengurangi kelelahan siswa, dan menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. sehingga mempengaruhi pengembangan lebih lanjut hasil belajar siswa.

Perbedaannya terletak pada jenis ujian yang menggunakan strategi penelitian *Systematic Literature Review* (SLR), sedangkan peneliti menggunakan jenis analisis eksperimen. Perbedaan lainnya terletak pada mata pelajaran ujiannya, yaitu siswa SD, sedangkan ujiannya adalah peserta yang mengikuti program Paket C. Variabel X dan Y, media pembelajaran *Quizizz* dan hasil belajar menjadi relevan dalam penelitian ini. Dari perbedaan strategi penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk menggunakan teknik eksperimen yang

memanfaatkan *pretest* dan *posttest* sebagai proses pengumpulan informasi.

2.2.3 **Penelitian karya Fadhila Husna yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi".** Diterbitkan pada tahun 2022 di Buku Harian Instruktif, Buku Harian Ilmu Instruktif. Hasil penelitian didapatkan sebagai hal-hal berikut: 1) Aplikasi *Quizzzz* merupakan pilihan yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada masa pandemi tingkat MI ini; 2) Aplikasi *Quizzzz* juga dapat memudahkan pendidik dalam memberikan kegiatan dan mengoreksinya tanpa melakukan koreksi manual; 3) Aplikasi *Quizzzz* juga meningkatkan tingkat minat siswa dan memastikan siswa tidak bosan saat mengisi soal karena media ini dilengkapi dengan warna yang beragam sehingga anak tidak malas saat menyelesaikan tugas yang sudah cenderung dapat diasumsikan bahwa penggunaan media *Quizizz* sebagai media pembelajaran di masa pandemi sangat tepat karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah di tengah situasi pandemi dan bersifat *down based* sehingga memiliki ketertarikan bagi para penggunanya.

Perbedaan dalam penelitian adalah pada jenis strategi pemeriksaannya yang menggunakan teknik eksplorasi subjektif sedangkan peneliti menggunakan analisis kuantitatif, perbedaan lainnya terletak pada faktor-faktor yang perlu diketahui dampak keterlibatan aplikasi *Quizizz* dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa sedangkan peneliti menggunakan faktor-faktor pemanfaatan media *Quizizz* terhadap hasil belajar konsentrasi pada program Paket C. Kesesuaiannya terletak pada faktor yaitu pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* dengan hasil belajar. Dari perbedaan-perbedaan yang ada, para analis tertarik untuk mengarahkan kajian pemanfaatan aplikasi media pembelajaran

Quizizz terhadap hasil belajar dengan menggunakan teknik eksperimen kuantitatif.

2.2.4 **Penelitian karya Nandita Ayu Ningdiyah, Suharningsih dan Jauhara Dian Nurul Iffah yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan *Quizizz* pada Materi Aljabar Terhadap Hasil Belajar".** Terbit pada 2022 di Jurnal *Theorems (The Original Research of Mathematics).* Hasil penelitian terlihat tidak terdapat pengaruh media *Quizizz* pada materi matematika polinomial pada hasil belajar, hal ini dimungkinkan karena tidak bisa memanfaatkan waktu saat mengerjakan kuis di *Quizizz*. Hasil uji *Mann-Whitney* yang menunjukkan sig (2-tailed) > 0,05. Meskipun demikian, kelas eksploratif mempunyai normal yang lebih dibandingkan kelas kontrol. Di kelas eksper, pembelajaran biasanya lebih aktif. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pendidikannya dan menjaga kelas tidak membosankan.

Perbedaan penelitian terdapat pada materi pembelajaran yang dipakai yaitu dalam pembelajaran dengan materi aljabar sedangkan peneliti menggunakan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Kritik dan Esai. Perbedaan lain yaitu dalam subjek penelitiannya yaitu pada siswa SMP Al-Furqon sedangkan peneliti menggunakan warga belajar di PKBM Al-Fattah Paket C sebagai subjek penelitian ini. Relevansi terletak pada variabelnya yaitu penggunaan media pembelajaran *quizizz* dan hasil belajar, dari perbedaan yang ada peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar dengan menggunakan metode penelitian eksperimen kuantitatif.

