

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran *Quizizz***

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran *Quizizz***

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa (Arsyad, 2017). Sejalan dengan itu, media pembelajaran menurut merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan (Suryani, 2018). Berdasarkan pengertian di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran yang sulit dijelaskan secara lisan untuk merangsang minat belajar siswa.

*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019). *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time, dalam *quizizz* urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, dengan *quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa (Bury, 2017).

Dari berbagai pendapat yang disampaikan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah media berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan presentasi interaktif dan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan secara langsung maupun sebagai pekerjaan rumah.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran *Quizizz***

Media mempunyai tujuan sebagai alat bantu pembelajaran. Secara umum, media mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas, membantu konsentrasi belajar siswa, dan menjaga relevansi materi dengan tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013).

Tujuan media pembelajaran *quizizz* yaitu menjadikan pembelajaran bervariasi, membuat pengalaman baru bagi siswa dalam belajar yang menyenangkan dan untuk mengetahui ketercapaian hasil evaluasi siswa dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran (Sanjaya, 2014). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran *quizizz* yaitu untuk menjadikan pembelajaran bervariasi dan membuat pengalaman baru bagi siswa sehingga motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dapat meningkat.

### c. **Manfaat Media Pembelajaran *Quizizz***

Media mempunyai manfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran menurut (Sanaky, 2013) sebagai berikut:

- 1) Guru lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui lisan guru, siswa cenderung memperhatikan, dan guru tidak akan kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Adapun manfaat dari media pembelajaran *quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri siswa. *quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif ketika guru dapat memperhatikan kebutuhan, kekurangan, dan perbedaan siswa. Selain itu, media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah

diajarkan oleh guru serta membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Hasanah, 2021).

**d. Karakteristik Media Pembelajaran *Quizizz***

Karakteristik media pembelajaran *quizizz* yaitu tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai lima pilihan ganda. *Quizizz* memiliki beberapa tipe soal yang bisa dimainkan diantaranya yaitu pilihan ganda, menjodohkan, jawaban singkat, dan lain-lain. Dalam *quizizz* harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Selain itu juga tidak ada batasan jumlah pemain dalam memainkan *quiz* (Mulyati et al., 2020). Guru dapat memulai kuis di kelas dengan berbagi kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat *mobile* maupun komputer mereka (Zhao, 2019).

Tidak seperti *website* maupun aplikasi pembelajaran yang lain, *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran (Zhao, 2019). Implementasi penggunaan *quizizz* oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena

guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa (Pitoyo, 2019).

**e. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz***

Kelebihan media pembelajaran berbasis *quizizz* (Orhan et al., 2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat fitur presentasi interaktif, sehingga guru tidak perlu menggunakan aplikasi tambahan untuk menjelaskan materi.
- 2) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layar siswa dengan urutan yang bisa diacak antar siswa.
- 3) Setiap siswa dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu siswa lainnya.
- 4) Umpan balik yang didapatkan siswa berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.
- 5) Bisa digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
- 6) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 7) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi.
- 8) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.

Sedangkan kekurangan media pembelajaran berbasis *quizizz* (Orhan et al., 2019) yaitu sebagai berikut:

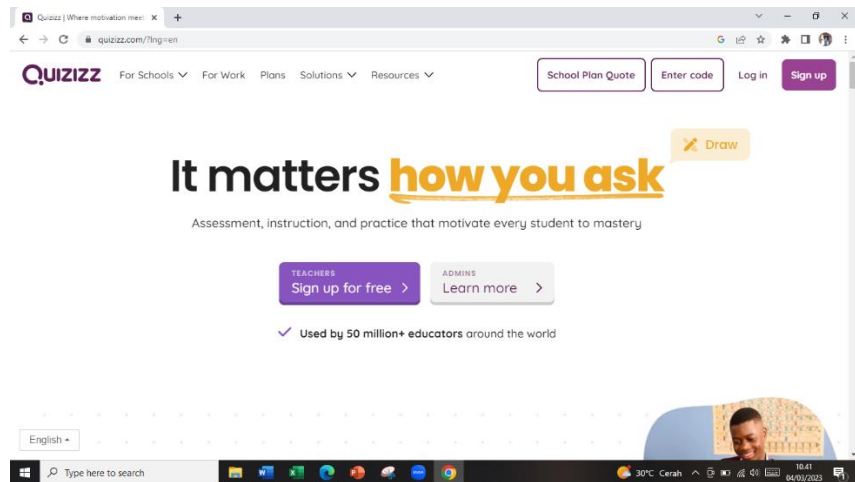
- 1) Diperlukan jaringan internet yang stabil. Namun di SD Negeri Jati 02 Binangun sudah dilengkapi dengan wifi dengan kecepatan 40 mbps yang mana jika satu kelas memainkan game *quizizz* dapat dimuat dengan baik dan sudah dicoba waktu kegiatan ANBK.
- 2) Pemain atau siswa tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan dijawab.

Dalam *game quizizz* waktu dapat disesuaikan sesuai tingkat kesulitan masing-masing soal.

#### **f. Langkah-langkah Pembuatan Soal di *Quizizz***

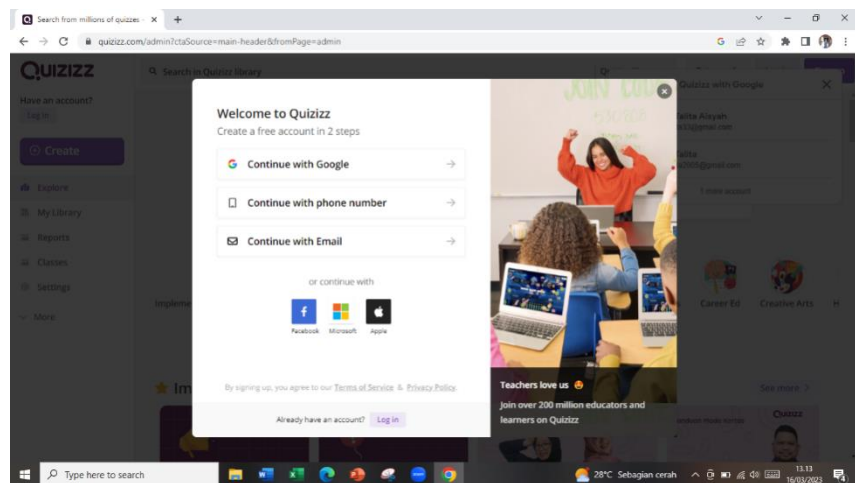
Adapun langkah-langkah pembuatan soal menggunakan aplikasi *quizizz* yaitu:

- 1) Persiapkan soal dan kunci jawaban yang akan dibuat menggunakan media *quizizz*
- 2) Laptop atau *handphone* untuk menginput *slide* presentasi dan soal
- 3) Kuota internet yang cukup karena bersifat *online*
- 4) Email aktif untuk membuat akun di *quizizz*
- 5) Buka aplikasi *quizizz* atau bisa juga melalui website di [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com)



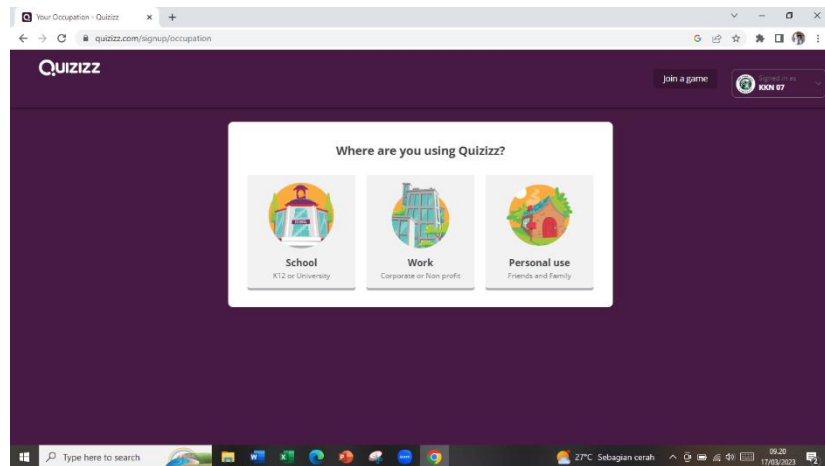
Gambar 2.1 Tampilan Awal Web *Quizizz*

- 6) Pilih *sign up* untuk mendaftar akun *quizizz*. Ada berbagai cara yang bisa digunakan yaitu *continue with google* untuk melanjutkan dengan akun *google*, *continue with phone number* untuk melanjutkan dengan menggunakan nomor telepon, dan *continue with email* untuk melanjutkan dengan email.



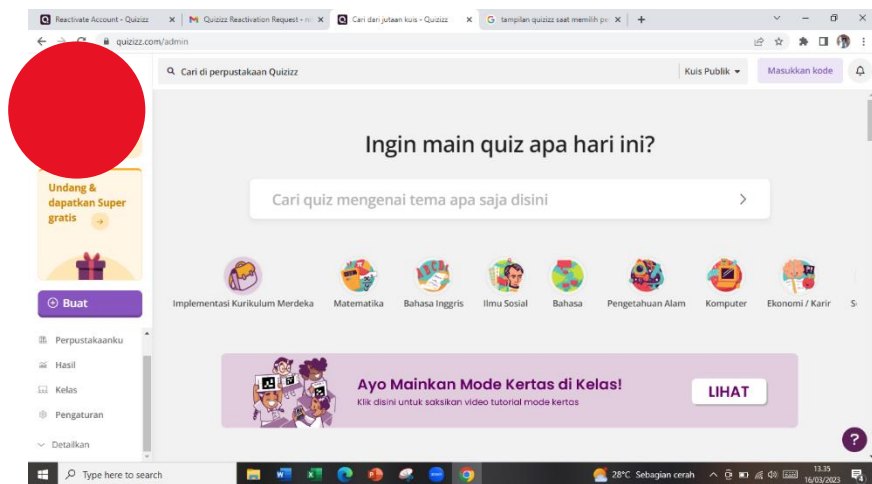
Gambar 2.2 Tampilan Membuat Akun *Quizizz*

- 7) Pilih peran saat mendaftar pertama kali. Pilih Sekolah lalu pilih guru.



Gambar 2.3 Tampilan Peran di *Quizizz*.

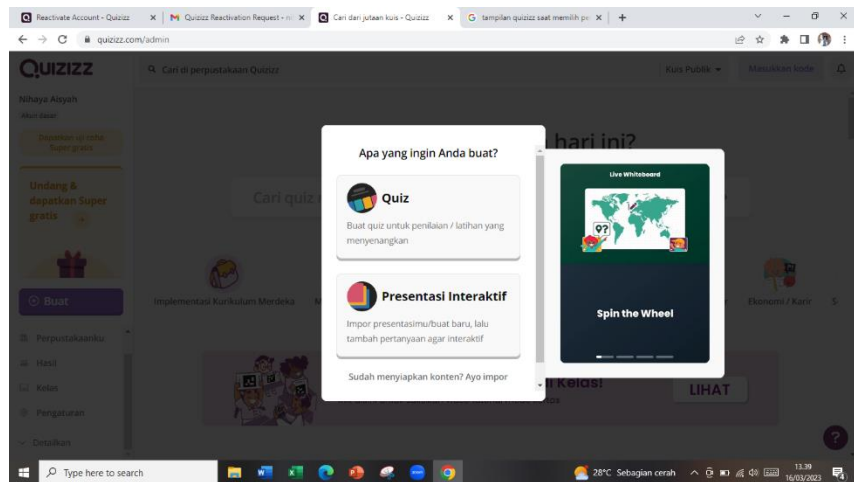
- 8) Setelah itu akan muncul tampilan beranda *quizizz*. Lalu klik tulisan “buat” yang berada di sebelah kiri tengah beranda.



