

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan suatu filsafat pengetahuan yang sudah tidak asing dalam dunia pendidikan, teori konstruktivisme merupakan suatu filsafat pengetahuan yang memiliki anggapan bahwa pengetahuan adalah dari konstruksi (bentukan) manusia itu sendiri. Teori konstruktivisme juga berhubungan dengan manusia karena manusia mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka. Pengetahuan itu juga dianggap benar apabila berguna untuk memecahkan suatu persoalan. Menurut paham konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat langsung ditransfer begitu saja, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh tiap orang (Bustomi, 2024:5).

Teori konstruktivisme berpandangan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana individu membangun makna berdasar pada pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tugas guru bukan hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan kondisi di mana siswa dapat untuk mengeksplorasi, menemukan, dan membangun konsep baru. Melalui pendekatan ini, proses belajar menjadi lebih bermakna karena peserta didik secara langsung terlibat dalam kegiatan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam pendidikan Indonesia, penerapan teori konstruktivisme sangat relevan dengan arah pendidikan nasional yang menekan pada pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual dan tentunya tercermin dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Teori konstruktivisme juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman konsep secara mendalam. Teori konstruktivisme juga menjadi landasan yang penting bagi pengembangan model pembelajaran (Suryana dkk., 2022:3).

Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan yang menekan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan

interaksi sosial. Adapun pendapat lain yang mengatakan bahwa teori konstruktivisme berpandangan bahwa belajar adalah proses aktif di mana peserta didik mengembangkan pengetahuan melalui keterlibatan langsung dan interaksi sosial. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, di mana proses belajar berfokus pada bagaimana siswa memahami dan mengembangkan makna dari informasi yang diperoleh (Mastiyah, 2023:4).

Teori konstruktivisme juga mengharuskan siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan belajarnya sendiri. Siswa yang kemudian memaknai dan mengartikan dari sebuah ajaran dalam sebuah pembelajaran. Terdapat beberapa kemampuan dasar dalam teori konstruktivisme yaitu diantaranya : 1) kemampuan mengungkapkan dan mengingat sesuatu, 2) kemampuan untuk membandingkan sesuatu, dan dapat mengambil Keputusan, 3) kemampuan menyukai pengalaman. Dalam teori konstruktivisme, harus memiliki kemampuan-kemampuan tersebut karena pengetahuan didapatkan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang ada didalamnya. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran bagaimana seharusnya mereka belajar, berinteraksi dengan teman dan guru, belajar mengemukakan pendapat, ide, pendapat, dan hal tersebut akan menjadi pengalaman baru yang sangat berarti bagi siswa dalam mendapat pengetahuan baru (Utami, 2016:5).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang tidak hanya transfer ilmu dari guru ke siswa tetapi lebih menekankan siswa untuk belajar mandiri dalam mengolah suatu informasi menjadi sebuah ilmu pengetahuan sehingga pengetahuan didapatkan berdasarkan kemampuan siswa dalam berpendapat, mengolah informasi, berinteraksi, memberikan ide, sehingga hal tersebut menjadi pengalaman yang baru bagi siswa. Pada dasarnya, teori konstruktivisme ini merupakan kesempatan yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk menggali potensi yang dimilikinya dengan terlibat aktif dalam pembelajaran yang akhirnya memberikan keberanian untuk memberikan pendapat, gagasan, dan berfikir sendiri sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar yang kondusif.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai efisiensi dan efektivitas yang optimal salah satu hal yang dapat dilakukan adalah mengurangi atau bahkan menghilangkan dominasi pada system penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sebuah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam memberikan dan menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga memberikan penekanan pada posisi media sebagai wadah untuk menyalurkan informasi belajar untuk mengkondisikan siswa (Fadillah, 2020:2).

Media pembelajaran merupakan alat yang mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dalam pendidikan juga memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran oleh guru sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan tidak memuat penyajian teks yang membosankan bagi siswa. Media pembelajaran merupakan sarana yang memadukan pesan-pesan pembelajaran atau informasi yang disampaikan guru kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran juga dianggap dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu belajar yang dibutuhkan dapat dipersingkat (Maharani & Nasuha, 2024:78).

2.1.2. Fungsi dan Ciri-ciri Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran khususnya bagi guru dan siswa tentunya sangat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pengaruh media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan cara yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Sapriyah, 2019:437).