2.2.5 **Penelitian karya Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilani dengan judul "Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar".** Terbit pada 2021 di Jurnal Education. Jika dibandingkan dengan siswa kelas 5B yang tidak diberi perlakuan

menggunakan aplikasi *Quizizz*, penelitian mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi tersebut memiliki minat belajar mata pelajaran IPA yang jauh lebih besar. Selain itu, pembelajaran menggunakan aplikasi kuis juga secara signifikan mempengaruhi keunggulan siswa dalam mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari perhitungan uji t penelitian ini yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 9,72 dengan tingkat signifikansi = 0,05. Karena t determinasi lebih menonjol dibandingkan t tabel (9.71 > 2.011), maka dapat diasumsikan bahwa H0 ditolak dan Ha diakui, sebenarnya dengan maksud agar dalam tinjauan ini spekulasi tersebut diakui, benar-benar bermaksud bahwa terdapat dampak pelibatan media *Quizizz* terhadap minat belajar IPA kelas 5 SD Negeri Kramat Jati 19.

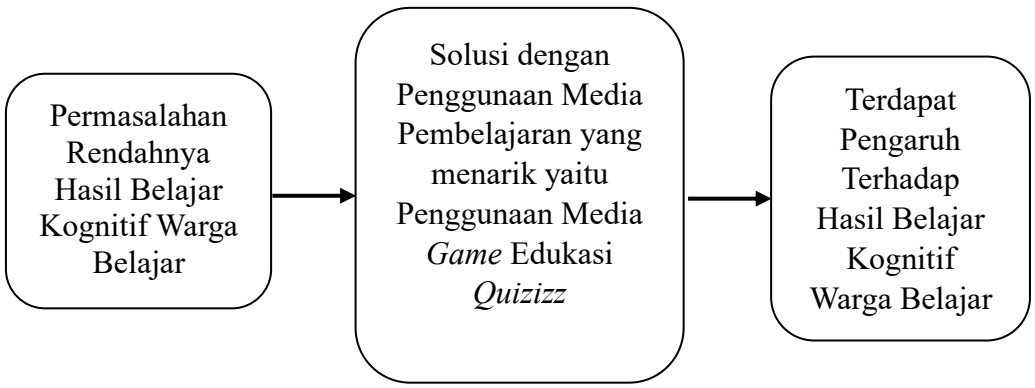
Perbedaan penelitian terdapat pada variabel penelitian yaitu menggunakan variabel minat belajar sedangkan peneliti menggunakan variabel hasil belajar. Perbedaan lain yaitu dalam subjek penelitiannya yaitu pada siswa SDN Kramat Jati 19 sedangkan peneliti menggunakan warga belajar di PKBM Al-Fattah Paket C sebagai subjek penelitian ini dan materi pembelajaran yang dipakai yaitu menggunakan pembelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia Modul Paket C. Relevansi terletak pada variabelnya yaitu penggunaan media pembelajaran *quizizz*, dari perbedaan yang ada peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* dalam hasil belajar dengan menggunakan pendekatan penelitian eksperimen kuantitatif dan penelitian kuasi eksperimen yang di dalamnya terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual disusun sedemikian rupa sehingga menunjukkan hubungan antara konsep, berdasarkan latar belakang masalah yang sedang diselidiki. Masalah utama dari penelitian ini yaitu dalam proses pembelajaran masih rendah yang terlihat dari beberapa hasil penilaian yang didapat sebagai

asesmen pembelajaran dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau lebih dikatakan kurang mencapai batas KKM. Permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar warga belajar tersebut muncul oleh beberapa faktor seperti aktivitas belajar warga belajar yang masih rendah dan juga aktivitas belajar yang kurang bervariatif sehingga warga belajar kurang aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang kurang bervariatif tersebut salah satu faktornya ada dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media *game* edukasi *quizizz* ini dapat menjadi solusi untuk menumbuhkan motivasi dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar dari warga belajar itu sendiri.

Penelitian ini bertujuannya untuk melihat pengaruh pengguaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar warga belajar. berdasarkan penjelasan tersebut kerangka konseptual pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah sebuah jawaban ssementara yang dirumuskan untuk memberikan kejelasan mengenai masalah yang diteliti. Hipotesis ini dinyatakan sebagai jawaban teori pada rumusan masalah dari penelitian, meskipun belum didukung oleh data empiris (Sugiyono, 2016:96). Hipotesis yang peneliti ajukan yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar (Studi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah)

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar (Studi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah)