

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses kehidupan manusia yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pademawu, dimana perlu dilakukan proses belajar mengajar yang bermanfaat, menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dunia pendidikan. agar tujuan dan harapan pendidikan dalam proses pembelajaran mudah tercapai. Era revolusi 4.0 merupakan tantangan di segala bidang ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan. Pendidikan merupakan hal mendasar yang harus dimiliki setiap orang. Pengertian pendidikan menurut (UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003) adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan belajarnya. Memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia perlu dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat membawa reformasi dalam proses pembelajaran. Dengan melakukan inovasi pendekatan atau metode pembelajaran melalui metode permainan, ciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan tercapai. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas, maka

diperlukan adanya alat peraga atau bahan ajar. Inovasi bahan ajar dilakukan untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan perbaruan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan pengetahuan, seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, politik, hukum dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang ilmu-ilmu sosial.¹

Perkembangan teknologi ini berlangsung sangat cepat, seiring dengan kebutuhan masyarakat akan fasilitas untuk mendukung upaya masyarakat dalam menyelesaikan pekerjaan. Komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat pekerjaan manusia.

Melihat keadaan tersebut, perkembangan teknologi dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran, contohnya laptop atau komputer dan LCD Proyektor. Dengan memberikan informasi saja, hal tersebut tidaklah menjadi menarik sehingga perlu adanya inovasi dan kreasi seperti contohnya permainan atau *game* yang menggunakan laptop atau hp.

Game merupakan sarana hiburan yang menarik dan banyak peminat berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Perkembangan industri *game* juga sangat berkembang pesat termasuk perkembangan game di Indonesia yang mulai merangkak naik persaingan industri *game* Internasional. *Game-game* tersebut mempunyai klasifikasi tersendiri sesuai jenis *game* nya. *Game* ini sendiri bermacam-macam

¹Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 7
https://books.google.com/books?id=9-kIDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=konsep+dasar+ips+untuk+sd/mi&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiJ3o7to_L1AhVKSmwGHZiYA6cQ6wF6BAGLEAU(diakses, Kamis, 19 Mei 2022, jam 10:59)

jenisnya, salah satu *game* yang digemari dan bersifat mendidik untuk anak-anak, remaja dan orang dewasa pada saat ini adalah *game* berbentuk kuis. Maka peneliti mendalami tentang *game Quizizz* yang bermanfaat bagi peserta didik yang dimana bisa memanfaatkan teknologi dengan cara belajar dan sambil bermain.²

Dari pendapat di atas, maka Ilmu Pengetahuan Sosial sangat erat kaitannya dengan kehidupan sosial, di antaranya keluarga, masyarakat dan sekolah. Oleh karena itu tujuan dari mempelajari IPS ini, keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam lingkungan masyarakat sehari-hari. Dengan menggunakan teori-teori yang dipelajari di sekolah, peserta didik dapat menggunakannya dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial tersebut. Sehingga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini sangat penting kita pelajari untuk meningkatkan hasil belajar.

Belajar adalah suatu proses mengubah, membentuk dan mengorientasikan kepribadian manusia untuk membentuk perilaku manusia lebih baik. Perubahan tersebut diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang.³

Maka dari itu pengertian secara psikologis, belajar adalah proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan-perubahan tersebut akan terwujud dalam semua aspek perilaku “Belajar adalah proses seseorang

²Dedi Saputra, *Pembuatan Aplikasi Game Quiz “Pontianak Punye” Berbasis Android*, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No. 2 Desember 2017, 71-72
https://www.researchgate.net/publication/349518733_Pembuatan_Aplikasi_Game_Kuis_Pontianak_Punye_Berbasis_Android

³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2016), 1

untuk memperoleh suatu perubahan baru dalam perilaku secara keseluruhan, dengan hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.⁴

Belajar berkaitan dengan perilaku seseorang dalam situasi yang disebabkan oleh pengalaman, di mana perubahan perilaku tidak dapat dijelaskan atas kecenderungan untuk bereaksi. belajar terjadi ketika suatu peserta didik mengingat kembali pembelajaran yang diajarkan sebelumnya, hal ini dapat disebut sebagai hasil belajar.

Bentuk kegiatan belajar yang benar-benar terlihat dan nyata adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan seorang siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan belajar atau pembelajaran. Hasil belajar biasanya dibagi menjadi 3 kategori, yaitu (a) kognitif, (b) afektif dan (c) psikologis. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang tercermin dari hasil belajar yang meliputi hasil belajar kognitif, emosional dan psikologis serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran, prestasi akademik, sedangkan hasil belajar merupakan indikator perubahan perilaku pada siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang telah menerima pengalaman belajarnya. Belajar juga dapat dilihat dari hasil kegiatan penilaian yang bertujuan untuk memperoleh hasil dari apa yang telah dipelajari

⁴Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rikena Cipta, 2010), 2

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru IPS yang bernama Anik Istiharah, S.Pd Permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII E yaitu kurangnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga nilai pada mata pelajaran IPS banyak siswa yang kurang tuntas. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengatasi permasalahan ada siswa VII E dengan judul penelitian Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu ?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu.

D. Manfaat Penelitian

Sebagaimana penelitian-penelitian lainnya penelitian ini pun juga mempunyai manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat secara teoritis dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu dalam bidang pendidikan ataupun pada peneliti sebelumnya. Sedangkan manfaat secara praktis dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan bisa memecahkan suatu masalah.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai *Game Quizizz* yang diterapkan dalam pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa termotivasi, sehingga akan selalau belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Meningkatkan kemandirian siswa.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.
- 4) Menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang di kasih guru.
- 5) Menambah sumber belajar.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman bagi pengajar atau guru dalam hal merencanakan, memilih dan menggunakan metode *Game*

Quizizz untuk proses belajar mengajar sebagai kebutuhan guru dalam melakukan pembelajaran di kelas supaya lebih menarik.

3. Bagi sekolah

- a) Dengan adanya penelitian ini dapat di terapkannya metode *game quizizz* dalam proses pembelajaran selanjutnya.
- b) Memberikan sumbangan yang positif dalam memberikan metode pada pendidikan, khususnya terhadap penggunaan *Game Quizizz* pada pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap penerapan *Game Quizizz* serta kendala yang dihadapi dalam penerapan tersebut.

E. Hipotesis

Metode *Game Quizizz* pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pademawu dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

1. Penerapan *game quizizz* dalam pembelajran IPS sesuai dengan perencanaan pelaksanaan tindakan.
2. Terdapat kendala dalam penerapan *Game Quizizz* pada pelajaran IPS

F. Ruang Lingkup

Pada saat melakukan penelitian tindakan kelas, terdapat ruang lingkup yang dapat dijadikan sasaran untuk ditingkatkan, yaitu:

1. Proses pembelajaran siswa di kelas.
2. Media, alat bantu, dan sumber belajar.
3. Sistem evaluasi pembelajaran.
4. Desaian dan strategi proses di kelas.

5. Implementasi kurikulum pada pembelajaran.
6. Nilai hasil belajar.
7. Motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.⁵

G. Definisi Istilah

1. Menerapkan atau Implementasikan merupakan kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari ke dalam situasi tertentu atau nyata. Menurut Lukman Ali, penerapan adalah mempraktekkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan sebuah tindakan aktual individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.⁶

Aplikasi *quizizz* didirikan oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta pada tahun 2015 di Bengaluru, India. *Quizizz* merupakan suatu bentuk *game*, dimana *game* ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Henry mengemukakan salah satu dampak positif penggunaan *game* adalah menimbulkan suasana menyenangkan dan menghibur serta *game* memberikan latihan memecahkan masalah dan logika serta peserta didik belajar sambil bermain.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berupa *game*, sehingga membawa aktivitas permainan ke ruang kelas dan membuatnya latihan aktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan *game quizizz*, siswa dapat melakukan latihan didalam kelas pada perangkat elektronik.

⁵Eustasia Chritine Martati, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Melaksanakan PTK Melalui Model Pelatihan dan Pembimbingan Tutor Teman Sebaya*, (Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia(YLGI) 2021), 23-34

⁶Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Perss, 2002), 1598

Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang memberi efek menyenangkan dalam proses pembelajaran. *Game Quizizz* ini memungkinkan siswa untuk saling bersaing, memotivasi belajar dan menemukan jawaban yang paling benar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil *kuiz* pada saat yang sama di dalam kelas, tapi setiap soalnya tidak sama pasti di acak dan sesudah selesai mengerjakan *kuiz* bisa melihat nilai atau peringkat langsung mereka di papan peringkatnya.⁷

2. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial. Pada mata pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial adalah pelajaran integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu Sosial seperti, Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang nyata mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial.⁸
3. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah selesai melakukan proses belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulis maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Blomm yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah

⁷ Bektu Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 5, no. 1 (2020).

⁸Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Garudhawara 2016), 7
https://books.google.com/books?id=9-kIDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=konsep+dasar+ips+untuk+sd/mi&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiJ3o7to_L1AhVKSmwGHZiYA6cQ6wF6BAGLEAU(diakses, Kamis, 10 Februari 2022, jam 08:26)

afektif, dan ranah psikomotorik.⁹ Sejalan ungkapan Dimiyati dan Mudjiono Kegiatan belajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dan puncak dari proses belajar. Belajar tidak hanya merupakan penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, kebiasaan, minat, bakat, penguasaan, persepsi, kesenangan, penyesuaian sosial, keinginan, citacita, keterampilan dan harapan. Mengatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari adanya perubahan dari persepsi dan perilaku.¹⁰ Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

H. Kajian Peneliti Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti meneliti sejumlah temuan dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan ini. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlis Nurhayati, yang melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara dengan judul “Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game Edukasi Quiziz* pada Masa Penyebaran Covid-19” penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek

⁹ Yohana Asih Wijayanti, Meningkatkan Ktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII.D Smp Negeri 1 Seyegan Tahun Ajaran 2013/2014 dengan Mengunnakan *Model Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share* Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia. Skripsi diterbitkan 2015

