

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses dalam menuntut dan memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar adalah proses kegiatan yang dilakukan secara aktif, dengan adanya arahan kepada tujuan untuk merealisasikan situasi yang ada di sekitar individu (Fathurrohman & Sulistyorini, 2012).

Belajar adalah segala aktivitas yang dilakukan setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Belajar adalah proses perolehan yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan atas dirinya, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman yang di dapat dari segala hal yang dipelajarinya (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Menurut para ahli dalam Djamaluddin & Wardana (2019), menulis beberapa pengertian belajar sebagai berikut:

- a) M. Sobry Sutikno, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- b) Thursan Hakim, belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya.
- c) Skinner, belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku pada diri seseorang yang berlaku secara progresif.

- d) C. T. Morgan, belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif dalam untuk menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang telah dilaluinya.
- e) Hilgard & Bower, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi tersebut.

b. Pengertian Pembelajaran

Istilah kata pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi secara bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa seorang pendidik atau tanpa adanya kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lainnya. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang dilakukan oleh seorang pendidik di dalam kelas (Afrilyana dkk., 2014).

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses belajar untuk mengubah perilaku, meningkatkan pengetahuan dan pengalaman. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi dalam belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang memiliki tujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Djamiluddin & Wardana, 2019).

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

- 1) Faktor individu atau faktor yang berada pada diri sendiri seperti adanya pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan pribadi
- 2) Faktor sosial atau faktor yang berada di luar diri sendiri seperti keadaan rumah tangga, cara mengajarnya seorang pendidik, lingkungan, motivasi sosial dan alat-alat yang digunakan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran karena memberikan penekanan pada tiga unsur utama: pendidik, kapur, dan buku teks yang merupakan inti sari media pembelajaran. Sedangkan istilah pembelajaran dapat dipahami melalui dua kata, yakni *construction* (dilakukan untuk peserta didik pasif) dan *instruction* (dilakukan untuk peserta didik aktif).

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain dan dikembangkan pendidik secara terencana untuk penyajian pesan, membangun interaksi dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Bentuk peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran agar peserta didik dapat mengelola pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu dapat terbangunnya interaksi dengan baik antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan pendidik, peserta didik dengan sumber belajar (Yaumi, 2023).

a. Fungsi Media Pembelajaran

Keberadaan media dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat terutama bila media tersebut digunakan sesuai dengan kondisi yang ada. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu pendidik melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran, membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya dalam pembelajaran, membuat konsep abstrak ke konsep konkret, memberi kesamaan persepsi pada semua peserta didik, menyajikan ulang informasi secara konsisten pada peserta didik mengatasi hambatan

waktu, tempat jumlah, dan jarak dalam pembelajaran, serta memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik pada peserta didik (Fikri & Madona, 2018). Menurut Abdul (2018), fungsi media dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi AVA (*Audio Visual Aids* atau *Teaching Aids*)

Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka pendidik perlu menggunakan alat bantu berupa Gambar, model, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh pendidik, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan pendidik bersifat sangat abstrak.

2) Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut *receiver* atau *audience*. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, *slide*, OHP, dan sebagainya) yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, maka pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Secara garis besar fungsi media pembelajaran menurut Syam dkk. (2022), menyebutkan beberapa fungsi diantaranya yaitu:

- a) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- b) Media pembelajaran bisa mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran.
- c) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih jelas dan terarah.
- d) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- e) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.
- f) Menghindari terjadinya verbalisme,
- g) Membangkitkan minat atau motivasi.
- h) Menarik perhatian peserta didik.
- i) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan
- j) Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- k) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.
- l) Peran pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.
- m) Memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran terbagi menjadi beberapa media sebagaimana yang dikemukakan oleh para ahli, tetapi pada dasarnya pembagian tersebut memiliki kesamaan. Berikut ini merupakan klasifikasi media menurut Setiawan dkk. (2022), yaitu:

1) Media *audio*

Media *audio* yaitu media yang menghasilkan bunyi atau suara. Media ini dapat menyalurkan pesan melalui bunyi atau suara, contoh media jenis ini yaitu radio atau tape *recorder*.

2) Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang menghasilkan bentuk atau rupa yang dikenal sebagai media peraga. Media ini dapat menyalurkan pesan melalui bentuk. Media *visual* dibedakan menjadi dua yaitu media *visual* dua dimensi dan media *visual* tiga dimensi. Contoh media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah cetakan Gambar pahlawan, poster atau foto buah-buahan dan sebagainya. Contoh media visual tiga dimensi adalah patung boneka diorama dan lain-lainnya.

3) Media *audio visual*

Media *audio visual* yaitu media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit media. Media ini dapat menyalurkan pesan melalui foto/benda gerak contohnya seperti video, film dan televisi.

Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran di atas, *quizizz* termasuk kedalam klasifikasi media *visual*. *Visual* yang ditampilkan dalam *quizizz* yaitu berupa materi, soal-soal teks dan gambar terkait sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS. Sedangkan untuk *quizizz paper mode* termasuk kedalam jenis media pembelajaran kuis cetak dengan penyampaian jawaban yang dilakukan peserta didik berupa format fisik sudah terangkum dalam *QR-Code* di kertas yang dimiliki peserta didik.

c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menunjukkan ada perbedaan yang signifikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan media. Menurut Arsyad (2019) manfaat media pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan belajar sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian. Sebuah Gambar dilayar, pertanyaan di papan tulis, atau musik yang mengalun ketika peserta didik masuk ke ruang kelas dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

- 2) Mengingat kembali. Gunakan media untuk membantu peserta didik mengingat apa yang telah mereka pelajari (*resume*), sehingga materi baru dapat dikaitkan dan ditambahkan pada materi sebelumnya atau materi lama.
- 3) Menyampaikan tujuan kepada peserta didik, dengan menyampaikan isi/materi pelajaran baru. Media tidak hanya dapat membantu dalam membuat materi, tetapi juga membantu materi baru untuk mudah diingat.
- 4) Mendukung pembelajaran melalui contoh dan perluasan pandangan. Salah satu keuntungan dari penggunaan media adalah membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Mendapatkan respons peserta didik, dengan adanya media dapat membangun interaksi antara pendidik dan peserta didik.
- 6) Menyampaikan informasi dan memberi pertanyaan untuk menciptakan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan.
- 7) Memberikan umpan balik/*feedback*.
- 8) Meningkatkan ingatan dan transfer. Gambar meningkatkan ingatan, media membantu memvisualisasikan pelajaran dan mentransfer konsep-konsep abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah mengingat objek.
- 9) Menilai kinerja. Media adalah cara yang luar biasa untuk mengadakan penilaian, Bertitik tolak dari beberapa kegunaan media pembelajaran jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral dengan berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran di sekolah.

