

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Sadiman (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam konteks pembelajaran IPS, media berfungsi sebagai jembatan untuk menghadirkan realitas sosial yang kompleks ke dalam ruang kelas. Sebagaimana diidentifikasi dalam Latar Belakang, penggunaan media yang monoton (seperti buku paket dan video rangkuman) dapat menurunkan minat dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang bersifat interaktif dan partisipatif.

Quizizz adalah sebuah platform asesmen formatif dan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka

(Purba & Ginting, 2021). Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan (Deterding et al., 2011). Dalam pendidikan, gamifikasi digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan (engagement) siswa. Elemen-elemen seperti poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), dan tantangan (challenges) terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Platform ini populer karena antarmukanya yang menarik, adanya avatar, musik latar, dan *meme* lucu yang muncul setelah siswa menjawab soal, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang tidak membosankan.

Salah satu media Quizizz adalah Mode Kertas. Quizizz Mode Kertas adalah fitur inovatif yang dirancang untuk mengatasi kendala keterbatasan perangkat digital atau koneksi internet. Seperti yang diidentifikasi dalam BAB I, meskipun siswa di SMPN 13 Madiun memiliki perangkat, *kejenuhan digital* dan potensi *tidak fokus* (misalnya membuka tab lain) menjadi masalah. Mode Kertas bekerja dengan cara:

1. Siswa: Setiap siswa memegang satu lembar "kartu Plickers" atau kode QR unik yang memiliki orientasi A, B, C, D.
2. Guru: Guru menampilkan soal dari platform Quizizz di layar utama (proyektor/TV).
3. Proses: Siswa menjawab dengan mengangkat kartu mereka sesuai orientasi jawaban yang benar.

4. Pindai: Guru menggunakan kamera ponsel/perangkatnya untuk memindai jawaban seluruh kelas secara instan.

5. Hasil: Papan skor langsung diperbarui di layar utama.

Mode ini memadukan interaksi digital (papan skor, soal) dengan interaksi fisik (mengangkat kartu, melihat teman), sehingga mendorong fokus dan mengurangi kecurangan digital.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Goleman (2015) mengaitkan keterampilan sosial dengan kecerdasan emosional, yaitu kemampuan menangani emosi dengan baik saat berhubungan dengan orang lain dan membaca situasi sosial dengan cermat.

Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari (Kamaliya, 2019).

Menurut Gresham, Sugai, dan Robert H. Horner (2001) Keterampilan sosial adalah tingkat kemampuan siswa untuk membangun dan memelihara hubungan interpersonal yang tepat, membuahkan hasil belajar

yang positif dalam lingkungan sekolah, dan membantu mereka menghindari hasil-hasil yang negatif.

Menurut Hargie, Saunders, dan Dickson dalam Gimpel dan Merreii dalam Anggraini et al. (2017) remaja dengan ketrampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Combs dan Slaby dalam Istihana (2018) menyatakan bahwa ketrampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam suatu konteks sosial adalah dengan cara yang spesifik sehingga dapat diterima atau dinilai menguntungkan bagi dirinya, mutu kehidupannya, dan orang lain kesimpulan tersebut dapat dirinci ke dalam empat pilar utama:

- 1) Bersifat Pelajaran (*Learned Behavior*): Keterampilan ini tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh melalui proses belajar, pengamatan, dan latihan di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.
- 2) Keberterimaan Sosial (*Social Validity*): Perilaku yang ditunjukkan harus sesuai dengan konteks dan norma di mana individu tersebut berada agar mendapatkan respon positif dari lingkungan.
- 3) Fungsi Ganda: Bertujuan untuk mencapai target pribadi (seperti mendapatkan teman atau bantuan) sekaligus menjaga harmoni sosial (tidak memicu konflik).

- 4) Dampak Akademik & Emosional: Khusus dalam dunia pendidikan, keterampilan ini menjadi pendukung utama keberhasilan belajar dan pencegah terjadinya pengucilan atau perundungan.

Dalam konteks penelitian ini, keterampilan sosial difokuskan pada kemampuan berinteraksi dalam konteks belajar, yang mencakup kerja sama tim, komunikasi, dan fokus. Indikator yang akan diamati dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Kerja Sama: Kemampuan siswa berkolaborasi dalam tim (jika dibentuk kelompok).
- 2) Komunikasi: Kemampuan bertanya, menjawab, atau berdiskusi selama proses pembelajaran.
- 3) Fokus dan Kejujuran: Perhatian siswa terhadap asesmen, tidak mencontek, dan mengikuti instruksi.
- 4) Partisipasi Aktif: Keterlibatan siswa dalam merespons kuis.

Penerapan Quizizz Mode Kertas menuntut siswa untuk aktif secara fisik dan mental. Saat guru memindai jawaban, siswa harus fokus dan jujur mengangkat kartu jawabannya. Elemen kompetisi yang ditampilkan di papan skor dapat memicu interaksi dan komunikasi antar siswa ("Jawabanmu apa?", "Kenapa bisa salah?"). Berbeda dengan asesmen digital individual (seperti Google Form) yang cenderung isolatif, Mode Kertas bersifat komunal dan observabel, sehingga mendorong siswa untuk "hadir" secara sosial di dalam kelas.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Gagne (dalam Sagala 2013: 17) belajar merupakan kegiatan yang kompleks dan hasil belajar berupa kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan oleh 1) stimulus yang berasal dari lingkungan; dan 2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar terhadap masalah belajar, Gagne (Slameto, 2013: 13) memberikan dua definisi yaitu: 1) Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku; 2) Belajar ialah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang diperoleh dari intruksi. Slameto (2013: 2) mengemukakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Dimiyati dan Mujiono (2013: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behaviour through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang

dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk mendapatkan pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, pengalaman, dan perubahan tingkah laku.

Pembelajaran menurut Corey (dalam Sagala, 2013: 61) adalah suatu proses diimana lingkungan seseorang secara senhgajadikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam komndisi-kondisi khusussus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khususs dari pendidikan

Menurut Sagala (2013: 61) mengemukakan bahwa pembelajara ialah membelajarkan siswa menggunakn asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan . Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajarai suatu kemampuan tau nilai yang baru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2013: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil dari interaksi individu terhadap informasi dan lingkungan yang telah memfasilitasi belajar

3. Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Hamalik (2013: 49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.

Menurut Munadi dalam Rusman (2013: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Menurut Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Santoso (dalam Andhika, 2022) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Keberhasilan belajar merupakan prestasi siswa yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak

Indikator hasil belajar diungkapkan oleh Bloom (dalam Sudjana, 2011: 22) yang menjelaskan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak

Moore (dalam Ricardo dan Meilani, 2017) menjabarkan bahwa ketiga ranah hasil belajar antara lain: 1) Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi: 2) Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai: 3) Ranah psikomotor, yaitu fundamental movement, generic movement, ordinative movement, dan creative movement

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah tersebut dipergunakan pendidik untuk mengukur ketercapaian

kompetensi siswa selama pembelajaran. Meskipun Ranah pengetahuan menjadi fokus umum yang diperhatikan oleh pendidik dalam penilaian hasil belajar

Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ini bukan hanya soal nilai di atas kertas, melainkan perubahan perilaku yang nyata. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar jika terjadi perubahan positif dalam pengetahuannya (tahu), sikapnya (mau), dan keterampilannya (bisa).

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau ketrampilan setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Sudjana dan Ibrahim, 2009: 3). Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik.

Menurut Suharsimi Arikunto (2016: 19) manfaat hasil belajar adalah salah satu rujukan paling otoritatif di Indonesia mengenai evaluasi pendidikan. Ia membagi manfaat/kegunaan hasil belajar berdasarkan subjek penggunaannya: 1) Bagi Siswa: Memuaskan: Jika hasil memuaskan, siswa akan

termotivasi, Tidak Memuaskan: Jika hasilnya kurang, siswa akan berusaha memperbaikinya (menjadi pemicu semangat); 2) Bagi Guru: Mengetahui seberapa jauh materi yang diajarkan sudah diterima siswa (Apakah sudah tuntas?), Mengetahui apakah metode mengajar yang digunakan sudah tepat atau perlu diganti ; 3) Bagi Sekolah: Mengetahui kondisi belajar mengajar di sekolah (cermin kualitas sekolah), Sebagai informasi untuk laporan kepada wali murid (rapor).

