

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merujuk pada suatu proses yang sangat dibutuhkan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.¹ Pendidikan tidak hanya memahamkan siswa pada materi pelajaran saja, tetapi guru juga harus mampu mengembangkan suatu perkembangan hasil belajar siswanya dimana hasil belajar tersebut harus dikembangkan untuk dapat membantu siswa dalam melanjutkan kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pertumbuhan pola pikir dan perilaku masyarakat dalam berbangsa dan bernegara sesuai dengan tuntutan zaman pada masa sekarang ini. Menurut Langgulung bahwa fungsi pendidikan mempunyai tugas penting dalam menyiapkan calon-calon atau generasi baru yang siap mengelola dan berperan aktif dalam masyarakat pada masa yang akan datang, kemudian melangsungkan pengkaderan manusia untuk melanjutkan estafet kehidupan melalui tranfer ilmu

¹ Undang-Undang Sisdiknas, No 20 Th 2003, (Bandung: Fokusmedia, 2013).

pengetahuan dari para orang tua ke generasi muda, dan yang tak kalah penting adalah mempertahankan keberlangsungan kebudayaan dan peradaban yang harus berkelanjutan dalam kehidupan masyarakat.² Pendidikan juga menjadi acuan penentu sebuah kesuksesan atau juga berdampak pada kegagalan seseorang dalam suatu pendidikan yang pada dasarnya dapat dilihat dari pola transformasi sikap dan tingkah laku atau dari prestasi hasil pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik yang telah mendapat proses pembelajaran. Namun tidak semua hasil belajar mengajar disekolah bisa dicapai dengan hasil yang optimal sesuai yang diharapkan guru untuk mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

Peranan guru bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing dan sekaligus sebagai administrator. Pribadi guru sebagai satu kesatuan turut menentukan hasil pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu, komponen situasi mengajar, metode penyampaian yang tepat dan media yang digunakan turut menentukan hasil pembelajaran.³ Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu:



Interaksi antara ketiga komponen utama itu melibatkan sarana dan prasarana, metode, media dan penataan lingkungan tempat belajar sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang

² Eli Marlina, "Peran Pendidikan Dalam Bermasyarakat," *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Volume 2, Nomor 9, 2022.

³ Nurhidaya, Nurhidaya, Arif Firmansyah, and Hasdin Hasdin. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali." *Jurnal Kreatif Online* 3.1 (2015): 162

telah direncanakan sebelumnya. Guru hendaknya mempersiapkan media sebelum kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Dalam mempersiapkan metode, model dan media, guru harus mampu memilih metode yang tepat agar sesuai dengan materi, media, tujuan dan alat evaluasi. Dengan media yang selektif, situasi belajar menjadi kondusif sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Faktor keaktifan siswa sebagai subyek belajar sangat menentukan, terutama yang mengarah pada pengembangan potensi pribadi siswa sebagai subyek belajar. Ini berarti, siswa yang aktif untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai.

Pembelajaran IPS merujuk pada salah satu mata pelajaran akademis yang sengaja dirancang dan dilaksanakan untuk mengembangkan karakteristik warga negara Indonesia yang baik khususnya dalam cara berfikir, bersikap dan berperilaku sosial dalam hidup bermasyarakat.⁴ Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman mengenai sejarah dan mengenai persoalan tentang kehidupan sosial yang ada dimasyarakat, serta memiliki kemampuan dalam bersosialisasi.⁵ Oleh karena itu hasil belajar dari pengetahuan atau pemahaman siswa sangat dibutuhkan oleh seseorang sebagai bekal untuk bisa menjadi manusia yang hebat.

Hasil belajar yang diperoleh tidak hanya sekedar berupa pengetahuan saja melainkan juga dapat berbentuk perilaku yang ditunjukkan siswa.

⁴ Ketut Gerot Winarta, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IX A SMP Negeri 2 Tejakula," *Dawi Widya Jurnal Pendidikan*, Vol. 07 no. 3 (Juni 2020, 148.)