2.1.3 Teori Permainan

Teori permainan merupakan sebuah teori yang bertujuan untuk membantu memahami situasi dimana pengambil keputusan berinteraksi (Osborne, J M., 2000). Teori ini diartikan sebagai analisis umum mengenai strategi interaksi yang berfokus kepada penentu strategi

optimal dari setiap pengambilan keputusan-keputusan secara rasional dan berusaha saling membaca strategi lawan (James, dkk., 2000). Menurut Nicola dkk (2015), teori permainan yaitu studi tentang model matematika dari konflik dan kooperasi pengambilan keputusan yang rasional dan intelektual.

Metode teori permainan sering digunakan dalam menentukan sebuah strategi kepada pelanggan untuk mendapatkan hasil yang optimal (Winatha & Setiawan, 2020). Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa teori permainan merupakan pembelajaran secara pengambil keputusannya bertujuan untuk strategi optimal.

2.1.4 Aplikasi Quizizz

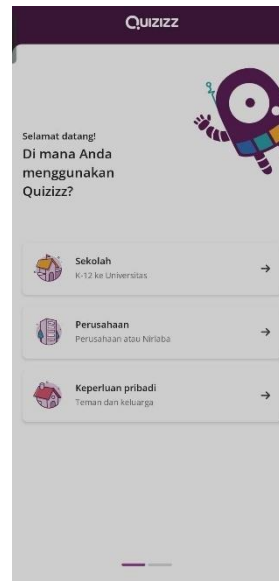
Quizizz adalah fitur *game online* berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer dan *smartphone* menggunakan web atau aplikasi dengan menggunakan jaringan internet yang memadai yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat kelas lebih menyenangkan dan interaktif, hal ini sejalan dengan pendapat Prasetya dkk. (2023), *quizizz* adalah aplikasi kuis pendidikan yang berbasis *game edukasi* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan berlatih di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Fauziah & Hadi (2023), menyatakan bahwa *quizizz* adalah alat yang diyakini dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dalam menyerap ilmu pengetahuan dengan segala fitur menarik yang ada di dalamnya sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Penggunaan aplikasi *quizizz* mampu membuat peserta didik aktif dalam belajar dan mengerjakan kuis sehingga peserta didik mempunyai minat belajar yang tinggi dan hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pada awalnya *quizizz* hanya bisa digunakan pada *smartphone* ataupun komputer melalui web ataupun aplikasi dengan jaringan internet, namun seiring dengan pembelajaran yang sudah dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah mengizinkan peserta didiknya untuk

membawa *smartphone* ke sekolah sehingga *quizizz* berinovasi dengan membuat atau menciptakan fitur baru yang menarik dan dapat dilakukan secara *offline*, fitur tersebut adalah *paper mode*. Cara mengakses atau masuk ke aplikasi *quizizz* secara gratis dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.



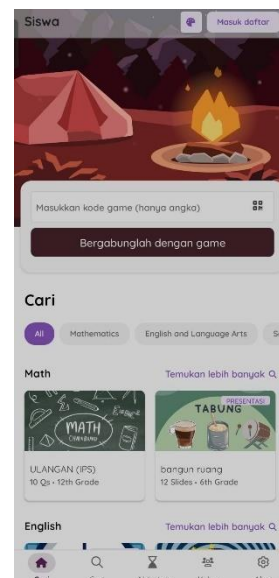
Gambar 2. 1 Tampilan Awal



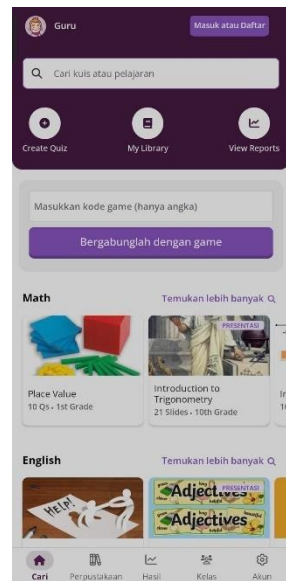
Gambar 2. 2 Penggunaan Aplikasi



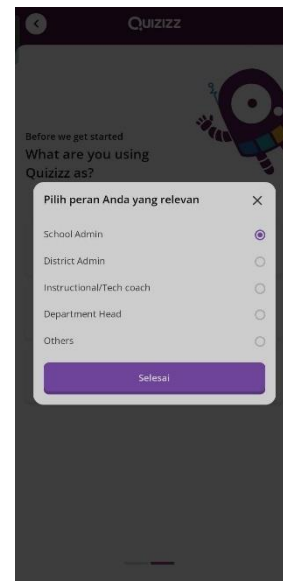
Gambar 2. 3 Penggunaan Akun Aplikasi



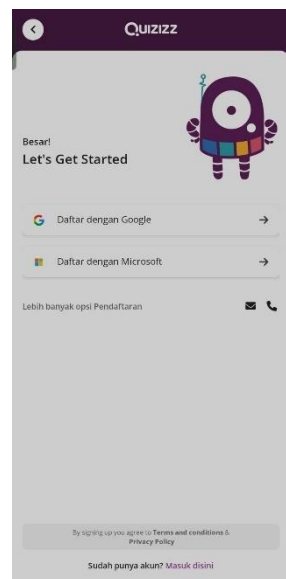
Gambar 2. 4 Masuk Akun Sebagai Siswa



Gambar 2. 5 Masuk Akun Sebagai Pendidik



Gambar 2. 6 Masuk sebagai Administrator



Gambar 2. 7 Memulai Aplikasi Melalui



Gambar 2. 8 Proses Memasuki Akun

(Sumber: Aplikasi Quizizz, 2023)

a. Pengertian *Quizizz Paper Mode*

Quizizz paper mode merupakan permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan motivasi belajar bagi para peserta didik (Azizah dkk., 2023). *Quizizz paper mode* dapat dilakukan pada pembelajaran *offline* dan peserta didik tidak perlu menggunakan *smartphone*, *paper mode*

praktis dan mudah dilakukan untuk semua peserta didik di satuan pendidikan sehingga penggunaan *quizizz* bisa dilakukan dalam pembelajaran. *Quizizz paper mode* adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *offline* di kelas menggunakan lembar kertas yang bergambar *QR-Code (Q-Cards)*. Menurut Widayati (2017) *QR-Code* adalah suatu gambar kode batang atau kode matriks dengan dua dimensi agar lebih mudah dibaca oleh pemindai selain itu agar dapat menyampaikan dan mendapatkan respons dengan cepat.