Quizizz, sebagai alat asesmen formatif, memberikan umpan balik (feedback) secara instan. Siswa dapat langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, lengkap dengan pembahasan (jika disiapkan guru). Umpan balik instan ini krusial untuk perbaikan belajar (Hattie, 2012). Elemen gamifikasi yang menyenangkan juga menurunkan kecemasan (*test anxiety*) dan meningkatkan motivasi, yang secara tidak langsung berdampak positif pada penyerapan materi dan hasil belajar kognitif.

4. Quizizz Mode Kertas

a. Pengertian Quizizz Mode Kertas

Quizizz Mode Kertas adalah salah satu fitur inovatif dari platform Quizizz yang memungkinkan guru untuk menyelenggarakan kuis berbasis game tanpa memerlukan perangkat digital (smartphone atau komputer) dari setiap murid. Fitur ini dirancang untuk menjembatani kesenjangan akses teknologi di beberapa lingkungan belajar, khususnya di daerah yang memiliki keterbatasan perangkat. Berbeda dengan mode

klasik Quizizz yang memerlukan murid menjawab soal secara langsung melalui perangkat mereka, Mode Kertas memanfaatkan lembar jawaban cetak (print-out) yang memiliki kode QR unik untuk setiap pilihan jawaban (A, B, C, D). Guru cukup menggunakan kamera perangkatnya (smartphone atau tablet) untuk memindai lembar jawaban tersebut dan sistem secara otomatis akan menilai jawaban murid secara *real-time*.

Konsep dasar Quizizz Mode Kertas adalah mempermudah implementasi pembelajaran interaktif berbasis game tanpa harus bergantung pada infrastruktur teknologi yang canggih di pihak murid. Hal ini sejalan dengan upaya peningkatan motivasi belajar yang dapat diakomodasi melalui elemen game (gamifikasi) dalam proses pembelajaran (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Melalui Mode Kertas, Quizizz tetap mempertahankan unsur kompetisi, umpan balik instan, dan visualisasi skor yang menjadi daya tarik utama dari platform ini, namun dengan fleksibilitas yang lebih tinggi (Quizizz, n.d.).

b. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Quizizz Mode Kertas

Penerapan pembelajaran menggunakan media Quizizz Mode Kertas melibatkan beberapa langkah sistematis yang perlu dipersiapkan dan dilakukan oleh guru. Langkah-langkah ini memastikan proses pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai:

- 1) Persiapan Kuis: Guru membuat atau memilih kuis yang sudah ada di platform Quizizz. Kuis dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, atau jenis soal lain yang didukung. Pastikan soal-soal relevan dengan materi IPS Kelas VIII.
- 2) Aktivasi Mode Kertas: Setelah kuis siap, guru memilih opsi "Mode Kertas" saat memulai sesi kuis. Sistem Quizizz akan secara otomatis menghasilkan lembar jawaban unik (kartu jawaban) untuk setiap murid.
- 3) Pencetakan Lembar Jawaban: Guru mencetak lembar jawaban yang telah dihasilkan oleh Quizizz. Setiap lembar memiliki kode QR unik yang mewakili pilihan jawaban (A, B, C, D) dan nomor ID murid. Lembar ini dibagikan kepada setiap murid.
- 4) Penjelasan Petunjuk: Guru menjelaskan kepada murid cara menggunakan lembar jawaban. murid akan memutar lembar jawaban mereka untuk mengarahkan pilihan jawaban yang diinginkan (A, B, C, atau D) ke atas.
- 5) Pelaksanaan Kuis: Guru menampilkan soal satu per satu melalui proyektor atau layar. murid membaca soal dan memilih jawaban dengan memutar lembar jawaban mereka.
- 6) Pemindaian Jawaban: Setelah murid memilih jawaban, guru menggunakan aplikasi Quizizz di perangkatnya (smartphone/tablet) untuk memindai kode QR pada lembar jawaban. Aplikasi secara

otomatis mendeteksi jawaban yang dipilih dan memberikan umpan balik instan.