Gambar 2.4 Tampilan Beranda *Quizizz*

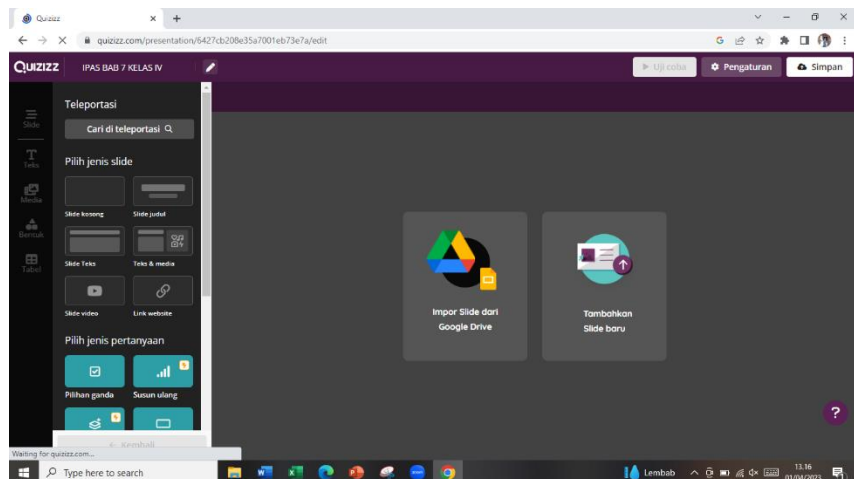
- 9) Setelah di klik “buat” maka akan muncul pilihan *quiz* dan presentasi interaktif. Pilih presentasi interaktif.





Gambar 2.5 Tampilan Pilihan Membuat *Quiz*

10) Akan muncul pilihan untuk menambahkan *slide* presentasi interaktif. Pilih *import from google drive* jika ingin menambahkan *slide* presentasi yang sudah dibuat terlebih dahulu menggunakan aplikasi lain atau tambahkan *slide* baru untuk membuat *slide* presentasi menggunakan aplikasi *quizizz* secara langsung. Dalam penelitian ini, *slide* presentasi dibuat menggunakan aplikasi *quizizz* agar lebih efektif dan efisien.

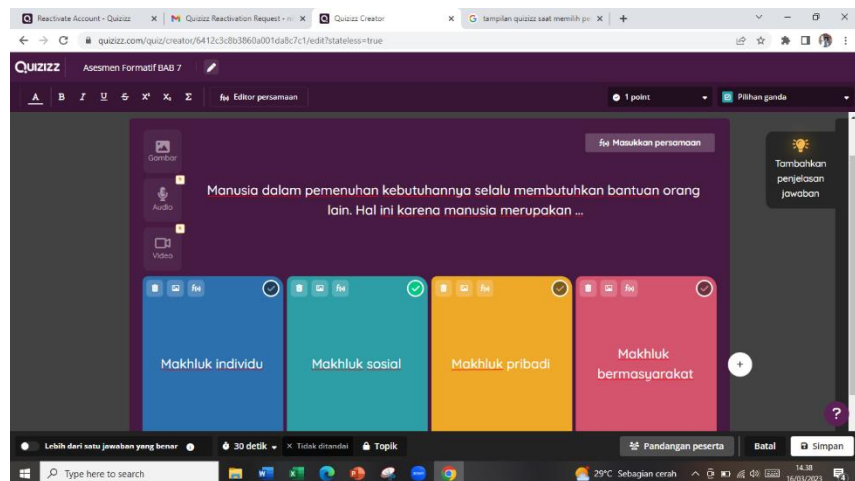


Gambar 2.6 Tampilan Pilihan Membuat *Slide* Presentasi

11) Pilih jenis *slide* disesuaikan dengan kebutuhan materi. Jika sudah, lalu pilih jenis pertanyaan sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini

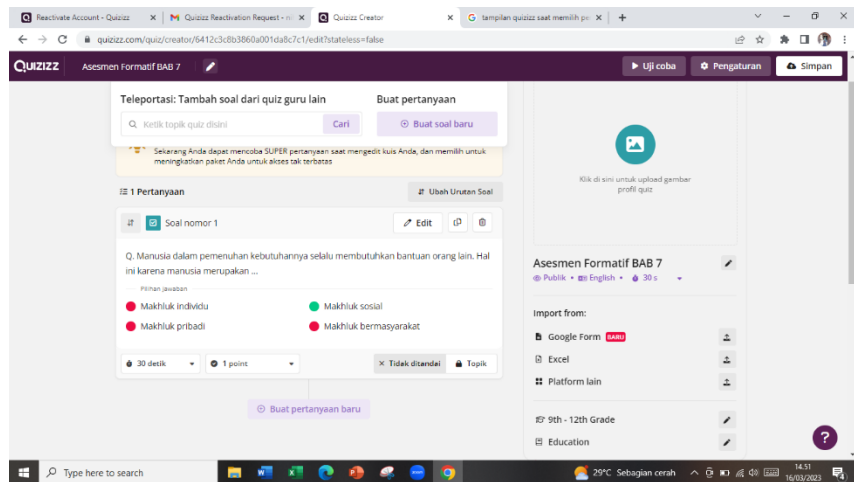
menggunakan jenis pertanyaan pilihan ganda, maka klik pilihan ganda pada bagian pojok kiri bawah tampilan *quizizz*.

- 12) Jika sudah diklik pilihan ganda, sesuaikan judul *quiz* dengan cara klik *untitled quiz*, selanjutnya tulis pertanyaan dan pilihan jawabannya, guru juga bisa menambahkan fitur gambar, audio, atau video dengan cara klik ikon gambar, audio, maupun video yang ada di sebelah kiri pertanyaan. Sesuaikan juga point, waktu menjawab, dan klik tanda centang pada pilihan jawaban yang benar. Klik tulisan simpan pada pojok kanan bawah.



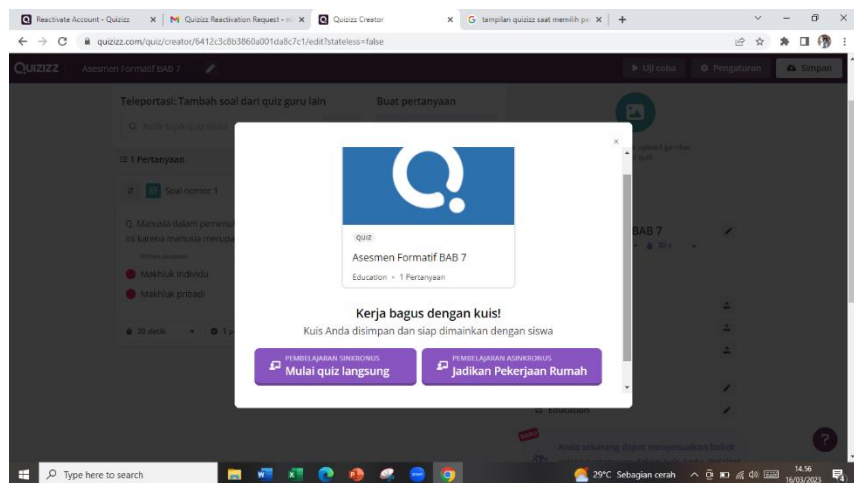
Gambar 2.7 Tampilan *Quiz* Setelah Disesuaikan

- 13) Klik buat pertanyaan baru untuk menambah pertanyaan.

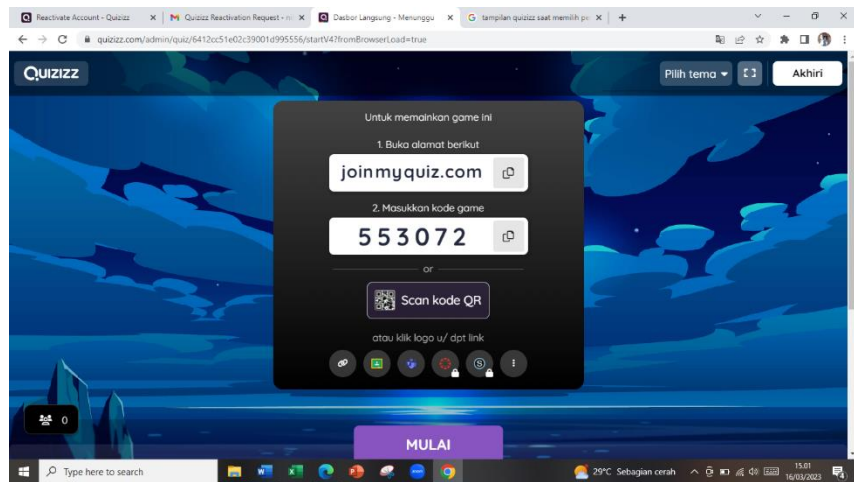


Gambar 2.8 Tampilan Setelah *Quiz* Disimpan

14) Setelah pertanyaan selesai ditulis, klik simpan pada pojok kanan atas, lalu klik *save and continue*, dan guru bisa membagikan *quiz* dengan cara mulai *quiz* langsung atau sebagai pekerjaan rumah. Pilih mulai *quiz* langsung dan akan muncul kode kelas yang bisa langsung dibagikan kepada siswa.

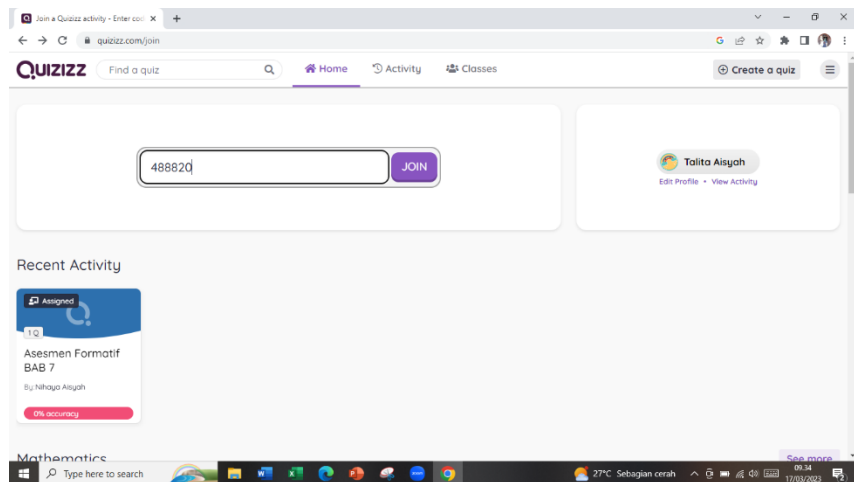


Gambar 2.9 Tampilan *Quiz* Setelah Selesai Disimpan



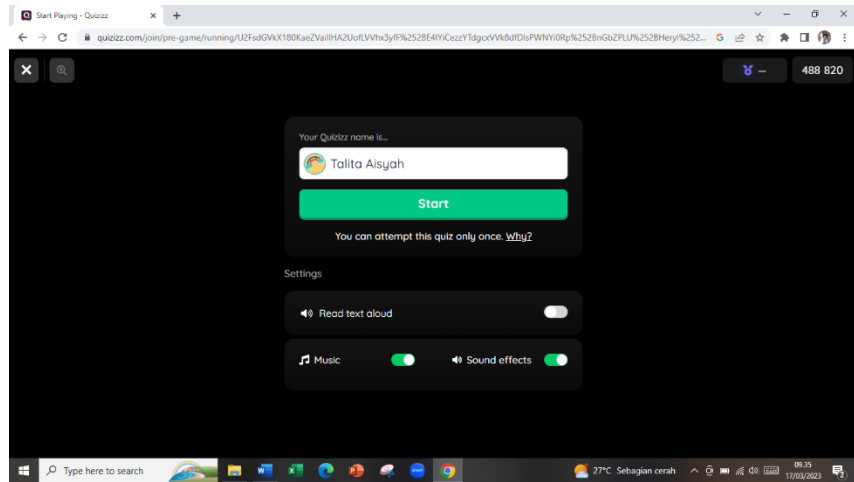
Gambar 2.10 Tampilan Kode Quiz

15) Cara memainkan *quiz*, yaitu siswa login terlebih dahulu di aplikasi *quizizz* lalu klik join *quiz* dan masukkan kode *quiz*.