Penggunaan *QR Code* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Menurut Pratiwi & Indana (2022) *QR-Code* dalam pendidikan digunakan agar media pembelajaran yang telah dibuat dapat digunakan dengan mudah secara praktis dan efisien. *Quizizz paper mode* merupakan fitur yang menggunakan Gambar *QR-Code* pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran secara *offline* hal ini untuk memfasilitasi pendidik dan peserta didik dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis, *game* interaktif dan efisien.

Quizizz paper mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara *offline*, yakni peserta didik dapat menjawab kuis yang diberikan oleh pendidik dengan mengangkat *Q Cards* yang telah dibagikan dan pendidik akan memindai jawaban peserta didik dengan akun *quizizz* di *smartphone*. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz paper mode*, kuis interaktif yang dibuat bisa disisipkan video, audio maupun Gambar sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang asik, interaktif, menarik dan menyenangkan selain itu *quizizz paper mode* juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran.

b. Kelebihan *Quizizz Paper Mode*

Adapun kelebihan dari penggunaan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Peserta didik tidak membutuhkan *smartphone* dan kuota/internet.
- 2) Pendidik dapat mengetahui jawaban peserta didik secara langsung dengan meng-scan *Q-Card*.
- 3) *Q-Card* yang digunakan peserta didik bisa digunakan untuk sub materi soal yang berbeda-beda.
- 4) Setiap peserta didik memiliki satu *Q-Card* yang berbeda dari teman-temannya agar tidak adanya contekan jawaban.

c. Kekurangan *Quizizz Paper Mode*

Adapun kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *quizizz paper mode* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pendidik memerlukan dua perangkat, satu perangkat berupa laptop digunakan untuk menampilkan dan menyambungkan pertanyaan ke proyektor dan yang kedua berupa *smartphone* digunakan untuk *scan* (memindai) jawaban peserta didik.
- 2) Pendidik harus mendownload dan menginstall aplikasi *quizizz* di *smartphone*.
- 3) Adanya penggunaan kertas *Q-Card* yang mudah rusak.
- 4) Hanya bisa digunakan untuk soal pilihan ganda dengan opsi jawaban berupa 2, 3, dan 4.

d. Alat yang Digunakan dalam Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode*

Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* dibutuhkan alat-alat yang bisa digunakan untuk menunjang agar kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik tanpa adanya hambatan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun alat-alat yang harus tersedia oleh pendidik yaitu:

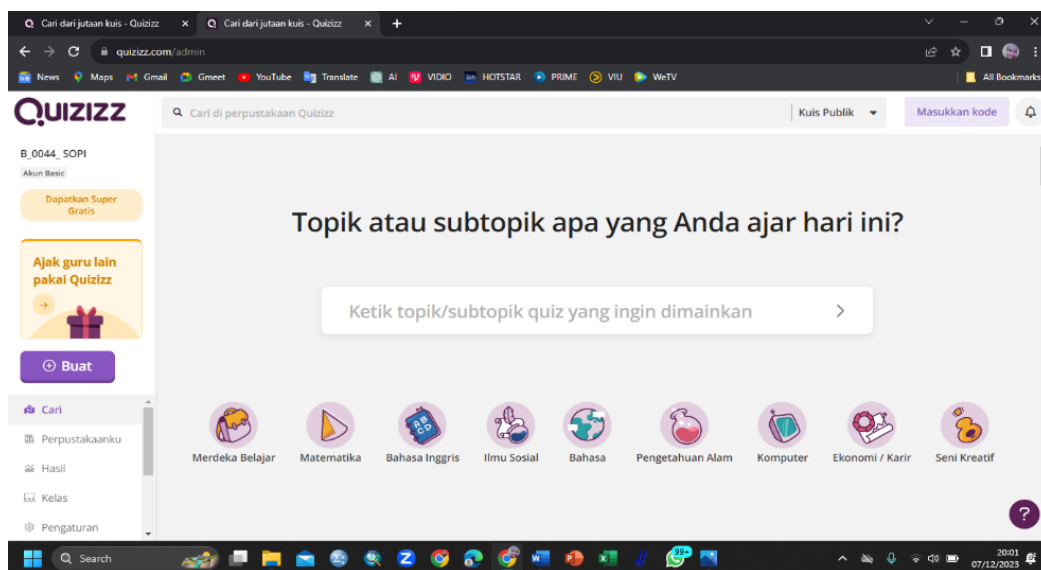
- 1) Proyektor *Infocus*
- 2) *Screen Projector*
- 3) Laptop
- 4) *Smartphone*
- 5) Terminal
- 6) Kertas *Q-Card*
- 7) Kuota/internet

e. Tahapan Penerapan

1) Tahapan Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Merupakan tahapan dimana pendidik mempersiapkan penerapan aplikasi untuk kebutuhan selama pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan proses pembuatan dan penggunaan akun *quizizz*:

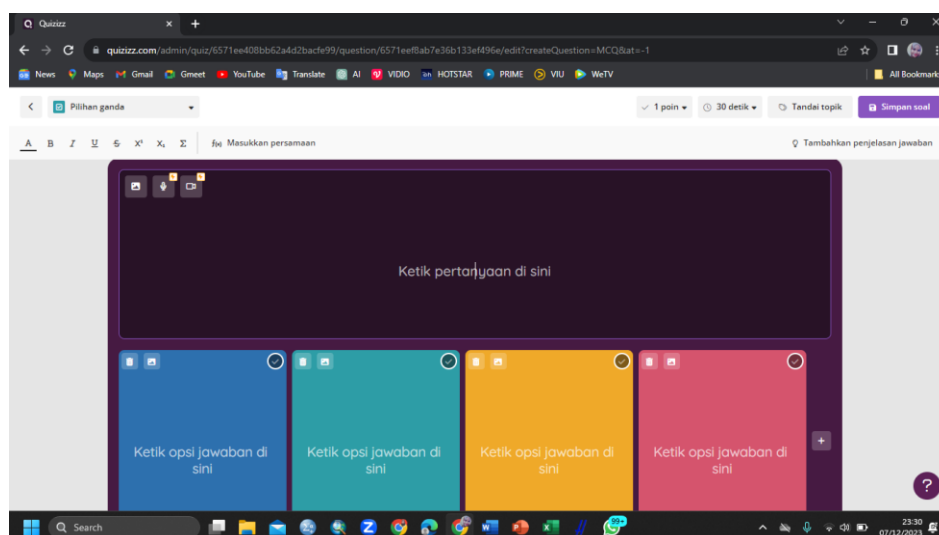
- a) Mendownload dan menginstal aplikasi *quizizz* di *smartphone* melalui *playstore* yang nantinya digunakan untuk *scan Q-Card* peserta didik pada pembelajaran berlangsung
- b) Masuk pada laman <https://quizizz.com>
- c) Memasuki laman utama *quizizz*
- d) Melakukan *login* sebagai pendidik untuk memulai mendaftarkan *account*
- e) Memasukkan *account google* untuk daftar sebagai pendidik
- f) *Quizizz* siap digunakan setelah *account* terdaftar. Ilustrasi tampilan awal *quizizz* setelah *account* terdaftar dapat dilihat pada Gambar 2.9 berikut.