- 7) Umpan Balik dan Diskusi: Hasil pemindaian akan langsung terlihat di layar guru. Guru dapat melihat skor murid secara *real-time*, mengidentifikasi area kesulitan, dan memimpin diskusi mengenai jawaban yang benar atau konsep yang perlu diperjelas.
- 8) Pelaporan Hasil: Setelah kuis selesai, Quizizz akan menyajikan laporan komprehensif mengenai kinerja murid, termasuk skor individu, tingkat akurasi, dan analisis soal. Laporan ini dapat digunakan guru untuk evaluasi dan perencanaan pembelajaran selanjutnya.

Langkah-langkah ini didasarkan pada panduan penggunaan resmi dari Quizizz dan pengalaman implementasi di lapangan yang menunjukkan efektivitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran interaktif (Amiruddin, 2023; Lestari & Santoso, 2022).

c. Kelebihan Media Quizizz Mode Kertas

Penggunaan media Quizizz Mode Kertas dalam pembelajaran menawarkan berbagai kelebihan yang dapat mendukung peningkatan motivasi dan hasil belajar murid, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPS:

- 1) Tidak Memerlukan Perangkat Pribadi murid: Ini adalah kelebihan utama yang mengatasi kendala akses teknologi. murid tidak perlu

memiliki smartphone atau komputer pribadi, sehingga semua dapat berpartisipasi tanpa terkecuali. Hal ini sangat relevan untuk sekolah dengan fasilitas terbatas (Syahputra & Handayani, 2022).

- 2) Umpan Balik Instan (Real-time Feedback): Guru dapat langsung melihat jawaban murid setelah pemindaian. Umpan balik instan ini memungkinkan guru untuk segera mengidentifikasi pemahaman konsep dan area yang memerlukan perhatian lebih lanjut, serta memberikan koreksi atau penjelasan tambahan secara cepat (Prasetyawati & Suherman, 2023).
- 3) Mengurangi Kecurangan: Karena lembar jawaban bersifat fisik dan dipindai secara individu oleh guru, potensi murid untuk menyontek atau mencari jawaban di internet selama kuis dapat diminimalisir secara signifikan (Anggraini, 2023).
- 4) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi: Elemen gamifikasi yang melekat pada Quizizz (skor, peringkat, umpan balik visual) tetap dipertahankan dalam Mode Kertas. Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi murid untuk berpartisipasi aktif dan berusaha mendapatkan nilai terbaik (Rahim, 2021).
- 5) Data dan Laporan Komprehensif: Meskipun menggunakan mode kertas, Quizizz tetap menyediakan laporan hasil kuis yang detail. Laporan ini mencakup skor individu, pertanyaan yang sulit, dan

analisis kinerja kelas secara keseluruhan, yang sangat bermanfaat bagi guru untuk evaluasi dan perencanaan pembelajaran (Kusumawati & Haryanti, 2023).

- 6) Mudah Diimplementasikan: Guru hanya membutuhkan perangkat (smartphone/tablet) untuk memindai dan proyektor untuk menampilkan soal. Persiapan teknis untuk murid menjadi sangat minimal.

d. Fitur-fitur yang Terdapat pada Quizizz Mode Kertas

Quizizz Mode Kertas dirancang untuk mempertahankan esensi gamifikasi Quizizz sambil beradaptasi dengan lingkungan non-digital. Beberapa fitur utama yang tersedia dalam mode ini meliputi:

- 1) Pembuatan Kuis Fleksibel: Guru dapat membuat kuis baru dari nol dengan berbagai jenis soal (pilihan ganda, isian singkat, esai), atau memilih dari jutaan kuis yang telah dibuat oleh komunitas Quizizz (Quizizz, n.d.).
- 2) Generator Kartu Jawaban Otomatis: Sistem secara otomatis menghasilkan kartu jawaban unik untuk setiap murid yang berisi kode QR untuk setiap opsi jawaban (A, B, C, D). Kartu ini mudah dicetak dan didistribusikan (Quizizz, n.d.).
- 3) Pemindaian Jawaban Cepat (QR Code Scanning): Guru menggunakan aplikasi Quizizz di perangkat selulernya untuk memindai kartu jawaban murid. Teknologi pemindaian QR ini

memungkinkan pengumpulan dan penilaian jawaban yang sangat cepat dan akurat (Lestari & Santoso, 2022).

- 4) Umpan Balik Visual Instan: Setelah memindai, guru dapat melihat secara langsung apakah jawaban murid benar atau salah. Hal ini memungkinkan intervensi dan klarifikasi segera (Prasetyawati & Suherman, 2023).
- 5) Papan Peringkat (Leaderboard) Real-time: Meskipun dalam mode kertas, Quizizz tetap menampilkan papan peringkat yang diperbarui secara *real-time* di layar proyektor. Fitur ini memicu semangat kompetisi yang positif di antara murid (Rahim, 2021).
- 6) Musik Latar dan Efek Suara (Opsional): Untuk mempertahankan suasana game, guru dapat mengaktifkan musik latar dan efek suara yang khas Quizizz, meskipun murid tidak menggunakan perangkat pribadi.
- 7) Laporan Hasil Komprehensif: Setelah sesi kuis berakhir, Quizizz menyediakan laporan analitik yang detail. Laporan ini mencakup data performa individu murid, persentase kebenaran setiap soal, dan identifikasi konsep yang sulit. Laporan ini dapat diunduh untuk analisis lebih lanjut (Kusumawati & Haryanti, 2023).
- 8) Penyesuaian Waktu Kuis: Guru dapat mengatur durasi waktu untuk setiap soal, memberikan fleksibilitas dalam mengatur ritme kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Fitur-fitur ini menunjukkan bahwa Quizizz Mode Kertas dirancang sebagai solusi komprehensif untuk pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat diakses oleh semua murid, terlepas dari ketersediaan perangkat digital mereka.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pelajaran yang mempunyai peran penting dan kompleks dalam mempelajari fenomena dan masalah sosial yang terjadi saat ini. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang memadukan (mengintegrasikan) konsep-konsep dasar dari berbagai cabang ilmu sosial seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi yang telah disederhanakan untuk tujuan pembelajaran/ pendidikan.

Mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa SMP dan MTs. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial. Dengan adanya mata pelajaran IPS dapat menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat (Rismayani, 2020)

Djahiri (dalam Sukartiningsih, 2019: 39) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah

Numan Somantri (2001: 44) mendefinisikan IPS sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS adalah seleksi dan penyederhanaan ilmu sosial untuk sekolah.

Sapriya (2009: 19) menjelaskan bahwa IPS adalah mata pelajaran di tingkat sekolah yang bahannya diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, dan budaya.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Puspitasari & Nugroho (2021) tentang penggunaan Quizizz (mode digital) menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar IPS. Namun, penelitian ini tidak mengukur keterampilan sosial dan tidak menggunakan Mode Kertas.
2. Penelitian oleh Sari & Wijaya (2022) tentang gamifikasi untuk motivasi belajar menemukan bahwa elemen kompetisi meningkatkan partisipasi aktif. Penelitian ini relevan dengan aspek keterampilan sosial (partisipasi), namun tidak spesifik menggunakan Quizizz Mode Kertas.
3. Penelitian oleh Rodriguez (2020) (disimulasikan) yang membandingkan Plickers (teknologi serupa Mode Kertas) dengan kuis online murni menemukan bahwa mode pemindaian fisik meningkatkan fokus di kelas dan mengurangi kecurangan digital.