Media pembelajaran juga berfungsi untuk menganalisis perilaku siswa saat mengikuti pembelajaran karena dalam waktu singkat aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran dapat terlihat dari bagaimana siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Selanjutnya fungsi dari media pembelajaran adalah memberikan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat lebih mudah mengikuti dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sapriyah, (2019) media pembelajaran memiliki ciri-ciri secara umum, yaitu :

1. Ciri Fiksatif berarti mampu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio dan film.
2. Ciri Manipulatif memungkinkan perubahan pada suatu objek atau sebuah peristiwa yang sulit dijangkau, seperti mempercepat, memperlambat atau memotong bagian penting dalam sebuah video.
3. Ciri Distributif memungkinkan penyebaran suatu objek atau kejadian ke banyak tempat dan waktu, juga memberikan banyak pengalaman serupa kepada banyak siswa. Contohnya dapat berupa penggunaan internet.

2.1.2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat (Risma Dina dkk.,2025:5), penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat penggunaannya diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan tugasnya. Setiap tenaga pendidik memiliki cara yang berbeda untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan terdapat kekurangan dan kelebihan dari pemilihan media pembelajaran tersebut. Dalam memilih media

pembelajaran yang tepat maka terdapat beberapa hal yang harus dipertimbangkan yaitu diantaranya sebagai berikut :

1. Media yang dipilih harus memiliki tujuan karena tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan gamblang melalui media pembelajaran, terkadang harus disajikan dalam sebuah konsep yang kemudian disertai dengan penjelasan.
2. Media pembelajaran juga harus praktis dan tidak harus mahal atau selalu berbasis teknologi, bisa juga dari lingkungan yang simple dan mudah dalam penggunaan.
3. Media pembelajaran yang digunakan juga harus mampu digunakan oleh guru, nilai dan manfaat dari media pembelajaran ditentukan oleh keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran harus menyesuaikan dengan keadaan peserta didik secara psikologis, filosofis maupun sosiologis agar dapat membantu dalam pembelajaran.
5. Media pembelajaran harus tersedia karena guru harus menyesuaikan dengan media yang tersedia di sekolah.

2.1.3 Media Pembelajaran Quizizz

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pembelajaran digital yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas, yang memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan menggunakan alat elektronik seperti *smartphone*, computer, *ipad*, dan laptop. Adapun pendapat lain mengatakan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi web tool yang digunakan dalam pembelajaran online dengan menggunakan kuis interaktif yang berkaitan dengan materi pelajaran. *Quizizz* juga dapat dikatakan aplikasi gratis yang bisa digunakan guru dalam memberikan pembelajaran online yang memudahkan guru dalam memberikan tugas berupa kuis interaktif kepada siswa. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan mengenai aplikasi *Quizizz* dapat dipahami bahwa *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi gratis yang dapat di pakai dalam menunjang pembelajaran online dengan berbagai fitur menarik

seperti kuis interaktif maupun *game* dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan minat belajar siswa (Halimah, 2023:4).

Quizizz juga merupakan salah satu media pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru untuk memberikan kuis dan mengubah proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan, kompetitif dan efektif melalui bantuan *gadget*. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai bantuan untuk menyampaikan materi, latihan juga evaluasi dengan bantuan fitur menarik seperti avatar, music dan juga sistem peringkat yang membantu siswa memiliki jiwa kompetitif dan menimbulkan persaingan secara sehat (Salsabila dkk., 2020:7).

2.1.3.2 Unsur-unsur Media Quizizz

Media pembelajaran *Quizizz* terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), tahap permainan (*games*), tahap pertandingan (*tournament*), dan tahap penghargaan kepada siswa yang memiliki skor paling tinggi.

a. Penyajian Kelas (*class precentation*)

Tahapan pertama guru mengawali pembelajaran dengan memberikan materi secara umum sebagai stimulus dengan menggunakan metode ceramah atau diskusi. Dengan menggunakan metode diskusi, dalam tahapan ini siswa di ajak untuk menemukan dan memperoleh informasi dengan usaha sendiri. Siswa harus berusaha dalam memperoleh ilmu pengetahuan karena akan membantu mereka dalam permainan kuis dan mencapai skor yang tinggi dalam permainan.

b. Permainan (*games*)

Tahap ini merupakan tahapan game akademik yang harus diikuti oleh seluruh siswa. Game ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan. Dalam penelitian ini pertanyaan disajikan dalam bentuk pilihan pilihan ganda atau essay singkat kemudian siswa harus masuk kedalam aplikasi *Quizizz* terlebih dahulu untuk bisa mengikuti permainan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat akan mendapatkan skor dan membantunya mendapatkan peringkat lebih tinggi. Pada tahapan ini guru

memberikan informasi mengenai aturan permainan dan juga kode untuk masuk ke room aplikasi.

c. Pertandingan (*tournament*)

Tahapan ini merupakan tahap penentuan dalam melihat dan mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang sudah dilakukan dalam tahap belajar bersama. Dalam tahap ini sebuah kompetisi permainan diikuti oleh seluruh siswa dan akan terjadi persaingan sehat antar siswa untuk mendapatkan peringkat tertinggi. Sebelum memulai permainan guru terlebih dahulu memberikan dahulu memberikan aturan dan langkah-langkah permainan kepada seluruh siswa. Setelah semua informasi tersampaikan guru memberikan link dan kode room untuk memulai permainan.

d. Penghargaan

Tahapan terakhir dari langkah-langkah media pembelajaran ini, yaitu siswa yang mendapatkan skor paling tinggi akan mendapatkan penghargaan.

2.1.3.3 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Media *Quizizz*

Berdasarkan unsur media *Quizizz* menurut (Salsabila dkk., 2020:6) maka dapat disusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* sebagai berikut :

1. Guru memberikan informasi mengenai cara menggunakan aplikasi *Quizizz*
2. Setelah memberikan informasi, guru memberikan kode agar siswa bisa masuk ke room aplikasi yang sudah di buat.
3. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk masuk dan menunggu semua siswa masuk kedalam room.
4. Siswa belajar secara mandiri dan mengikuti permainan sesuai dengan arahan guru
5. Siswa yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan
6. Penutup

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Quizizz*

Kelebihan dari media pembelajaran *Quizizz* bagi guru akan memudahkan dalam pembuatan soal, ketika siswa menjawab soal maka poin akan langsung terlihat. Membuat siswa lebih mandiri dalam mengerjakan soal karena tiap soal yang di tampilkan di ponsel masing-masing akan berbeda urutannya. Media pembelajaran *Quizizz* juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang berharga. Ketika kuis dinyatakan selesai akan ada sesi sebelumnya yang ditampilkan sehingga siswa bisa meriview kembali jawaban yang sudah dipilih. Sedangkan kelemahan dari pembelajaran yang menggunakan media *Quizizz* yaitu adanya kesulitan dalam mendapatkan jaringan internet karena dalam penggunaan permainan *Quizizz* diharuskan menggunakan internet. Kemampuan siswa dalam menangkap penjelasan guru juga menjadi pengaruh karena semua siswa memiliki kemampuan menangkap pelajaran yang sama. Ketika mengerjakan siswa juga bisa membuka tab baru dan memudahkan untuk mencari jawaban. Akan terjadi permasalahan baru apabila siswa masuk terlambat (Salsabila dkk., 2020:7)

2.1.4 Minat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto dalam (Afiatin, 2015:4) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seperti kegiatan yang diminati oleh siswa, diperhatikan terus menerus serta rasa senang dan diperoleh kepuasan. Lebih lanjutnya dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga memiliki arti suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauan dan yang tergantung dari bakat lingkungan. Dalam lingkungan kelas minat dapat terlihat saat siswa memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan juga terlihat dari partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.2.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

1. Faktor internal

Faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek jasmaniah yang mencakup kondisi fisik atau kesehatan dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung dalam keberhasilan belajar dan mempengaruhi minat belajar. Adapun dari aspek psikologis yang meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif (Fuad, n.d.:5).

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa meliputi, keluarga. Keluarga memiliki peran yang paling besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak karena orangtua merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Adapun faktor dari sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran serta faktor lainnya. Selanjutnya ada faktor lingkungan masyarakat yang meliputi hubungan dengan teman bergaul. Rancangan guru dalam pemilihan model dan juga metode pembelajaran juga bisa membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa (Fuad, n.d.:6).

Berdasarkan faktor-faktro yang mempengaruhi minat belajar siswa, maka pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar dapat membangkitkan minat belajar siswa. Hubungan antara teman dan juga guru harus berjalan dengan baik karena tentunya akan berpengaruh pada semangat belajar siswa di kelas. Guru juga harus bersedia dalam mendampingi siswa dalam proses pembelajaran agar dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

2.1.4.3 Indikator Minat Belajar

Indikator berkaitan dengan minat belajar, karena indikator merupakan alat pemantau yang memberikan petunjuk atau keterangan.adapun beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik. Menurut (Rahmi dkk., 2020:4) terdapat beberapa indikator terhadap minat belajar diantaranya yaitu :