Gambar 2. 9 Tampilan Menu Home Quizizz

(Sumber: Aplikasi Quizizz, 2023)

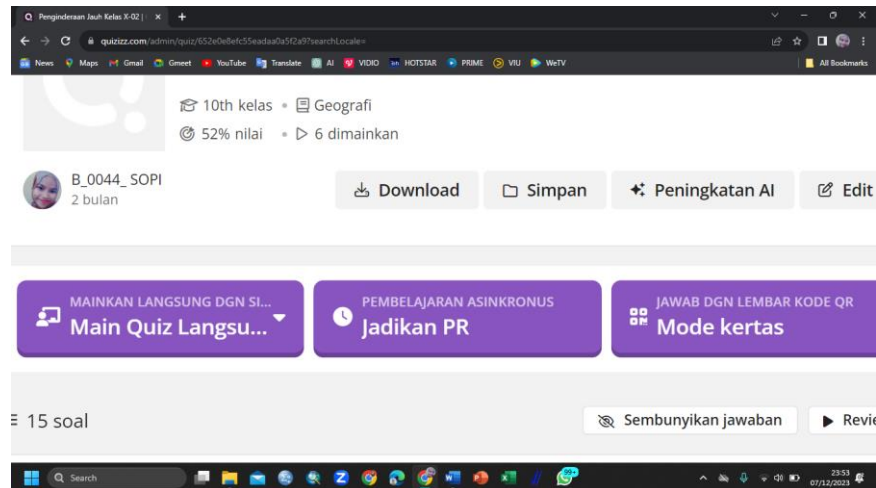
- g) Untuk memulai membuat pertanyaan untuk dijawab peserta didik. Pilih “buat” dan pilih “buat dari awal” serta pilih “pilihan ganda”
- h) Pendidik membuat pertanyaan dan jawaban serta pengaturan waktu dalam menjawab soal dan skor yang di dapat bagi peserta didik. Dapat diilustrasikan pada Gambar 2.10 sebagai berikut:



Gambar 2. 10 Tampilan Membuat Soal Quizizz

(Sumber: Aplikasi Quizizz, 2023)

- i) Setelah selesai membuat pertanyaan dan jawaban, kemudian muncul pilihan mode permainan. Dapat diilustrasikan pada Gambar 2.11 sebagai berikut:



Gambar 2. 11 Mode Permainan

(Sumber: Aplikasi Quizizz, 2023)

- j) Pilih mode kertas (*mode paper*) selanjutnya buka aplikasi *quizizz* di *smartphone* pilih *paper mode* dan klik *start*
- k) Pendidik mencetak *QR-Code* pada file pdf yang telah disediakan
- 2) Tahap Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* melalui Model *Games Based Learning* (GBL)**

Penerapan *game* dalam pembelajaran menjadi inovasi yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi menarik, asik, dan menyenangkan. Salah satunya yaitu *Games Based Learning* (GBL) yang dapat digunakan secara *offline* oleh pendidik yaitu *quizizz paper mode*. Dalam hal ini, pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan penyampaian *Games Based Learning* (GBL) dan media yang digunakan yaitu *quizizz paper mode*.

Berikut ini merupakan 5 tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL):

- a) Pemilihan *game*
- b) Penjelasan konsep
- c) Aturan
- d) Bermain *game*
- e) Merangkum pengetahuan

3) Tahap Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* melalui Model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS)

Pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan penyampaian model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dan media yang digunakan yaitu *quizizz paper mode*. Berikut ini merupakan 3 tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS):

- a) *Think* (berpikir mandiri)
- b) *Pair* (berpasangan)
- c) *Share* (berbagi jawaban)

2.1.5 *Games Based Learning* (GBL)

Games Based Learning (GBL) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau *game* yang telah dirancang secara khusus oleh pendidik untuk peserta didik dalam membantu proses pembelajaran dan membantu untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Oktavia, 2022). Menurut Aini (2018) *Games Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menggabungkan antara materi pembelajaran yang dibuat pendidik untuk peserta didik dengan rancangan permainan sehingga nantinya peserta didik dapat saling terlibat secara langsung dengan satu sama lain dalam kegiatan pembelajaran.

Games Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz paper mode* sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* dengan model *Games Based Learning* (GBL) dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif dan dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan satu sama lainnya sehingga dapat dengan mudah menyerap materi dengan lebih efisien.

2.1.6 Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta (dalam Qodratillah, 2008) berarti giat, (bekerja atau berusaha), sedangkan keaktifan diartikan sebagai hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif. Dengan demikian keaktifan di dapat dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Apabila peserta didik aktif maka peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya oleh dirinya sendiri. Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Disamping memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat dan minat peserta didik pembelajaran aktif juga dapat mencapai tujuan belajar secara totalitas. Keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik. Jadi keaktifan belajar adalah upaya peserta didik dalam mengembangkan potensi diri melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Usman (2002), cara yang dapat di artikan pendidik untuk memperbaiki keterlibatan peserta didik antara lain dengan meningkatkan persepsi peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar membuat respon yang aktif dari peserta didik, melakukan masa

transisi antara kegiatan dalam mengajar dengan secara cepat dan luwes memberikan pelajaran yang jelas dan tepat sesuai dengan tujuan mengajar yang akan dicapai, mengusahakan agar pengajaran dapat lebih memacu minat peserta didik. Jadi, keaktifan belajar adalah kemampuan peserta didik secara mandiri dan aktif dalam belajar yang akan diciptakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Dapat dikatakan bahwa keaktifan belajar adalah kemampuan peserta didik secara mandiri dan aktif dalam belajar. Meliputi aktif bertanya, aktif berdiskusi, aktif mencatat hal-hal penting, dan aktif mencari sumber belajar yang dapat diciptakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Selain itu, untuk melatih peserta didik agar berpikir kritis dan dapat memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu pendidik juga dapat merencanakan system pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Martinis, 2007) mengatakan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan dorongan atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingatnkan kompetensi belajar kepada peserta didik.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).