¹⁰ Cahya Amilda Citra, Brillian Rosy, *Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Vol.8, No.2, 2020
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

penelitian siswa kelas VII SMP N 1 Gangga sebanyak 23 orang. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, dimana masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Pelaksanaan tahap penelitian ini berbeda dari pembelajaran di dalam kelas, karena pembelajaran ini dilakukan secara terpisah atau siswa berada dirumah masing-masing atau secara online. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *game edukasi quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran online sekaligus pencegahan penyebaran Covid-19 pada mata pelajaran IPS.¹¹

Dalam penelitian ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Sama-sama meneliti mengenai *Qame Quizizz*.
- b. Fokus penelitiannya sama-sama difokuskan pada pelajaran IPS.
- c. Subjek penelitiannya siswa SMP kelas VII. Adapun demikian, terdapat perbedaan di dalamnya, yaitu sebagai berikut:
 - a. Lokasi penelitian. Tempat penelitian yang dilakukan oleh Erlis Nurhayati ialah di SMP Negeri 1 Gangga, Kabupaten Lombok Utara, sedangkan peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Pademawu
 - b. Metode penelitian. Pada penelitian Erlis Nurhayati menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan pada penelitian ini, menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

¹¹ Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020), <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Octorina, yang melakukan penelitian di PT SMPN 1 Panggunrejo, Blitar, Indonesia dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS” peneliti ini menggunakan system online dimana siswa yang bosan belajar online dirumah selama pandemin covid-19. Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan kehadiran dan menganalisis hasil belajar IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Penelitian berasal dari pengalaman praktik terbaik saat menggunakan aplikasi *Quizizz* selama pembelajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kehadiran sebesar 34%. Tingkat kehadiran sebelum menggunakan *Quizizz* sebesar 50% dan setelah menggunakan aplikasi *Quizizz* menjadi 84%. Hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan sebesar 22%. Siswa yang nilainya memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebelum menggunakan *Quizizz* meningkat dari 53% menjadi 75% setelah menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi *Quizizz* bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS.¹²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Purnamasari Siregar, yang melakukan penelitian di SD IT Rahmat Marinda I dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Aktif Tipe Team Quiz* Pada Materi Peninggalan-peninggalan Sejarah di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Rahmat Marindal I”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek kelas V SD IT

¹² Anisa Octorina, “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Kehadiran Dan Hasil Belajar IPS,” *SOSEARCH: Social Science Educational Research* 1, no. 2 (2021).

Rahmat Marindal I yang terdiri dari 34 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat di ambil kesimpulan bahwa: hasil belajar sebelum di terapkan Model Pembelajaran *Aktif Tipe Team Quiz* yaitu siswa yang tuntas 2 orang dengan persentase ketuntasan 94% dengan nilai rata-rata 40,88. hasil belajar siswa setelah menerapkan Model Pembelajaran *Aktif Tipe Team Quiz* pada siklus I jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase ketuntasan 20,58% dan nilai rata-rata 57,94. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 21 orang dengan presentase ketuntasan 34,30% dan nilai rata-rata 70,29. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus III sebanyak 31 orang dengan pesentase ketuntasan 91,17% dan nilai rata-rata 83,52. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus ke III telah mencapai tingkat ketuntasan belajar.¹³

No	Nama Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	Elis Nurhayati	Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media <i>Game Edukasi Quiziz</i> pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Siklus I 52,25% Siklus II 73,9%
2	Anisa Octorina	Implementasi <i>Aplikasi Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Kehadiran	Kualitatif	Tingkat Kehadiran 50% menjadi 84%

¹³Aisyah Purnamasari Siregar, "Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Team Quiz Pada Materi Peninggalan-peninggalan Sejarah di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD IT Rahmat Marindal I". (Skripsi Universitas Islam Negri Sumatra Utara Medan 2018)

		dan Hasil Belajar IPS Anisa		Hasil Belajar 53% menjadi 75%
3	Aisyah Purnamasari Siregar	Penerapan Model Pembelajaran <i>Aktif Tipe Team Quiz</i> pada Materi Peninggalan-Peninggalan Sejarah di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V SD IT Rahmat Marindal-I	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Siklus I 20,58% Siklus II 3430% Siklus III 91,17%

Tabel 1.1 Perbedaan kajian peneliti terdahulu

Dalam 3 penelitian terdahulu ini ada yang membedakan dari setiap penelitian ini yaitu dengan metode penelitiannya dan hasil dari subjek dan objeknya. Dan peneliti ini dengan permasalahannya yaitu Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu, yang membedakan dengan penelitian 1 dengan penelitian yang akan dilakukan penelitian 1 yaitu yang difokuskan pada “Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring” sedangkan peneliti tentang “Hasil Belajar pada Siswa” dan sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas PTK.

Peneliti ke 2 difokuskan pada “Meningkatkan kehadiran dan Hasil Belajar” dan jenis metode yang digunakan kualitatif. fokusnya sama untuk

mengetahui hasil belajar IPS. Dan metodenya menggunakan kualitatif sedangkan peneliti menggunakan PTK.

Sedangkan peneliti ke 3 sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan fokus penelitiannya sama-sama meneliti tentang hasil belajar. Perbedaannya pada penelitian terdahulu pada jenjang SD, sedangkan peneliti ini pada jenjang SMP.