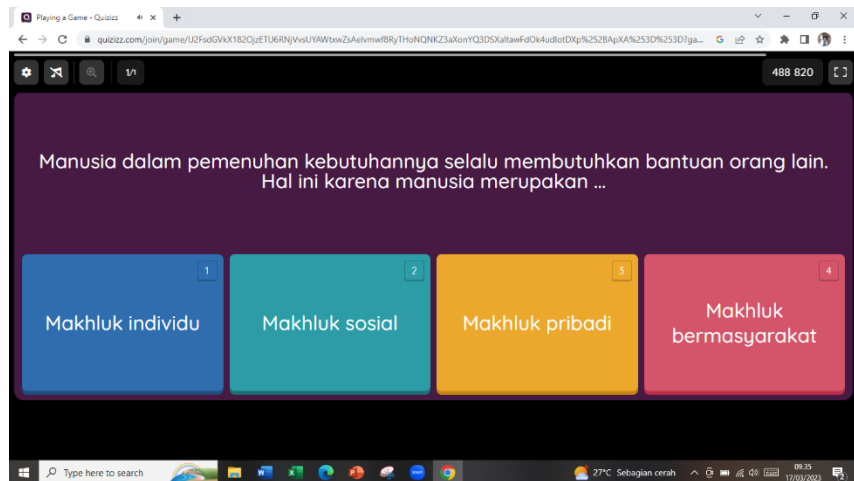


Gambar 2.11 Tampilan Join Quiz

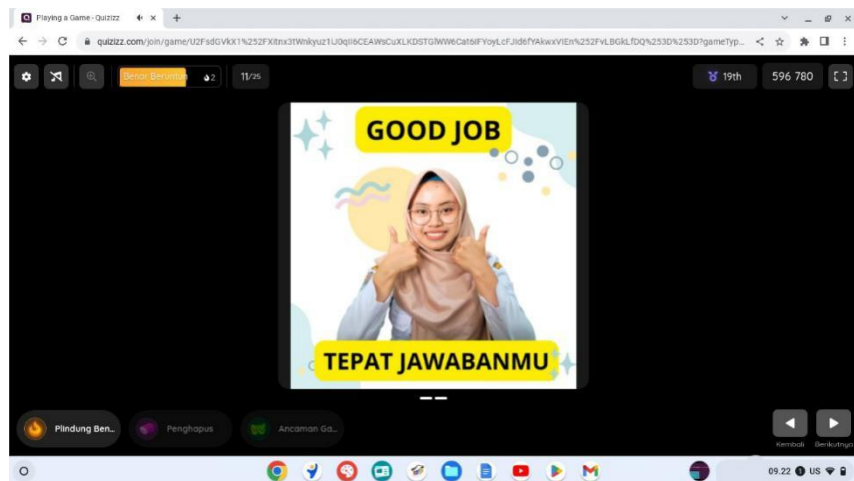
16) Setelah klik join *quiz*, lalu klik start dan siswa bisa langsung mengerjakan *quiz*.



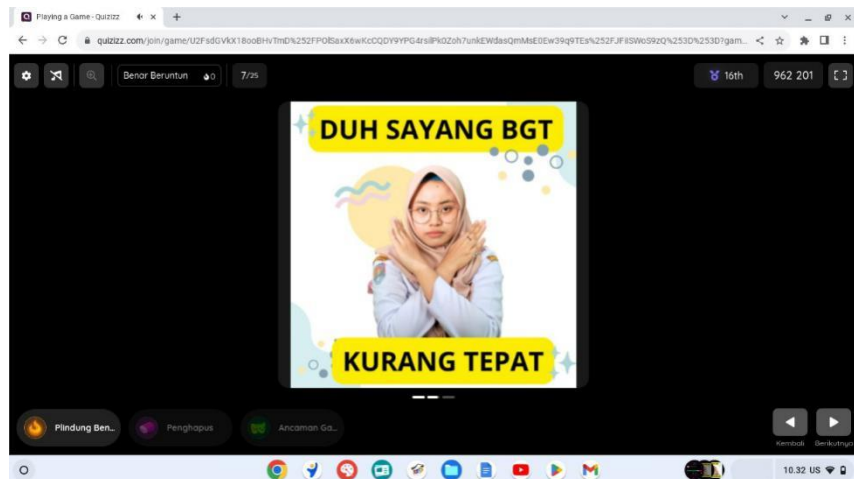
Gambar 2.12 Tampilan Memulai Quiz



Gambar 2.13 Tampilan Soal Quiz di Mode Siswa



Gambar 2.14 Tampilan Meme untuk Jawaban Benar



Gambar 2.15 Tampilan Meme untuk Jawaban Salah

## 2. Hakikat Pembelajaran IPAS

### a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau biasa disingkat dengan IPAS merupakan mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS yang baru diaplikasikan pada saat adanya perubahan kurikulum Merdeka. IPAS mengkaji tentang makhluk hidup hingga benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. (Badan Standar, Kurikulum, 2022).

Pembelajaran IPAS mempunyai peran mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. Kedua muatan pembelajaran ini mempelajari alam semesta beserta isinya, serta hubungan di dalamnya. Sehingga dengan adanya penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS memiliki tujuan yang lebih kompleks. Implementasinya dalam pembelajaran

mempunyai tujuan yang maksimal sesuai dengan bentuk materinya (Badan Standar, Kurikulum, 2022).

#### **b. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Tujuan pembelajaran IPAS diharapkan siswa mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar pancasila yang dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya (Badan Standar, Kurikulum, 2022).

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada materi IPAS BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab yang mana tujuan pembelajarannya yaitu: mempelajari pengertian norma dan adat istiadat; membedakan peraturan tertulis dan tidak tertulis; mengidentifikasi norma dan pentingnya norma di dalam lingkungan masyarakat (Fitri, 2021).