- 5) Memberi petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberi umpan balik.
- 8) Melakukan tagihan tagihan kepada peserta didik berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap sub materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

b. Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik

Menurut Dimiyati & Mudjiono, (2006) indikator keaktifan mencakup antaranya: 1) peserta didik mau mencatat atau sekedar mendengarkan penjelasan pendidik, 2) peserta didik memperhatikan hal-hal yang dijelaskan oleh pendidik tentang sub materi pelajaran, 3) peserta didik mencatat tugas yang diberikan dan mengerjakan tugas rumah, 4) peserta didik mau berdiskusi dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pelajaran, 5) peserta didik mampu melibatkan diri dalam proses Tanya jawab dalam kelas, 6) peserta didik mau terlibat dalam menyimpulkan pembelajaran bersama pendidik dan peserta didik lainnya.

Sedangkan menurut Sudjana (2006) berpendapat bahwa keaktifan para peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: 1) ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya, 2) peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, 3) peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada pendidik apabila tidak memahami, menemui kesulitan, 4) peserta didik mau mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, 5) peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan pendidik, 6) peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, 7) peserta didik berlatih

memecahkan soal atau masalah, 8) peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Berdasarkan kedua indikator diatas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan indikator menurut Sudjana (2006) karena peneliti melihat adanya korelasi media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL) dengan indikator keaktifan belajar peserta didik. Maka indikator keaktifan belajar peserta didik dalam penelitian ini yaitu: melaksanakan tugas belajar, mengeluarkan pendapat, bertanya, membaca, berdiskusi, memperhatikan, melatih kemampuan diri dan menerapkan kemampuan.

c. Pengaruh Keaktifan terhadap Proses Belajar Peserta Didik

Materi dalam pembelajaran geografi sebagian besar bersifat abstrak, banyak istilah-istilah penting dan Gambar yang terkadang sulit untuk dipahami peserta didik seperti halnya dalam mata pelajaran geografi tentang sub materi kerjasama negara maju dan berkembang ini ada beberapa istilah penting dan Gambar yang tidak mudah untuk dipahami. Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL) peserta didik akan berpartisipasi aktif dan berusaha menggali informasi lebih dalam agar informasi yang mereka peroleh benar-benar mereka pahami sehingga tujuan dari proses belajar tercapai dengan baik. Melalau hal tersebut peserta didik akan terlatih untuk cepat tanggap atau terlatih untuk berpikir kritis dalam menerima informasi yang diberikan oleh pendidik.

2.1.7 Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan kegiatan secara aktif yang timbul dari diri sendiri peserta didik tanpa adanya dorongan dari luar untuk memulai belajar karena dari setiap individunya sudah ada dorongan untuk melakukan aktivitas belajarnya.

Motivasi ini juga mampu mempengaruhi keinginan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu seperti nilai, keterampilan, berprestasi dan hal lainnya. Faktor yang mempengaruhi adanya motivasi intrinsik pada umumnya terkait dengan faktor intelegensi dan bakat dalam diri peserta didik sehingga motivasi ini dapat diperoleh dari proses belajar. Motivasi intrinsik muncul sebagai suatu karakter yang ada sejak seseorang dilahirkan, sehingga motivasi menjadi bagian dari sifat yang didorong oleh faktor bawaan.

2.1.8 Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang

a. Konsep Negara Maju dan Berkembang serta Pasar Bebas

1) Tahap-tahap Perkembangan Negara

Dalam teori Walt Whitman Rostow memandang pembangunan ekonomi sebagai proses perubahan yang bersifat garis lurus dan bertahap. Menurut Rostow, suatu perekonomian akan berkembang menjadi perekonomian maju dalam beberapa tahap.

a) Tahap Perekonomian Tradisional

Pada tahap ini, kegiatan ekonomi masih berorientasi pada usaha untuk pemenuhan kebutuhan sendiri. Penerapan teknologi dan manajemen masih sangat rendah sehingga produktivitasnya juga masih rendah Adapun ciri-ciri tahap perekonomian tradisional sebagai berikut. 1) Tingkat produksi dan produktivitas per pekerja masih sangat rendah, karena belum mengenal ilmu pengetahuan dan teknologi modern. 2) Mata pencaharian penduduk sebagian besar di sektor pertanian. 3) Struktur sosial masih bersifat hierarkis.

4) Hubungan keluarga masih sangat erat dan kekuasaan dipegang oleh mereka yang mempunyai tanah luas. 5) Masyarakat pada masa ini cenderung statis, sehingga kemajuan yang dicapai sangat lambat.

b) Tahap Prasyarat Lepas Landas

Pada tahap ini dibedakan menjadi dua ciri yaitu: 1) tahapan yang dicapai oleh negara-negara seperti Eropa, Asia Timur, Timur Tengah dan Afrika yang dilakukan dengan merombak masyarakat tradisional lama yang sudah ada. 2) Tahapan yang dicapai oleh negara-negara Amerika Serikat, Kanada, Australia dan Selandia Baru yang dilakukan tanpa merombak masyarakat tradisional lama yang sudah ada.

c) Tahap Lepas Landas (*Take Off*)

Tahap lepas landas merupakan tahap di mana perekonomian mampu tumbuh dan berkembang dengan kekuatan mandiri. Pada tahap ini penerapan teknologi dan manajemen modern makin luas dan intensif. Selain itu, terjadi perubahan drastis di bidang sosial maupun politik, serta terciptanya kemajuan ekonomi yang pesat karena inovasi-inovasi dan terbukanya pasar-pasar baru.