⁵ Vigustina, T. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Model Pembelajaran Quiz Team Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Kristen Satya Wacana Salatiga Semester 1 Tahun Pelajaran 2012-2013* (Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP-UKSW).

Dukungan dari berbagai pihak terutama lingkungan keluarga atau orang tua, lingkungan sekolah serta lingkungan masyarakat yang menjadi penyemangat belajar siswa untuk kemajuan dan perkembangan anak atau siswa disekolah sangat diharapkan, peran serta pengertian orangtua sangat menentukan keberhasilan anak dalam belajar. Anak belajar perlu adanya motivasi dan pengertian orangtua. Terkadang proses anak mengalami semangat belajarnya menurun, tugas orangtua memberi dan memotivasi agar kesulitan yang dialami anak disekolah dapat diantisipasi. Dalam mencapai hasil belajar, hampir dapat dipastikan bahwa peserta didik mengalami berbagai kesulitan-kesulitan yang dapat mempengaruhinya, sebab itulah tidak semua peserta didik memiliki tingkat prestasi yang sama. Oleh sebab itu mengusahakan anak agar prestasinya meningkat bukanlah merupakan suatu pekerjaan yang mudah, sebab belajar itu merupakan usaha-usaha individu atau seseorang dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman- pengalaman dan latihan-latihannya yang sudah barang tentu didalam mengusahakannya tidak akan terlepas dari faktor-faktor/gangguan-gangguan yang harus dihadapi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengalaman, peneliti selama ini menemukan beberapa permasalahan yang terjadi didalam kelas yakni masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu pada siswa, khususnya pada siswa kelas VIII-A SMP Negeri 7 Pamekasan. Permasalahannya tidak lain dan tidak bukan yaitu pada media pembelajaran yang dipakai oleh guru cukup sederhana sehingga membuat

siswa pasif, bosan dan kurang mendengarkan guru yang menerangkan didepan kelas. Media pembelajaran yang digunakan pun hanya berpedoman pada buku dan Lembar Kerja Siswa, sehingga menyebabkan peserta didik tidak mencermati ketika guru menjelaskan materi pelajaran.

Sedangkan merujuk pada perolehan hasil belajar khususnya pada siswa kelas VIII-A hasil belajar tergolong cukup. Hal ini terbukti dengan aktivitas pada saat proses pembelajaran. dimana dibuktikan dengan wawancara langsung peneliti dengan guru IPS yaitu Ibu Usamatul Azizah di SMP Negeri 7 Pamekasan pada tanggal 22 Juli 2024 beliau mengatakan bahwa:

“Hasil belajar siswa kelas VIII-A tergolong masih cukup artinya tidak bagus dan tidak terlalu buruk hal ini bisa dilihat pada saat proses pembelajaran didalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya dimana dari segi pengetahuannya : Siswa di SMP Negeri 7 Pamekasan sudah mengalami perubahan secara perlahan dari yang sebelumnya terbatas seperti sulit untuk memahami materi yang diajarkan, kurangnya antusiasme dalam proses belajar, mengganggu teman sebaya dan, bergurau saat pembelajaran itu sudah teratasi semenjak menerapkan strategi yang sesuai dengan media pembelajaran. Selain itu juga siswa sudah memiliki keterlibatan dalam proses pembelajaran yang cukup aktif dikelas: Banyak siswa di SMP Negeri 7 Pamekasan sudah memiliki kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar, yang mengakibatkan meningkatnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, terkadang untuk menunjang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS biasanya beliau sering memancing anak-anak dengan harapan mendapatkan nilai diatas dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 dengan memberikan uang jika benar, alhasil antusiasme dan semangat untuk belajar siswa akan meningkat”.⁶

Dari hasil dari wawancara diatas, Dalam rangka mengetahui pencapaian kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik menguji tingkat keabsahan data hasil belajar siswa melalui soal

⁶ Usamatul Azizah, SE, MMPd, Guru IPS, *Wawancara Langsung*, SMP Negeri 7 Pamekasan (22 Juli 2024).

pretest sesuai materi yang diajarkan oleh guru kepada siswa khususnya pada kelas VIII-A. Dalam pelaksanaannya ditemukan bahwasanya hasil belajar siswa memperoleh hasil yang rendah dengan apa yang disampaikan oleh Ibu Usamatul Azizah. Hal ini dibuktikan langsung oleh peneliti pada tanggal 24 Juli 2024 yaitu dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70 mendapatkan hasil belajar dengan rata-rata nilai 46 dari 20 siswa secara keseluruhan. Sehingga dalam hal ini dapat dikatakan hasil belajarnya cukup rendah dengan rata-rata nilai 46.

Hal ini dapat disimpulkan bahwasannya siswa kelas VIII-A ini hasil belajarnya cukup rendah, Hal tersebut dibuktikan dari pengamatan langsung oleh peneliti dengan menguji tingkat keabsahan data yang memperoleh nilai rata-rata nilai hasil belajar 46 dan juga disebabkan masih cenderungnya menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang demikian membuat siswa menjadi bosan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan guru masih berpusat pada guru itu sendiri, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat aktif itu terabaikan.⁷ Hal tersebut menyebabkan mata pelajaran IPS sulit dipahami dikarenakan tidak ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar. Padahal mata pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pelajaran IPS, peserta didik diarahkan

⁷ Novi Herawati, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Prestasi Belajar (Studi Pada Mata Pelajara Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Pagar Alam," *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 11 no. 2(2021), 58.

untuk menjadi peserta warga negara indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Sehingga dalam hal itu peneliti tertarik menawarkan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana dalam aplikasi *Quizizz* tersebut membuat siswa semangat dalam mengevaluasi kuis disampaikan dalam pola permainan, siswa berusaha mencapai targer nilai tertinggi, aplikasi digital seperti *Quizizz* akan mempermudah siswa dalam memahami tes soal meliputi tayangan gambar, ataupun video, selain itu aplikasi *Quizizz* disinyalir akan memotivasi peserta didik pada saat belajar sampai berdampak pada tingginya hasil belajar siswa-siswi.⁸

Pengunaan aplikasi *Quizizz* dapat dipercaya dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan merupakan salah satu media pembelajaran yang mungkin digunakan dimasa pandemi, maka penggunaan *Quizizz* dikelas dianggap tepat. Penggunaan media *Quizizz* dikelas atau online dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini sangat penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan penelitian ini mampu menjadikan kegiatan pembelajaran IPS menjadi lebih aktif, siswa mampu berinteraksi dengan baik, berkomunikasi dengan baik dan mampu bekerja sama dengan temannya maupun gurunya. Jadi, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai upaya untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang menekankan pada

⁸ Arrahim, Rini Endah Sugiharti, Hanayuliyanti, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Volume 6, Nomor 2, (Desember 2022).

aspek kognitifnya saja, mengingat hasil belajar ini sangat penting untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menjelaskan penggunaan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian berharap bahwa penelitian ini akan bermafaat bagi :

1. Bagi IAIN MADURA
Dapat memberikan tambahan literatur dalam bidang keilmuan tarbiyah dan kependidikan khususnya pada program studi tadaris ilmu

pengetahuan sosial (IPS) terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa melalui aplikasi *Quizizz* pada pelajaran IPS.

2. Bagi Guru

Memperluas wawasan guru tentang penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPS, serta dapat menjadikan alternatif bagi guru untuk memacu minat belajar siswa yang lebih kreatif dan dapat meningkatkan kualitas sebagai guru yang profesional.

3. Bagi Siswa

Sebagai cara belajar yang baru proses meningkatkan rasa percaya diri dalam bertanya dan menjawab pertanyaan pada saat proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif.

4. Menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini jika menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPS kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan maka akan meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan Di SMP Negeri 7 Pamekasan dengan subjek siswa kelas VIII-A di tahun ajaran 2023/2024.
2. Penelitian ini membahas seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya aplikasi *Quizizz* pada pelajaran IPS kelas VIII-A SMP Negeri 7 Pamekasan yang ditekankan pada aspek kognitifnya saja atau dari ranah pengetahuannya.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini diperlukan penjelasan makna dari istilah pada judul dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan judul penelitian. Berikut ini istilah yang perlu di definisikan yaitu:

1. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh seseorang setelah mengalami kegiatan belajar. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa, diperlukan tes yang akan dinyatakan dalam bentuk angka atau nilai tertentu. Hasil belajar sangat tergantung dari proses pembelajaran yang dilalui oleh siswa, dalam hal ini siswa tidak dapat dipisahkan dari peranan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan aplikasi berbentuk game pendidikan IPS.

2. Aplikasi pembelajaran *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai pembelajaran online E-

learning yang berbasis permainan tidak berbayar yang dapat diandalkan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok.

H. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan pencarian penelitian terdahulu. dimana penelitian terdahulu memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkenaan dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan berbagai metode sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Wiwin Hidayati, 2023 Dengan Judul "*Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Quizizz Dikelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus*".

Penelitian ini membahas mengenai upaya *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Quizizz Dikelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus* . Adapun latar belakang penelitian ini yaitu: Dari hasil pembelajaran yang selama ini dilakukan dikelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terlihat bahwa minat belajar peserta didik masih rendah . Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data tersebut diperoleh pra penelitian yakni hasil belajar peserta didik disemester ganjil. Rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya : Peserta didik

kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, anak cenderung tidak begitu tertarik dengan Pelajaran Agama Islam, Adanya faktor internal dan eksternal dari peserta didik. Untuk meneliti masalah tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi.

Penelitian oleh Wiwin Hidayati, memiliki persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu: sama-sama membahas mengenai aplikasi Quizizz, serta sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun perbedaannya:

- a. Lokasi Penelitian. pada penelitian Wiwin Hidayati lokasi penelitiannya di SDN 1 Batu Beddil Tanggamus, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.
- b. Subjek Penelitian. penelitian Wiwin Hidayati subjek penelitiannya yaitu Siswa kelas IV SDN 1 Batu Beddil Tanggamus , sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan.
- c. Fokus Penelitian. Penelitian Wiwin Hidayati berfokus pada upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Hidayati menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 68,68% dan pada siklus II sebesar 85,05%, artinya dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16,19%. Maka dengan hasil ini target dapat tercapai. Penerapan media *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat pada hasil angket dan observasi aktifitas peserta didik yang dilakukan oleh peneliti (guru) dikategorikan baik dalam pengelolaan pembelajaran.⁹

2. Penelitian oleh Ratih Puji Lestari,S.Pd, 2022 Dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (GENAP) Tahun Ajaran 2021/2022*”

Penelitian ini membahas mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran ekonomi. Adapun latar belakang penelitian ini yaitu: Penulis menemukan berbagai masalah yang terjadi saat proses belajar mengajar seperti ada peserta didik yang belum menyelesaikan soal-soal dan tugas pembelajaran ekonomi meski telah melewati batas waktu yang ditetapkan. Dalam proses pembelajaran, masih terdapat hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Siswa terlihat asyik berbicara ataupun

⁹ Wiwin Hidayati, Skripsi “*Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Quizizz Dikelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus*”,(2023).

jikapun memperhatikan siswa ketika ditanya diam. Permasalahan ini menuntut guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penulis tertarik mengangkat judul ini. Untuk meneliti masalah tersebut, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Penelitian oleh Ratih Puji Lestari,S.Pd, memiliki persamaan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu: sama- sama membahas mengenai hasil belajar siswa, dan sama-sama mengaplikasikan aplikasi Quizizz, serta sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun perbedaanya:

- a. Lokasi Penelitian. pada penelitian Ratih Puji Lestari,S.Pd, lokasi penelitiannya di SMA Negeri 4 Banjarbaru, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.
- b. Subjek Penelitian. penelitian Ratih Puji Lestari,S.Pd, subjek penelitiannya yaitu Siswa SMA kelas X MIPA 1, sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan.
- c. Fokus Penelitian. penelitian Puji Lestari,S.Pd, berfokus pada upaya Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratih Puji Lestari,S.Pd, pada materi dasar-dasar pemetaan mata pelajaran Ekonomi mengalami peningkatan hasil belajar dimana terbukti pada siklus I yang mencapai KKM 70 ada 11 peserta didik 31,42% pada siklus II menjadi 29 peserta didik atau 83% dari total 35% peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif Quizizz efektif secara simultan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru.¹⁰

3. Penelitian oleh Dian Ikawati Rahayuni Claudia Marpaung, 2020 dengan judul “*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V SDN Menteng*”.

Penelitian ini membahas mengenai cara meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif STAD. Adapun latar belakang penelitian ini yaitu: Dari sisi guru dalam mengelola proses belajar mengajar belum dimaksimalkan secara maksimal yang ditandai dengan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran, guru terkesan biasa saja melihat aktivitas siswa yang kurang memperhatikan materi pelajaran yang dijelaskan, guru jarang melaksanakan pembelajaran kelompok kepada siswa. Sedangkan dari

¹⁰ Ratih Puji Lestari,S.Pd, Skripsi “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (GENAP) Tahun Ajaran 2021/2022*”, (2022).

sisi siswa, siswa selalu bercerita dengan rekan sebangkunya, sehingga sebagian siswa tidak fokus lagi ketika guru menerangkan pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang aktif guru perlu menggunakan metode yang cocok yaitu metode kooperatif STAD. Untuk meneliti masalah tersebut peneliti menggunakan metode tindakan kelas (PTK), dengan menggunakan teknik pengumpulan data tes, observasi, wawancara, diskusi.

Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu keduanya sama- sama membahas mengenai Hasil Belajar dan sama-sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun perbedaannya adalah :

- a. Lokasi Penelitian. lokasi penelitian Rahayuni Claudia Marpaung yaitu di SDN 060911 Menteng Kec. Medan Denai Sumatera Utara, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.
- b. Subjek Penelitian. Subjek penelitian Rahayuni Claudia Marpaung yaitu pada Siswa Kelas V di SDN 060911 Menteng, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan
- c. Fokus Penelitian. fokus penelitian oleh Dian ikawati Rahayuningtyas berfokus pada cara meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD, sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan

hasil belajar siswa melalui aplikasi Quizizz kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dian Ikawati Rahayuningtyas menunjukkan bahwa metode kooperatif STAD ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa bahasa Indonesia kelas V SDN Menteng. Hal tersebut dibuktikan pada siklus 1 (*post test*) siswa yang tuntas berjumlah 15 orang dengan presentase 50% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 15 orang dengan presentase 50% dengan nilai rata-rata 66,33. pada siklus 1 hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70, maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus 2 (*post test*) siswa yang tuntas belajar berjumlah 28 orang dengan presentase 93,33% dan yang tidak tuntas belajar berjumlah 2 orang dengan presentase 6,66% dengan nilai rata-rata 85,33. Maka hasil belajar sudah mencapai KKM dan tidak perlu menerapkan ke siklus berikutnya.¹¹

¹¹ Claudia Marpaung, Skripsi “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V SDN 060911 Menteng”, (2020).

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1.	Wiwin Hidayati, 2023	Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Quizizz Dikelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Hidayati menunjukkan bahwa <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 68,68% dan pada siklus II sebesar 85,05%, artinya dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16,19%. Maka dengan hasil ini target dapat tercapai. Penerapan media <i>quizizz</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat pada hasil angket dan observasi aktifitas peserta didik yang dilakukan oleh peneliti (guru) dikategorikan baik dalam pengelolaan pembelajaran	<p>a. Lokasi Penelitian. pada penelitian Wiwin Hidayati lokasi penelitiannya di SDN 1 Batu Beddil Tanggamus, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>b. Subjek Penelitian. penelitian Wiwin Hidayati subjek penelitiannya yaitu Siswa kelas IV SDN 1 Batu Beddil Tanggamus, sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>c. Fokus Penelitian. Penelitian Wiwin Hidayati berfokus pada upaya</p>	Persamaan penelitian ini dengan peneliti yaitu sama-sama membahas mengenai aplikasi <i>Quizizz</i> , serta sama-sama menggunakan metode penelitian PTK.

					meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Agama Islam (PAI), sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).	
2.	Ratih Puji Lestari, S.Pd, 2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (GENAP) Tahun Ajaran 2021/2022	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratih Puji Lestari,S.Pd, pada materi dasar-dasar pemetaan mata pelajaran Ekonomi mengalami peningkatan hasil belajar dimana terbukti pada siklus I yang mencapai KKM 70 ada 11 peserta didik 31,42% pada siklus II menjadi 29 peserta didik atau 83% dari total 35% peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game interaktif Quizizz efektif secara	<p>a. Lokasi Penelitian. pada penelitian Ratih Puji Lestari,S.Pd, lokasi penelitiannya di SMA Negeri 4 Banjarbaru, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>b. Subjek Penelitian. penelitian Ratih Puji Lestari,S.Pd, subjek</p>	Kedua penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai hasil belajar, dan sama-sama mengaplikasikan <i>Quizizz</i> , serta sama-sama menggunakan metode penelitian PTK.

				<p>simultan dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dikelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru</p>	<p>penelitiannya yaitu Siswa SMA kelas X MIPA 1, sedangkan penelitian ini subjeknya yaitu kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>c. Fokus Penelitian. penelitian Puji Lestari,S.Pd, berfokus pada upaya Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi, sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).</p>	
--	--	--	--	---	---	--

3.	Claudia Marpaung, 2020	Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas V SDN Menteng	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dian Ikawati Rahayuningtyas menunjukkan bahwa metode kooperatif STAD ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa bahasa Indonesia kelas V SDN Menteng. Hal tersebut dibuktikan pada siklus 1 (<i>post test</i>) siswa yang tuntas berjumlah 15 orang dengan presentase 50% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 15 orang dengan presentase 50% dengan nilai rata-rata 66,33. pada siklus 1 hasil belajar siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70, maka peneliti melanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus 2 (<i>post test</i>) siswa yang tuntas belajar berjumlah 28 orang dengan presentase 93,33% dan yang tidak tuntas belajar berjumlah 2 orang dengan presentase 6,66% dengan nilai rata-rata 85,33. Maka hasil belajar sudah mencapai KKM	<p>a. Lokasi Penelitian. lokasi penelitian Rahayuni Claudia Marpaung yaitu di SDN 060911 Menteng Kec. Medan Denai Sumatera Utara, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>b. Subjek Penelitian. Subjek penelitian Rahayuni Claudia Marpaung yaitu pada Siswa Kelas V di SDN 060911 Menteng, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan.</p> <p>c. Fokus Penelitian. fokus penelitian oleh Dian ikawati Rahayuningtyas</p>	Kedua penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama membahas mengenai hasil belajar, dan sama-sama menggunakan penelitian PTK.
----	------------------------	--	---	---	---	--

				dan tidak perlu menerapkan ke siklus berikutnya	berfokus pada cara meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD, sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa melalui aplikasi Quizizz kelas VIII-A pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	
--	--	--	--	---	---	--

Dapat disimpulkan bahwasanya dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait judul Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII-A di SMP Negeri 7 Pamekasan memuat suatu kebaruan atau novelty dari ketiga penelitian terdahulu yaitu pertama dari mata pelajaran yang berbeda yang mana dari ketiga penelitian terdahulu tersebut memfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), ekonomi dan bahasa Indonesia. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memfokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selanjutnya kebaruan yang kedua dalam penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu memfokuskan pada penilaian yang ditekankan pada aspek kognitinya dan juga memfokuskan pada subjek kelas VIII-A, sedangkan ketiga penelitian terdahulu diatas memfokuskan pada subjek kelas IV SD, V SD dan kelas X SMA.