**c. Materi BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab**

1) Topik A Norma dalam Adat Istiadat Daerahku

Norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat masyarakat. Dengan kata lain, norma merupakan aturan yang mengatur tingkah laku manusia. Norma dibuat oleh manusia disesuaikan dengan keadaan masyarakat di suatu masyarakat di suatu wilayah dengan memperhatikan nilai-nilai yang dijunjung pada kelompok masyarakat tersebut. Hal tersebut menjadikan norma hanya berlaku pada suatu tatanan masyarakat tertentu. Artinya, norma tidak bersifat menyeluruh. Masyarakat berusaha untuk menjunjung tinggi dan mempertahankan norma yang berlaku.

Adat istiadat merupakan aturan tidak tertulis dan diakui sebagai hal yang baik oleh masyarakat sehingga terus dilakukan dan menjadi sebuah kebiasaan. Adat istiadat juga berlaku pada masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Artinya tidak bersifat menyeluruh. Jika dilihat dari kedua pengertian norma dan



adat istiadat, dapat dikatakan bahwa adat istiadat merupakan bagian dari norma. Norma atau pun adat istiadat yang ada di lingkungan masyarakat:

- a) Mengucapkan permisi ketika memasuki rumah;
- b) Mencium tangan kedua orang tua ketika hendak pergi;
- c) Tidak meludah di sembarang tempat;
- d) Tidak duduk selonjoran di depan orang lain;
- e) Melakukan upacara adat pernikahan, kematian, maupun rasa syukur terhadap hasil bumi;
- f) Tata cara menanam maupun panen;
- g) Tata cara berburu.

Beberapa contoh adat istiadat yang ada di Indonesia sebagai berikut:

- a) Sekaten

Sekaten merupakan upacara keagamaan dilakukan memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW. Sekaten diselenggarakan di Alun-alun Utara Keraton Yogyakarta. Adat istiadat yang satu ini banyak menarik masyarakat dan wisatawan asing untuk menyaksikan langsung upacara sekaten.

- b) Ngobeng

Adat istiadat yang kedua adalah ngobeng atau tradisi menjamu tamu yang dilakukan masyarakat

Palembang, Sumatera Selatan. Acara ini sebagai bentuk menghargai tamu guna mempererat silaturahmi. Umumnya ngobeng diadakan pada acara pernikahan, syukuran, khitanan, dan perayaan hari keagamaan.

c) Tedak Siten

Tedak siten merupakan tradisi Jawa yang diselenggarakan ketika pertama kali anak menginjak tanah. Selain itu, tedak yang berarti turun dan siten berarti tanah. Umumnya tradisi ini dilakukan ketika anak sudah berusia tujuh atau delapan bulan.

d) Mandi Tian Mandaring

Adat istiadat selanjutnya Mandi Tiang Mandaring yang berasal dari Lampung. Tradisi ini merupakan upacara mandi untuk calon ibu yang tengah mengandung tujuh bulan. Tujuannya agar ibu dan anak yang dilahirkan juga selamat dan sehat.

Di beberapa daerah, ada aturan adat yang kemudian diserap oleh pemerintah. Aturan adat ini dijadikan peraturan daerah yang mengikat warganya secara hukum. Bahkan, peraturan tersebut diberlakukan secara lebih luas bagi masyarakat yang berada di tempat tersebut, meskipun bukan warga di tempat itu. Contohnya di Bali, ada pemimpin dan petugas adat yang bekerjasama dengan pemerintah daerah.

Mereka disebut Pecalang. Pecalang bertugas menjaga keamanan dan ketertiban wilayah secara umum sehingga upacara adat yang diselenggarakan dapat berjalan dengan tertib dan aman. Masyarakat Baduy di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten, memiliki aturan memisahkan wilayah Baduy Dalam dan Baduy Luar. Di wilayah Baduy Dalam, masyarakat sama sekali tidak boleh menggunakan alat elektronik, termasuk kamera. Tidak ada listrik di area tersebut. Masyarakat Pulau Lembata, Nusa Tenggara Timur, memiliki kebiasaan berburu paus sekitar bulan Mei-November yang sudah berlangsung sejak ratusan tahun lalu. Kebiasaan ini menjadi bagian dari upaya masyarakat tradisional memenuhi kebutuhan protein bagi warganya.

## 2) Topik B Kini Aku Menjadi Lebih Tertib

Dikutip dari kamus besar bahasa Indonesia, peraturan dapat diartikan sebagai tatanan (petunjuk, kaidah, ketentuan) yang dibuat untuk mengatur suatu hal. Adanya peraturan diharapkan dapat mengatur tingkah laku manusia. Ada peraturan yang berlaku hanya di wilayah tertentu, ada juga yang berlaku secara menyeluruh bagi semua warga negara. Peraturan yang ada dibuat dengan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, dari masa ke masa peraturan akan terus bertambah dan disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Ada peraturan yang

tertulis adapula yang tidak tertulis. Berdasarkan proses penetapannya, peraturan ada yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama namun ada juga peraturan yang dibuat berdasarkan keputusan seorang yang memiliki wewenang. Peraturan ditentukan dengan tujuan untuk mengatur suatu hal sehingga mencapai tujuan. Setiap kelompok masyarakat bisa saja memiliki peraturan yang berbeda-beda dengan tujuan yang berbeda-beda.

Peraturan tertulis merupakan aturan yang mengatur tingkah laku manusia dengan mengacu kepada peraturan yang berlaku di negara. Peraturan tertulis biasanya dibuat oleh pemerintah, penguasa negara, maupun pengelola suatu tempat. Peraturan tertulis bersifat memaksa dan mengikat. Adapun sanksi dari peraturan tertulis adalah sanksi yang tegas. Peraturan tidak tertulis adalah peraturan yang dibuat oleh masyarakat yang tinggal di wilayah tertentu. Peraturan tersebut berlaku bagi masyarakat tersebut. Contoh peraturan tidak tertulis adalah adat istiadat.

a) Peraturan Tertulis

- (1) Membayar pajak tepat waktu.
- (2) Memakai helm saat berkendara motor.
- (3) Memiliki SIM dan STNK ketika ingin mengendarai kendaraan bermotor.

b) Peraturan Tidak Tertulis

- (1) Tidak menyalakan alat elektronik saat hari raya Nyepi di Bali.
- (2) Tidak duduk selonjoran di depan orang lain.
- (3) Tidak boleh menggunakan alat elektronik (pada beberapa suku tertentu).
- (4) Melakukan upacara adat pernikahan, kematian, maupun rasa syukur terhadap hasil bumi.