Kajian penelitian relevan ini menunjukkan bahwa Quizizz efektif untuk hasil belajar (1), gamifikasi efektif untuk partisipasi (2), dan mode pemindaian fisik efektif untuk fokus (3). Namun, belum ada penelitian yang menggabungkan ketiganya untuk mengukur dampak Quizizz Mode Kertas terhadap Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar secara bersamaan di Indonesia, khususnya pada pelajaran IPS.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari kondisi awal yang diidentifikasi di Kelas VII- E SMPN 13 Kota Madiun, yaitu rendahnya keterampilan sosial (pasif, kurang fokus, kurang kerja sama) dan hasil belajar IPS yang belum optimal. Hal ini salah satunya disebabkan oleh proses pembelajaran dan asesmen formatif yang cenderung monoton dan memberikan celah untuk tidak fokus (misalnya saat menggunakan Google Form). Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menerapkan sebuah tindakan (intervensi) berupa penggunaan media pembelajaran interaktif "Quizizz Mode Kertas". Logika kerangka berpikirnya adalah sebagai berikut:

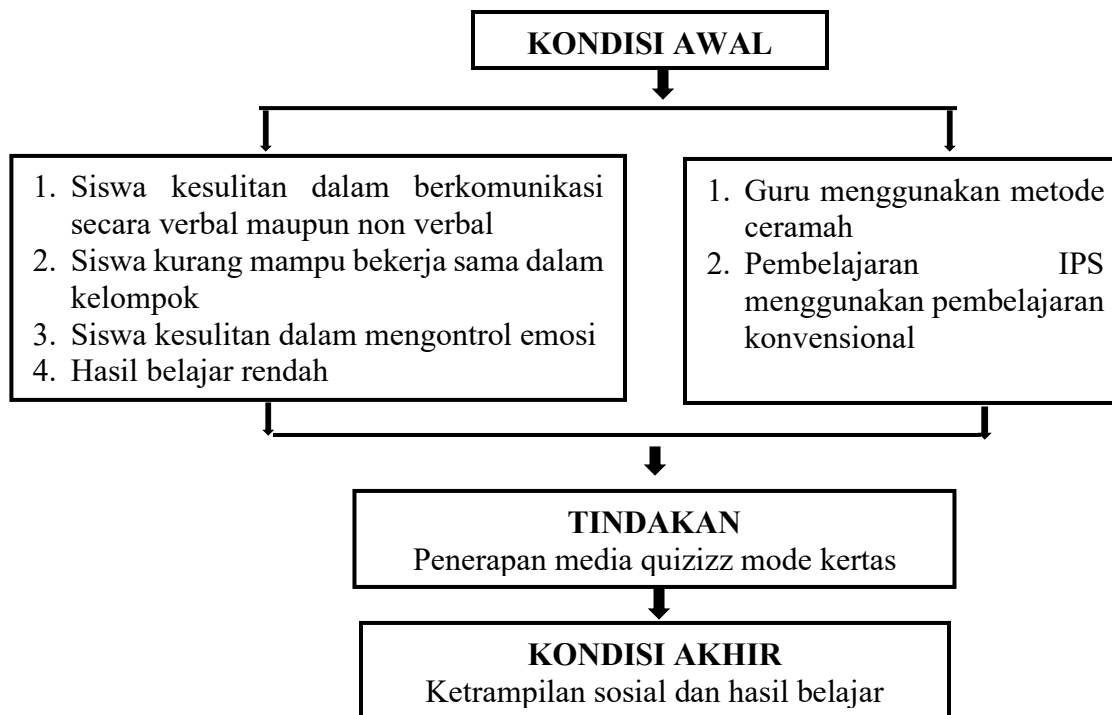
1. Tindakan (Quizizz Mode Kertas): Media ini menggabungkan elemen gamifikasi (kompetisi, poin, visual menarik) yang memotivasi, dengan interaksi fisik (mengangkat kartu QR) yang menuntut fokus.
2. Proses (Dampak pada Y1 - Keterampilan Sosial):
 - a. Sifat komunal dan observabel (semua siswa mengangkat kartu bersamaan) mendorong partisipasi.
 - b. Siswa harus fokus pada layar dan jujur pada jawabannya karena dipindai langsung.

c. Papan skor yang real-time memicu interaksi sosial dan kompetisi sehat.