1. Perasaan Senang, siswa yang memiliki perasaan senang terhadap suatu pelajaran maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa bagi siswa untuk mempelajarinya.
2. Ketertarikan siswa, rasa tertarik dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang berarti minat tersebut cenderung merasa tertarik kepada kegiatan atau berupa pengalaman yang afektif dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian siswa, merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan hal lain, seperti siswa yang menaruh perhatian pada pelajaran tertentu.
4. Keterlibatan siswa, dalam sebuah pembelajaran keterlibatan siswa menjadi hal yang penting karena tentunya berpengaruh pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini dilakukan untuk mempertimbangkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Adapun penelitian relevan adalah sebagai berikut :

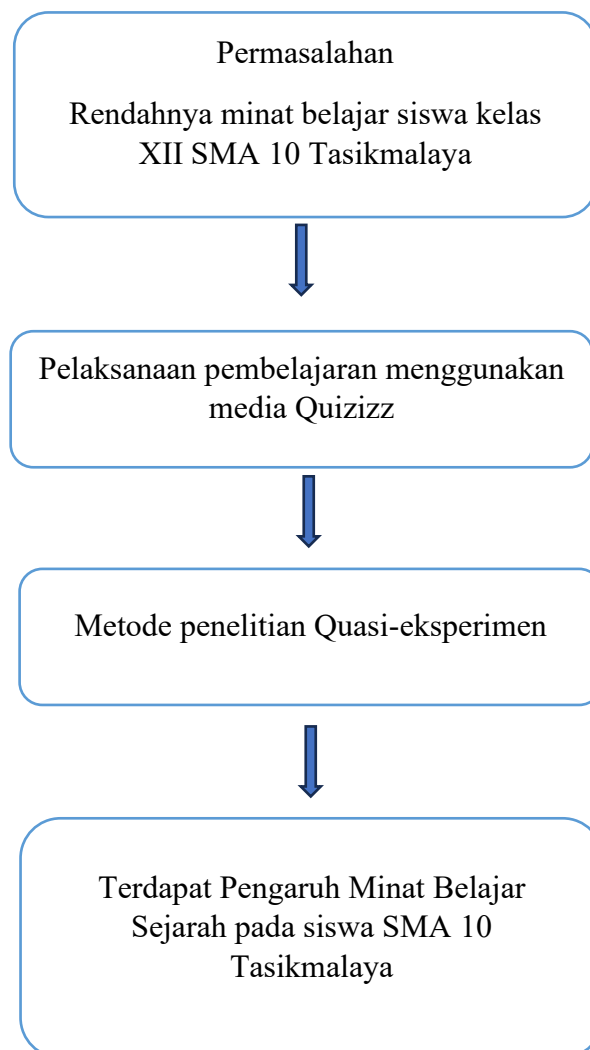
1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Adhi Purnama dari jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Quizizz*, dan penelitian ini juga dilakukan pada tingkat SMA.
2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Meylinda Wulansari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achivment Division (STAD) Berbantuan Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 5

Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Quizizz*, dan perbedaannya terdapat pada variabel terikat di mana Meylinda menggunakan *Quizizz* untuk mengetahui hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa.

3. Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma dengan judul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi di Kelas X MIPA di SMA Maschi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat pada media yang digunakan yaitu media *Quizizz*. Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada penggunaan media *Quizizz*, Yoselia menggunakan media *Quizizz* untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran fisika, sedangkan dalam penelitian ini *Quizizz* digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah landasan untuk mengetahui mengenai konsep yang satu dengan lainnya. Kerangka konseptual digunakan untuk menjelaskan serta menghubungkan topik permasalahan yang akan diteliti sebagai landasan yang terdapat dalam tinjauan pustaka dan kerangka konseptual juga berguna untuk menyusun pertanyaan penelitian yang akan dijawab oleh peneliti. Guru memiliki peran penting dalam memperbaiki mutu pendidikan, sehingga pembelajaran dengan menggunakan model, metode, media dan teknik yang digunakan pada proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz* karena media ini akan membantu siswa dalam menumbuhkan minat dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti dapat memuat kerangka konseptual sebagai pemikiran dari penelitian yang digambarkan



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara yang ada terhadap rumusan masalah penelitian yang sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis adalah penyatan sementara yang bersifat dugaan dari penelitian yang akan diamati (Hamdani & Sa'diyah, 2025, p. 3). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu "Terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kels XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya" selain itu untuk hipotesis ujiannya sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pada materi Pembentukan Negara dan Pemerintahan Indonesia di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

Ha : Terdapat pengaruh pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pada materi Pembentukan Negara dan Pemerintahan Indonesia di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

2.5 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang dijabarkan dalam rumusan masalah yang diangkat dari penelitian ini yaitu ada dua pertanyaan diantaranya :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?