Semua itu dapat meningkatkan investasi yang selanjutnya mempercepat laju pertumbuhan pendapatan nasional di atas tingkat pertumbuhan penduduk. Ciri-ciri negara yang sudah lepas landas adalah: 1) meningkatkan jumlah investasi dari $\leq 5\%$ menjadi $\geq 10\%$ dari Produk Nasional Neto, 2) laju pertumbuhan beberapa sektor industri yang tinggi, sehingga dapat memacu sektor-sektor lain,

3) terciptanya suatu rangka dasar politik, sosial, dan lembaga-lembaga yang menyebabkan pertumbuhan dapat berlangsung terus didukung dengan penggunaan sumber modal dalam negeri, serta 4) masa lepas landas biasanya berlangsung dalam kisaran waktu 20 tahun.

d) Tahap Kedewasaan (*Maturity*)

Tahap ini merupakan suatu periode di mana masyarakat sudah secara efektif menggunakan teknologi modern pada sebagian besar faktor produksi dan kekayaan alamnya. Pada masa ini sektorsektor ekonomi berkembang pesat dan leading industri mengalami kemunduran tetapi digantikan oleh sektor lainnya. Walaupun pertumbuhan ekonomi tidak setinggi tahap lepas landas, namun diimbangi pertumbuhan hal-hal kualitatif sehingga perekonomian makin kuat dan mandiri. Setelah lepas landas, kemajuan akan terus bergerak walaupun kadang terjadi pasang surut. Industri berkembang dengan pesat dan mulai memproduksi barang-barang yang tadinya diimpor. Pada tahap ini terjadi tiga perubahan penting, yaitu: 1) tenaga kerja menjadi lebih terdidik, 2) watak pekerja berubah dari pekerja kasar menjadi manajer yang efisien dan berwatak halus serta sopan, serta 3) masyarakat mulai jenuh dengan kemajuan industri dan mulai menginginkan sesuatu yang baru.

e) Tahap Konsumsi Massa Tingkat Tinggi (*High Mass Consumption*)

Pada tahap ini, tingkat konsumsi masyarakat sudah sangat tinggi, terutama konsumsi energi. Hal ini dapat dilihat pada kehidupan masyarakat Eropa Barat, Amerika Utara, dan Jepang. Ciri-ciri tahap ini adalah: 1) angkatan kerja memiliki jaminan yang lebih baik, 2) tersedianya konsumsi bagi rakyat yang semakin memadai, 3) negara mencari perluasan

kekuatan di mata dunia. Karena pendapatan masyarakat yang meningkat, konsumsi tidak lagi terbatas pada kebutuhan pokok, tetapi meningkat ke kebutuhan yang lebih tinggi. Pada tahap ini merupakan ciri-ciri dari sebuah massa yang ideal di mana masyarakat hidup nyaman, sehingga terdapat kecenderungan untuk menambah jumlah keluarga sehingga jumlah penduduk akan meningkat. Teori Rostow ini didasarkan pada dikotomi masyarakat tradisional dan masyarakat modern. Pada tahap-tahap tersebut yang paling penting dalam gerak kemajuan dari tahap satu ke tahap yang lain adalah pada periode tahap lepas landas. Proses perubahan tahap yang satu ke tahap yang lain memerlukan proses dan waktu yang tidak sebentar.

2) Indikator Negara Maju dan Berkembang

Berikut ini adalah indikator suatu negara maju dan berkembang:

- a) Pertumbuhan penduduk
- b) Tingkat pendidikan
- c) Kesempatan kerja
- d) Mata pencaharian
- e) Tingkat kesehatan
- f) Pendapatan perkapita
- g) Penguasaan teknologi

Berikut ini merupakan contoh perbedaan dari Negara Maju dan berkembang terdapat pada Tabel 2.1 seperti:

Tabel 2. 1 Perbedaan Negara Maju dan Berkembang

No	Indikator	Negara Maju	Negara Berkembang
1	Pendapatan Perkapita penduduk, mencerminkan tingkat kemakmuran dan kemajuan suatu negara	Tinggi	Rendah

No	Indikator	Negara Maju	Negara Berkembang
2	Pertumbuhan penduduk, dapat diartikan sebagai bertambah dan berkurangnya jumlah penduduk suatu wilayah yang disebabkan faktor-faktor tertentu	Rendah	Tinggi
3	Kesempatan kerja	Beragam (sektor industri, teknologi, dsb)	Kurang beragam (kebanyakan sektor pertanian)
4	Angka harapan hidup, sangat bergantung pada pelayanan kesehatan dan taraf ekonomi	60 tahun keatas	Rata-rata dibawah 60 tahun
5	Pemanfaatan lahan	Sektor industri, jasa, dan perdagangan.	Kebanyakan sektor pertanian(sawah, perkebunan, tambak, dan hutan)
6	Tingkat pendidikan	Tinggi	Rendah
7	Tingkat kesehatan	Tinggi	Rendah
8	Kemajuan dan pemanfaatan teknologi	Cepat	Agak lambat

(Sumber: Paramita, 2020)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian ini, yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, untuk lebih jelasnya perbandingan penelitian disajikan dalam Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

Penelitian Dimas Shihab Maulana Yusup	
Judul	Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Small Group Discussion</i> terhadap Keaktifan Belajar Geografi (Sub materi Permasalahan Kependudukan di Indonesia pada Peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung)
Tahun	2020
Instansi	Universitas Siliwangi

Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>small group discussion</i> sub materi permasalahan kependudukan di Indonesia pada peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung? 2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>small group discussion</i> terhadap keaktifan belajar sub materi permasalahan kependudukan di Indonesia pada peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung?
Metode Penelitian	Metode Eksperimen
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>small group discussion</i> sub materi permasalahan kependudukan di Indonesia pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung adalah dengan menggunakan enam pelaksanaan yaitu: membagi kelas menjadi beberapa kelompok kecil, memberikan soal study kasus, memberikan intruksi untuk mendiskusikan jawaban soal, memastikan setiap anggota aktif dalam diskusi, memberikan instruksi untuk menyajikan hasil diskusinya dalam forum kelas dan guru menyimpulkan. 2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>small group discussion</i> terhadap keaktifan belajar sub materi permasalahan kependudukan di Indonesia pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan perolehan persentase <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>. Hasil <i>pretest</i> diperoleh dari Hasil Belajar di kelas eksperimen yaitu 46% dan <i>posttest</i> Hasil Belajar di kelas eksperimen yaitu 51%, yang berarti menandakan adanya peningkatan sebesar 5% dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>small group discussion</i>.
Penelitian Widyya Sukmawati	
Judul	Pemanfaatan Digital <i>Games Based Learning</i> dengan Aplikasi <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Ekperimen pada Sub Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)
Tahun	2022
Instansi	Universitas Siliwangi

Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan media <i>kahoot</i> dalam proses pembelajaran <i>Games Based Learning</i> pada sub materi dinamika kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis? 2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada sub materi dinamika kependudukan Indonesia melalui penerapan metode <i>Games Based Learning</i> dengan aplikasi <i>kahoot</i> di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis?
Metode Penelitian	Metode Eksperimen dengan Pendekatan Kuantitatif
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan media <i>kahoot</i> dalam proses pembelajaran melalui <i>Games Based Learning</i> pada materi dinamika kependudukan Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis adalah dengan menggunakan tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. 2. Penerapan <i>Games Based Learning</i> dengan aplikasi <i>kahoot</i> mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Ciamis dengan memperoleh hasil belajar kognitif <i>pretest</i> 45. Sedangkan pada hasil belajar <i>posttest</i> memperoleh nilai rata-rata 75,4. Peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dalam hasil belajar mencapai 66% dan memenuhi nilai KKM dinamika kependudukan Indonesia yaitu 75.
Penelitian Rini & Ulhaq Zuhdi	
Judul	Pengaruh Media <i>Quizizz Paper Mode</i> terhadap Hasil Belajar Sub Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik
Tahun	2023
Instansi	Universitas Surabaya
Rumusan Masalah	Adakah pengaruh media <i>quizizz paper mode</i> terhadap hasil belajar sub materi penerapan sikap Pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik?
Metode Penelitian	Metode Kuantitatif Eksperimen
Hasil Penelitian	Pembelajaran menggunakan media <i>quizizz paper mode</i> untuk meningkatkan hasil belajar pada sub materi penerapan sikap Pancasila siswa kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya hasil uji <i>t-test</i> dengan nilai Sig $0,00 < 0,05$ hal tersebut berarti ada pengaruh media <i>quizizz paper mode</i> terhadap hasil belajar pada sub materi penerapan sikap Pancasila kelas IV di UPT SD Negeri 220 Gresik. Selain itu nilai <i>N-Gain</i> ternormalisasi pada kelas eksperimen sebesar 0,74 dengan kategori tinggi hal ini berarti pengaruh

	penggunaan media <i>quizizz paper mode</i> mempunyai pengaruh yang tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
Penelitian Sopi	
Judul	Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran <i>Quizizz Paper Mode</i> terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang di Kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas)
Tahun	2024
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tahapan penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas? 2. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas?
Metode Penelitian	Metode Kuasi Eksperimen
Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahapan penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas dilakukan dalam dua bentuk model pembelajaran, yaitu model <i>Games Based Learning</i> (GBL) dan model Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS). Penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> melalui model pembelajaran <i>Games Based Learning</i> (GBL) dilakukan dalam 5 tahapan antara lain: pemilihan <i>game</i>, penjelasan konsep, aturan, bermain <i>game</i>, dan merangkum pengetahuan. Sedangkan penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> melalui model pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i> (TPS) dilakukan dalam 3 tahapan antara lain: <i>think</i>, <i>pair</i>, dan <i>share</i>. 2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan analisis data mengenai pengaruh penerapan media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas menggunakan Uji <i>Wilcoxon</i> di dapat nilai sig 0,000. Nilai sig 0,000 < 0,05 berdasarkan pengambilan keputusan dalam <i>Wilcoxon</i> maka H_0 ditolak dan H_a

	diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran <i>quizizz paper mode</i> dengan model <i>Games Based Learning</i> (GBL).
--	---

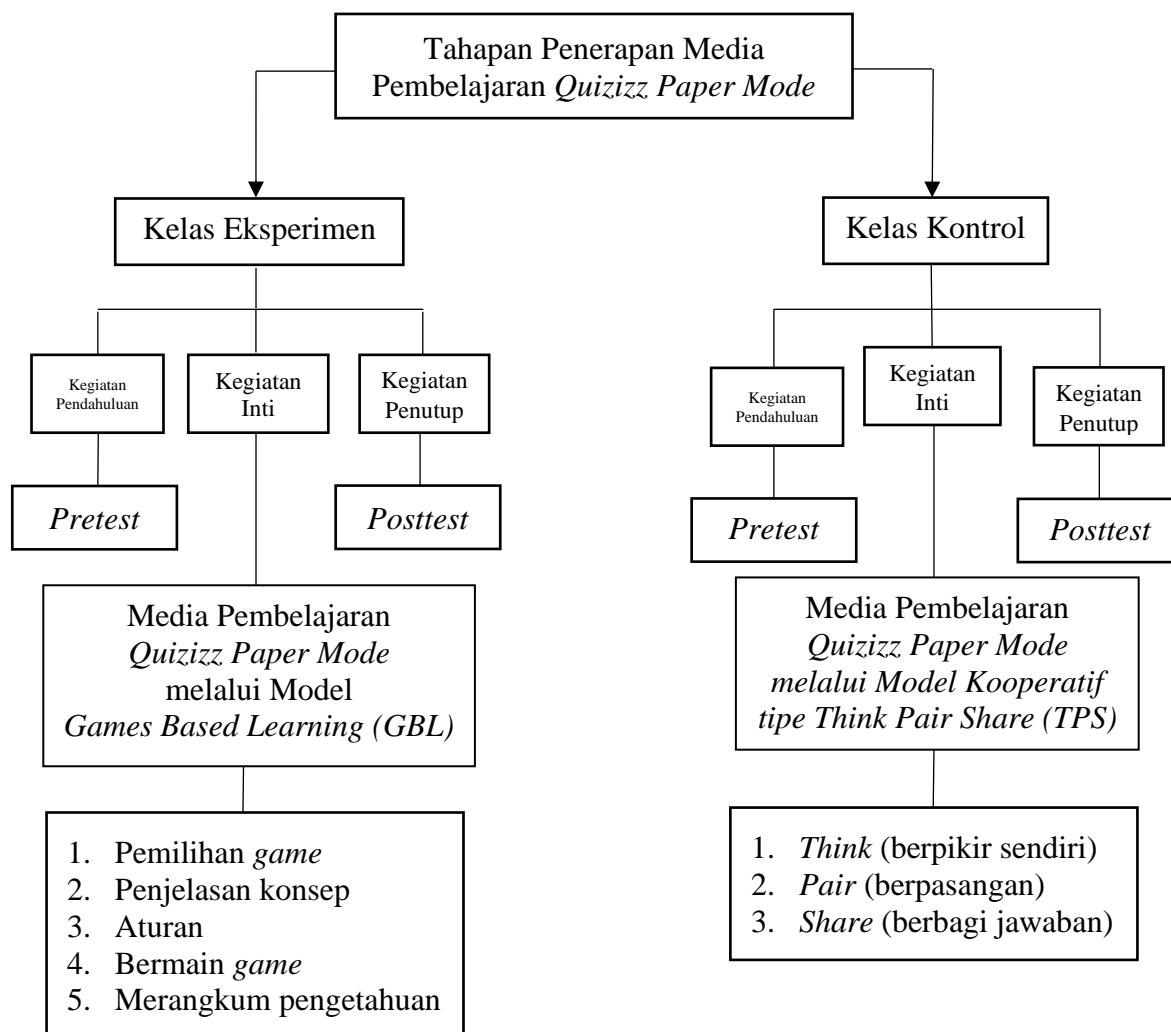
(Sumber: Pengolahan Data Peneliti, 2023)

Berdasarkan Tabel 2.2 penelitian yang relevan, peneliti melihat adanya kesamaan antara penelitian yang sebelumnya yaitu Dimas Shihab Maulana Yusup, Widyya Sukmawati, Rini & Ulhaq Zuhdi dengan penelitian yang sekarang. Kesamaan tersebut terlihat pada metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen. Perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang dengan yang sebelumnya yaitu Rini & Ulhaq Zuhdi terletak pada lokasi penelitian, variabel penelitian, model yang digunakan, jenjang kelas dan materi yang disampaikan.

2.3 Kerangka Konseptual

a. Kerangka Konseptual I

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas?” maka kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 2.12 berikut.



(Sumber: Khaerunnisa dkk., (2022) dan Asiyah, (2022))

Gambar 2. 12 Kerangka Konseptual I

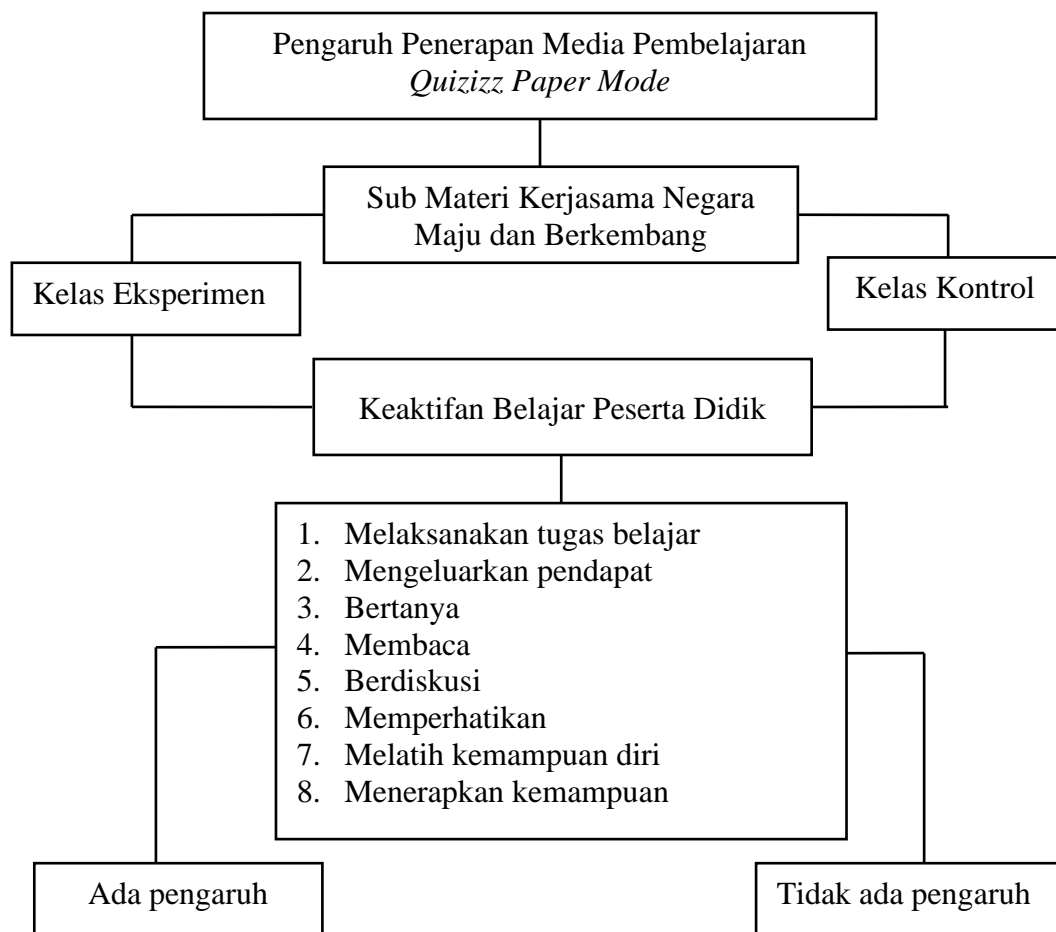
Berdasarkan Gambar 2.12 di atas, peneliti melakukan tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu pendahuluan (*pretest*), kegiatan inti (penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* dengan model yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kontrol) dan penutup (*posttest*).

Pada tahap pendahuluan (*pretest*) bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum adanya perlakuan penerapan yang dilakukan peneliti. Pada tahap kegiatan inti (penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* dengan model yang berbeda untuk kelas eksperimen dan kontrol) bertujuan untuk menerapkan perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol.

Pada kelas eksperimen diterapkannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL) dengan lima tahapan yaitu: pemilihan *game*, penjelasan konsep, aturan, bermain *game*, dan merangkum pengetahuan. Sedangkan pada kelas kontrol diterapkannya perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan tiga tahapan yaitu: *Think* (berpikir sendiri), *Pair* (berpasangan), *Share* (berbagi jawaban).

b. Kerangka Konseptual II

Berdasarkan rumusan masalah yang kedua yaitu “Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas?” maka kerangka berpikir dalam penelitian ini diilustrasikan pada Gambar 2.13 berikut.



(Sumber: Susanto, 2019)

Gambar 2. 13 Kerangka Konseptual II

Berdasarkan Gambar 2.13 di atas, penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada sub materi kerjasama negara maju dan berkembang diterapkan di kelas eksperimen dan kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik yang dapat dilihat dari delapan indikator diantaranya melaksanakan tugas belajar, mengeluarkan pendapat, bertanya, membaca, berdiskusi, memperhatikan, melatih kemampuan diri dan menerapkan kemampuan. Setelah proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui apakah penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas ini ada pengaruh atau tidak ada pengaruh.

2.4 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas yang dilakukan dengan dua tahapan yang berbeda. Pada tahapan pertama melalui model *Games Based Learning* (GBL) dengan langkah-langkah yang digunakan yaitu pemilihan *game*, penjelasan konsep, aturan, bermain *game*, dan merangkum pengetahuan. Sedangkan pada tahap kedua yaitu melalui model Kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan langkah-langkah yang digunakan yaitu *Think* (berpikir sendiri), *Pair* (berpasangan) dan *Share* (berbagi jawaban).
- b. Pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas, yang dilihat dari hipotesis statistik yaitu:

Jika $\text{sig} < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak

H_a : Ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.

Jika $\text{sig} > 0.05$, maka H_a ditolak dan H_o diterima

H_o : Tidak ada pengaruh dari penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.