3) Topik C Awas! Kita Bisa Dihukum!

Peraturan dibuat oleh negara dengan tujuan untuk menciptakan kehidupan yang tertib. Untuk membuat SIM ada aturan batas usia minimal. Tujuannya adalah untuk membatasi agar pengemudi kendaraan bermotor merupakan orang yang sudah bisa bertanggung jawab secara hukum. Begitu pun peraturan yang ada di rumah, sekolah, dan di tempat tinggal kita. Semua bertujuan untuk menciptakan ketertiban. Ketertiban menciptakan hidup menjadi lebih tenang, aman, dan nyaman untuk beraktivitas. Dengan kata lain, ketertiban menciptakan masyarakat yang beradab.

Setiap peraturan dibuat guna untuk menciptakan lingkungan yang tertib, rukun, dan harmonis. Diharapkan juga agar dapat mengurangi terjadinya perselisihan dan pertengkarannya sehingga tujuan dapat tercapai. Untuk melestarikan sebuah norma

maupun mengikat sebuah peraturan tertulis, manusia membuat sebuah sanksi bagi pelanggar norma maupun peraturan tertulis. Sanksi tersebut memiliki tujuan utama yaitu untuk membuat pelanggar jera sehingga tidak mengulang kembali perbuatannya. Selain itu, sanksi dibuat agar dipatuhi dan ditaati.

Norma merupakan kaidah atau aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas dalam kehidupan di keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap manusia mempunyai sifat dan keinginan atau kepentingan yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut mengakibatkan manusia berhubungan dengan manusia yang lainnya mereka saling bekerja sama, tolong-menolong, saling bantu, dan sebagainya dengan tujuan untuk memenuhi kepentingannya itu. Norma tidak sama dengan peraturan. Peraturan yaitu aturan-aturan yang mengatur perilaku atau perbuatan kita. Biasanya peraturan itu tertulis dan bagi yang melanggar ada sanksinya.

Norma yang berlaku di masyarakat dikelompokkan menjadi empat macam yaitu:

a) Norma Agama

Norma agama yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan Yang Maha Esa yang

tercantum dalam kitab suci setiap agama. Contoh norma agama yaitu kewajiban untuk beribadah bagi umatnya.

b) Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan yaitu ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya. Sanksi norma kesusilaan tidak tegas karena hanya diri sendiri yang merasakan (merasa bersalah, menyesal, malu, dan sebagainya). Contohnya kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain.

c) Norma Kesopanan

Norma kesopanan yaitu ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Contohnya, kewajiban untuk menghormati orang tua dan tidak menyinggung perasaan orang tua

d) Norma Hukum

Norma hukum yaitu aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupanberbangsa dan bernegara. Sanksinya bersifat tegas, nyata, serta mengikat. Contohnya, larangan untuk membunuh orang lain.

### **3. Hakikat Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang didapatkan siswa setelah mendapatkan pengalaman dari kegiatan belajar (Sudjana, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, (Purwanto, 2014) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. (Susanto, 2013) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar Hal ini menjelaskan bahwa hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur penilaian perubahan dalam diri siswa. (Dimiyati & Mudjiono, 2013) mengatakan hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar yang mana tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas tentang pengertian hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapatkan siswa setelah mendapatkan



pengalaman dari kegiatan belajar melalui kegiatan penilaian atau asesmen.

#### **b. Macam-macam Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang perubahan pada diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Macam-macam hasil belajar menurut (Sudjana, 2016) yaitu sebagai berikut:

##### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

##### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

##### 3) Ranah Psikomotoris

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar,

kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Ketiga ranah tersebut merupakan objek penilaian hasil belajar. Dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa (internal) dan dari luar diri siswa (eksternal). Faktor dari dalam diri siswa itu seperti kemampuan yang dimiliki siswa, bakat, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, motivasi belajar, dan fisik maupun psikis siswa, sedangkan faktor dari luar diri siswa (eksternal) meliputi lingkungan tempat belajar siswa seperti sekolah, teman sekelas, keluarga, fasilitas belajar, dan lain sebagainya (Sudjana, 2016).

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan atau luar diri siswa) (Munadi, 2013). Selanjutnya dari faktor internal dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis. Faktor psikologis meliputi intelegensi seperti minat, bakat, motivasi dan lain sebagainya, sedangkan faktor fisiologis yaitu kondisi fisik siswa seperti kesehatan secara prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Kemudian dari faktor eksternal terdapat faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi

lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain, sedangkan lingkungan sosial merupakan lingkungan di mana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yang mana faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan luar diri siswa.

#### **d. Cara Menentukan Hasil Belajar IPAS**

Pembuatan pedoman penilaian didasarkan pada analisis dan tugas yang harus dikerjakan. Penilaian dilakukan untuk mengukur hasil yang dicapai siswa. Menentukan dan mengukur prestasi belajar siswa diperlukan asesmen diagnostik, asesmen formatif dan asesmen sumatif. (Arikunto, 2015).

- 1) Asesmen diagnostik adalah asesmen yang dilakukan di awal pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat.
- 2) Asesmen formatif adalah asesmen yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian siswa

3) Asesmen sumatif adalah asesmen yang dilaksanakan pada akhir suatu periode pengajaran tertentu, yang meliputi beberapa atau semua unit pelajaran yang diajarkan dalam satu semester, bahkan setelah selesai pembahasan suatu bidang studi.

Dari macam-macam cara menentukan hasil belajar IPAS yang sudah dituliskan di atas, dalam penelitian ini menggunakan asesmen formatif untuk menentukan hasil belajar IPAS.

#### **e. Indikator Hasil Belajar IPAS**

Menurut Moore dalam (Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi; (2) ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai; (3) ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, *creative movement*.

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh data hasil belajar siswa dengan mengetahui garis besar indikator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Arikunto, 2015). Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar yaitu pada ranah kognitif.