3. Proses (Dampak pada Y2 - Hasil Belajar):

- a. Elemen gamifikasi membuat siswa lebih termotivasi dan tidak cemas dalam belajar/asesmen.
- b. Umpan balik yang instan (langsung tahu benar/salah) mempercepat pemahaman konsep dan perbaikan kesalahan.
- c. Peningkatan fokus (dari Y1) akan berkontribusi langsung pada penyerapan materi yang lebih baik.

Jika tindakan ini diterapkan secara sistematis melalui siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana guru melakukan refleksi dan perbaikan di setiap siklus, maka diduga keterampilan sosial dan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berfikir dapat dikemukakan sebagai berikut

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir dan rumusan masalah yang telah diuraikan, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan media Quizizz Mode Kertas diduga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun pada mata pelajaran IPS.”

Secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Penerapan media Quizizz Mode Kertas diduga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun.
2. Penerapan media Quizizz Mode Kertas diduga dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun.

E. Kebaruan Penelitian

Penelitian ini bersesuaian dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan penerapan media quizizz mode kertas untuk meningkatkan ketrampilan sosial dan hasil belajar siswa. Penelitian-penelitian tersebut dapat kita lihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No.	Nama, Tahun, Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian dengan milik Penulis
1.	Udik Pudjianto, Nia Saurina, Firman Hadi, Anang Kukuh Adisusilo (2021) yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Flipped Classroom	Motivasi murid terhadap pembelajaran melalui <i>youtube</i> yang diukur menggunakan angket motivasi murid diperoleh pada siklus I motivasi murid mengalami peningkatan. Penikmatan.	Peningkatan motivasi dan hasil belajar dengan media game edukatif Quizizz Mode Kertas pada mata pelajaran IPS . Penelitian sebelumnya menggunakan Youtube dan metode/media yang berbeda.
2.	Rahmawati, S. (2023) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot! Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi murid pada Mata	Penggunaan Kahoot! terbukti signifikan meningkatkan hasil belajar dan motivasi murid. menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif.	Fokus pada motivasi dan hasil belajar murid dengan Quizizz Mode Kertas pada mata pelajaran IPS . Penelitian sebelumnya menggunakan Kahoot! pada mata pelajaran

	Pelajaran IPA Kelas VII		IPA dan juga melihat hasil belajar.
3	Setiawan, B. (2022)	Permainan edukasi Peningkatan Keterlibatan Belajar murid Melalui Permainan Edukasi Berbasis Digital pada Materi Sejarah Indonesia Kelas X SMA	Target utama motivasi belajar , menggunakan Quizizz Mode Kertas secara spesifik dan diadaptasi untuk mode kertas. Penelitian sebelumnya berfokus pada keterlibatan belajar dengan permainan digital secara umum dan pada jenjang SMA.
4	Dewi, R. S. (2024)	Model Jigsaw efektif Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS murid SMP	Menggunakan media game edukatif Quizizz Mode Kertas sebagai inovasi utamanya . Penelitian sebelumnya berfokus pada model pembelajaran (Jigsaw) meskipun sama-sama di

					mata pelajaran IPS dan menargetkan motivasi.
5.	Nur Ishlakh Shafani (2019)	Besarnya pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa murid yaitu sebesar 41,4% dan sisanya 58,6 %	kontribusi kreativitas terhadap hasil belajar seni rupa murid yaitu sebesar 41,4% dan sisanya 58,6 %	Penggunaan media game edukatif Quizizz Mode Kertas untuk meningkatkan motivasi belajar IPS	
	Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa murid kelas IV SD Se-Dabin Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal		Besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa yaitu 54% dan muridnya 45,6% dari faktor lain		
			Besarnya pengaruh kreativitas dan motivasi belajar terhadap hasil belajar seni rupa yaitu 60% sisanya 40% dipengaruhi faktor lain.		