Berikut ini adalah tabel karakteristik dari hasil belajar ranah kognitif:

Tabel 2.1 Tingkat Kognitif dan Indikatornya

Tingkat Kognitif	Indikator
a. Mengingat	Kegiatan mengenali, membuat daftar, menggambarkan, menyebutkan
b. Memahami	Menerangkan ide atau konsep. Berupa kegiatan menginterpretasi, merangkum, mengelompokkan, menerangkan
c. Menerapkan	Menggunakan informasi dalam situasi lain. Berupa kegiatan menerapkan, melaksanakan, menggunakan, melakukan
d. Menganalisis	Mengelola informasi untuk memahami sesuatu dan mencari hubungan. Berupa kegiatan membandingkan, mengorganisasi, menata ulang, mengajukan pertanyaan, menemukan.
e. Mengevaluasi	Menilai suatu keputusan atau tindakan. Berupa kegiatan memeriksa, membuat hipotesa, mengkritik, bereksperimen, memberi penilaian.
f. Menciptakan	Menghasilkan ide-ide baru, produk, atau cara memandang terhadap sesuatu. Berupa kegiatan mendesain, membangun, merencanakan, menemukan.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis *quizizz* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, 2020) dengan judul Pengaruh *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. Hasil penelitian

ini adalah terdapat pengaruh yang positif karena setelah menerapkan *quizizz* pada asesmen formatif hasil belajar menjadi lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan metode *paper test* (tes dengan mode kertas) merasakan pengalaman menyenangkan dalam melaksanakan asesmen, selain itu mengurangi beban guru dalam melaksanakan asesmen karena mempermudah guru dalam pengkoreksian dan penginputan hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan (Yenni, 2022) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa dengan Pembelajaran CIRC berbantuan *Quizizz* yang termuat dalam jurnal Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika. Dapat disimpulkan bahwa CIRC dengan berbantuan *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Widayanti, 2021) dengan judul Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. Hasil penelitiannya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Sanjaya et al., 2023) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi *Quizizz* Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar. Hasil penelitiannya menunjukkan setelah penerapan teknologi dalam pembelajaran yaitu

menggunakan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

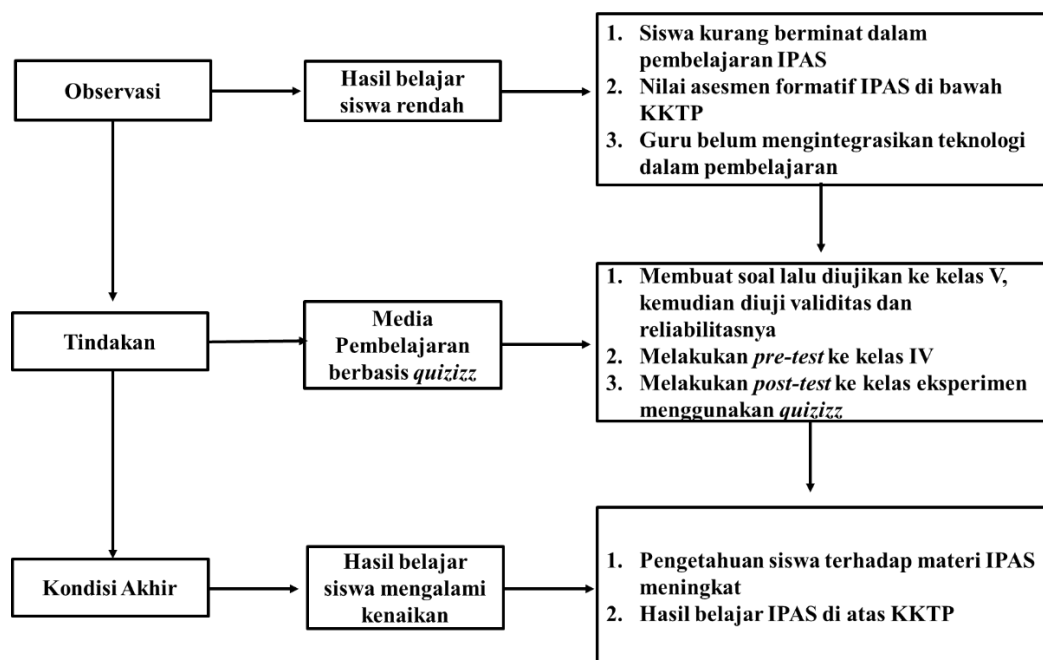
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Ramadhani, 2022) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Interaktif *Quizizz* Terhadap Pemecahan Masalah Matematika Bilangan Bulat di Kelas V SDN Kumbang II. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada tes kemampuan pemecahan masalah matematika setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*.
6. Penelitian yang dilakukan oleh (Musbihin, 2022) dengan judul Pengaruh Minat pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Melalui Media *Quizizz* Dan *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar kelas VIII MTs Agung Alim Blado Tahun Ajaran 2020/2021.

### **C. Kerangka Pikir**

Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru agar pesan dapat diterima oleh siswa dengan baik. Media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa saat mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk yang beragam. Pada pembelajaran IPAS beberapa materi memerlukan media pembelajaran untuk menampilkan kejadian atau fenomena nyata. Seperti pada materi BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab.

Pada materi BAB 8 Membangun Masyarakat yang Beradab terdapat berbagai kegiatan yang jika tidak ditampilkan secara langsung, siswa akan kesulitan memahami isi materi dan jika hanya mengandalkan buku cetak yang ada di sekolah, siswa tidak akan antusias dalam kegiatan pembelajaran, karena dalam buku cetak masih sering dijumpai cetakan gambar yang kurang jelas. Tetapi berbeda jika terdapat media perantara untuk membantu siswa memahami materi. Media dalam bentuk *slide* presentasi dan evaluasi interaktif berbasis *game* tersaji dengan menarik untuk dipelajari oleh siswa. Salah satu jenis media pembelajaran interaktif berbasis *game* yang dapat digunakan yaitu *quizizz*.

Berdasarkan uraian di atas, maka garis besar penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.16 Kerangka Pikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan deskripsi teori hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.

H1: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS.