

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan, sebagaimana diatur oleh UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003, merupakan upaya yang terancang untuk membuat kegiatan pembelajaran yang aktif dalam mengembangkan kemampuan diri untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, kekuatan spirit, moralitas, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan oleh seseorang, masyarakat dan juga bangsa. Tujuan dari pendidikan tersebut ialah untuk meningkatkan potensi dan keterampilan siswa, sehingga mereka dapat mengalami perkembangan yang lebih positif. Adanya pengembangan kemampuan dan keterampilan siswa juga akan berdampak pada berbagai bidang kehidupan yang akan bertumbuh dan berkembang secara holistik.<sup>1</sup>

Pendidikan pada dasarnya ialah suatu wadah untuk proses pembelajaran. Sehingga kegiatan utama dalam pendidikan di sekolah adalah pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk membuat perubahan perilaku dari siswa. Perubahan yang dimaksud meliputi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran ini melibatkan partisipasi dan interaksi dari guru dan siswa, serta melibatkan tingkat keaktifan belajar siswa. Desain aktivitas belajar siswa harus dipikirkan secara matang

---

<sup>1</sup> Taufik Dwi Kurniawan. *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal Pendidikan Ke-SD an. Vol. 3 No. 1, 2016. Hlm 21.

agar mampu menggapai tujuan pembelajaran. Kesuksesan suatu proses pembelajaran bisa diukur melalui pemahaman siswa terhadap materi, pemahaman konsep, dan prestasi belajar mereka. Selain itu, faktor kunci lain dalam menentukan kesuksesan pembelajaran ialah kecocokan pengaplikasian model serta media pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman mendalam terkait metode pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran mereka.

Media pembelajaran menurut Zarkasi Taqiudin dimaknai sebagai instrumen yang diaplikasikan dalam tahap pembelajaran sebagai penghubung antara guru dengan siswa, memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan tujuan agar pembelajaran bisa dilaksanakan secara efisien dan efektif. Media pembelajaran juga mempunyai manfaat untuk menguraikan penyajian materi dan informasi sehingga mampu meningkatkan tahap dan aktivitas belajar. Suatu keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada hasil belajar dan juga pada tingkat pemahaman dalam penguasaan materi pada siswa. Semakin tinggi hasil belajar dan tingkat pemahaman materi siswa maka akan semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran.<sup>2</sup>

Irwan dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak sekedar dimanfaatkan untuk memaparkan materi saja akan tetapi media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk aktivitas peninjauan pembelajaran. Media pembelajaran yang kerap kali

---

<sup>2</sup> Zarkasi Taqiudin, dkk. "Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Di MTs NW 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka". Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 3 No. 1 (2023). Hlm 2.

dipakai dalam kegiatan peninjauan pembelajaran biasanya berupa aktivitas kuis online. Media pembelajaran yang menarik yaitu media yang memiliki kualitas interaktif, memberikan penekanan kuat pada komunikasi dan membina interaksi antara siswa dan guru. Media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menimbulkan dorongan dalam belajar, yaitu berupa imajinasi, keingintahuan dan tantangan.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal penulis pada 28 Oktober 2022 di sekolah SMPN 1 SANANKULON Blitar media pembelajaran yang dipakai oleh beberapa guru masih monoton dan sedikit variasi. Hal tersebut juga ditandai dengan masih rendahnya partisipasi pada tahap-tahap pembelajaran sehingga menyebabkan menurunnya hasil dan aktivitas belajar. Adanya rasa bosan siswa ketika mengikuti tahap-tahap pembelajaran adalah salah satu unsur yang menyebabkan menurunnya hasil belajar. Biasanya siswa hanya diperintah untuk mengerjakan dengan cara menulis jawabannya dikertas atau *paper based test* dengan jawaban yang terkadang panjang. Hal tersebut akan membuat siswa juga merasa bosan sehingga menyebabkan menurunnya hasil, motivasi, dan aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan menjadi suatu kebutuhan yang dapat memperbaiki hasil, motivasi, keterlibatan, dan kepuasan siswa saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Kemajuan pesat bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi dikala ini dapat dirasakan dan juga dapat mempengaruhi kehidupan manusia termasuk

---

<sup>3</sup> Zarkasi Taqjudin, dkk. "Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Di MTs NW 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka". Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol. 3 No. 1 (2023). Hlm 2.

pada aspek pendidikan. Seiring dengan perkembangannya teknologi dan informasi pada zaman digital yang seakan berkembang dengan cepat membawa banyak sekali manfaat pada bidang pendidikan. Manfaat tersebut adalah memotivasi terwujudnya pemanfaatan media pembelajaran yang efisien, inovatif serta efektif. Maka dari itu, keberadaan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa sangat dibutuhkan. Hal tersebut merupakan kesulitan bagi para guru untuk dapat menyusun suatu pembelajaran yang aktif, menyenangkan, menarik, dan tetap dapat mencapai meraih dari pembelajaran.<sup>4</sup>

Edgar Dale mengatakan bahwa pembelajaran harus mementingkan keaktifan peran dan juga interaksi siswa dengan kondisi belajar. Siswa dapat melakukan interaksi tersebut melalui panca indera mereka baik melalui pendegaran, penglihatan, pengecap, perabaan, penciuman, sampai dengan modus berbuat yaitu “katakan dan lakukan”. Edgar Dale mengutarakan bahwa pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa akan semakin banyak apabila media pembelajaran semakin konkret. Sedangkan jika siswa mengembangkan kemampuan untuk memahami bahan pembelajaran secara abstrak, pengalaman belajar mereka akan lebih terbatas. Edgar Dale menggambarkan dalam proses pengalaman belajar bagi siswa peranan media pembelajaran digambarkan melalui sebuah kerucut yang biasanya disebut dengan nama kerucut pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale Cone of Experice*). Pengaplikasian kerucut pengalaman ini umumnya dilaksanakan secara

---

<sup>4</sup> Unik Hanifah Salsabila, dkk. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi. Vol. 4 No. 2, 2020. Hlm 170

luas guna menyeleksi media pembelajaran atau alat bantu yang tepat bagi siswa dengan tujuan untuk mendapatkan pegalaman belajar yang lebih baik.<sup>5</sup>



**Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale Cone of Experice*)**

Menurut jenjang kerucut pengalaman di atas, Edgar Dale mengkategorikan pengalaman yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang disusun dari yang aktual sampai ke yang konseptual.<sup>6</sup> Edgar Dale mengatakan keberhasilan dari belajar dapat diukur dari kemampuan pengalaman belajar yang diperoleh oleh siswa tergantung pada perlakuan belajar siswa. Perlakuan tersebut bisa dari guru ataupun dari aktivitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran berdasarkan pengalaman belajar yang didapatkan oleh siswa, mulai dari pengalaman belajar yang didapatkan dari gambar, pengalaman belajar langsung, dan juga pengalaman

<sup>5</sup> Harlinda Syofian dan Yuliati. "Pengaruh Gaya Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSDUniversita Esa Unggul", Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Call For Papers Unisbank ke-3 (2017), hlm 784.

<sup>6</sup> Kurnia Muhajarah dan Farida Rachmawati. "Game Edukasi Berbasis Android: Urgensi Penggunaan, Pengembangan dan Penguji Kelayakan". Jurnal Sains dan Teknologi. Vol. 2, No. 2. (2019), hlm. 31

belajar yang bersifat abstrak.<sup>7</sup>

Menurut Edgar Dale dalam kegiatan belajar keterlibatan siswa sangatlah penting, seperti yang telah diungkapkan dalam kategori pengalaman dari tingkat yang paling kongkrit sampai ke yang paling abstrak dimana pengalaman langsung, partisipasi dari siswa, dan observasi dapat memberikan pengaruh yang sangat besar bagi siswa. Apabila dalam penyampaian suatu konsep melibatkan siswa di dalamnya maka konsep tersebut bisa tersampaikan dengan baik dibandingkan dengan penyampaian konsep yang mana siswa hanya dilibatkan untuk mengamati saja.<sup>8</sup> Berdasarkan dari penjelasan tersebut, diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa ketika pembelajaran, sebagai contoh yaitu penggunaan media pembelajaran dengan Quizizz Paper Mode.

Quizizz merupakan teknologi yang bisa memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan juga menarik. Quizizz menggabungkan elemen permainan, kompetisi, dan umpan balik instan. Selain itu Quizizz juga memiliki fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan yang menarik, respon instan, dan pemilihan jawaban yang interaktif dengan mode kertas (*Paper Mode*). Penggunaan Quizizz Paper Mode dapat meningkatkan keterlibatan siswa

---

<sup>7</sup> Mualimul Huda, “Pembelajaran berbasis multimedia dan Pembelajaran KOnVensiOnal: (studi Komparasi di mts. al-muttaqin Plemahan Kediri)”, *Jurnal Penelitian*, Vol. 10, No. 1, Februari (2016), hlm. 12.

<sup>8</sup> Muhammad Irfan Hilmi, *Modul Media Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember (2021), hlm 23.

dalam pembelajaran. Siswa akan lebih cenderung termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi seperti itu.<sup>9</sup>

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang menyajikan berbagai jenis kuis yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran dengan aplikasi quizizz sebenarnya digunakan secara online dengan cara penggunaannya melalui gadget, notebook, komputer ataupun laptop. Para guru banyak yang menerapkan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran daring terutama ketika Indonesia dilanda Covid-19 di tahun 2020 lalu. Namun sekarang quizizz telah menyediakan fitur dimana para guru tetap bisa menggunakan media pembelajaran quizizz tersebut secara tatap muka dan tanpa menggunakan perangkat gadget atau secara offline yaitu adalah Quizizz Paper Mode atau biasa disebut dengan quizizz mode kertas. Kuis dengan mode kertas tersebut menggunakan kertas cetak sebagai medianya, dengan kode respon cepat yang terdapat pada kertas cetak tersebut. Pada kertas cetak tersebut terdapat kode kertas dengan pilihan ganda A, B, C, dan D. Dengan menggunakan paper mode quizizz tersebut siswa dapat aktif menjawab pertanyaan yang diberikan, dan siswa bisa langsung melihat jawaban dan nilai mereka secara real time.<sup>10</sup> Selain itu penggunaan Quizizz Paper Mode dapat

---

<sup>9</sup> Rizka Fuziah dan Muhammad Sofian Hadi. “*Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabaja*”. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, Vol.8 No. 3 (2023). Hlm 2724.

<sup>10</sup> Rizal Wahid Permana Putra, “*Utilizing Paper-mode Quizizz for Formative Assessment in English Teaching and Learning*”. Journal of Research on English and Language Learning, Vol. 4 No. 1 (2023), hlm 49.

meningkatkan aktivitas siswa dalam meningkatkan kecepatan siswa menjawab soal, ketepatan menjawab soal, kemampuan focus, dan kecepatan siswa dalam menjawab soal terhadap aktivitas belajar mereka.

Berdasarkan pengamatan peneliti, penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode masih sangat jarang digunakan dan diteliti, serta dengan mempertimbangkan konteks latar belakang masalah yang sudah diuraikan, peneliti merasa tertarik untuk menyelidiki dan melaksanakan studi dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz paper mode terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

- a. Pemberian evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS hanya menggunakan buku tulis akan terlihat monoton sehingga membuat siswa bosan dan akan membentuk peserta didik kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS.
- b. Pembelajaran menggunakan *paper mode quizizz* ini belum banyak digunakan karena guru kurang mengetahui cara penggunaannya.
- c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *paper mode quizizz* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

### **2. Batasan Masalah**

- a. Melakukan observasi sebelum dan sesudah penggunaan quizizz paper mode, hal tersebut dijalankan untuk mengetahui dampak dari pemanfaatan media pembelajaran quizizz paper



mode.

- b. Pemberian kuesioner setelah melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *quizizz paper mode* untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di dalam kelas.
- c. Media yang digunakan adalah *quizizz paper mode*.
- d. Pokok pembahasan yang dibahas adalah mata pelajaran IPS kelas VII.

### **C. Rumusan Masalah**

Merujuk pada konteks latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dengan aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran konvensional di SMPN 1 Sanankulon Blitar.
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dengan aktivitas belajar menggunakan media pembelajaran konvensional di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

2. Untuk mengetahui pengaruh pengaplikasian media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis ialah dugaan sementara dari rumusan masalah yang sudah dideskripsikan di atas. Hipotesis dianggap sebagai dugaan sementara karena pernyataan yang tercatat belum didukung oleh bukti-bukti yang cocok dengan temuan di lapangan. Pernyataan tersebut masih bersandar pada teori-teori yang relevan. Dengan demikian, merujuk pada tinjauan latar belakang masalah yang sedang diinvestigasi, hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan media pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan media pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai dua kegunaan yakni terdiri dari kegunaan diantaranya, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, studi ini dapat berfungsi sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil dari studi ini dapat ditetapkan sebagai panduan dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan

menyenangkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Maka dari itu,, pembelajaran di dalam kelas dapat diatur agar lebih dinamis, kreatif, serta menyenangkan. Selain itu, hasil studi ini juga mampu memberikan dukungan terhadap konsep-konsep terkait penggunaan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dalam konteks pembelajaran IPS pada kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar.

## 2. Kegunan Praktis

### a. Kegunaan bagi pendidik

Kegunaan bagi pendidik yaitu dapat memberi wawasan kepada pendidik untuk mengetahui cara mendorong aktivitas dan motivasi belajar pada mata pelajaran (matpel) IPS terhadap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

### b. Kegunaan bagi peserta didik

Kegunaan bagi peserta didik yakni adanya studi ini diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* ini guna mendorong aktivitas belajar dari peserta didik pada matpel IPS.

### c. Kegunaan bagi peneliti

Kegunan bagi peneliti yaitu peneliti dapat menambah wawasan mengenai cara dalam meningkatkan aktivitas belajar pada siswa dengan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Selain itu penelitian juga dapat digunakan untuk pelaksanaan praktik pendidikan kedepannya.

## G. Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan agar mempermudah seseorang untuk membaca serta memahami isi yang sebenarnya dari sebuah karya ilmiah. Penegasan istilah tersebut menjelaskan beberapa definisi yang mencakup:

1. Briggs, memaknai bahwa media pembelajaran adalah berbagai macam alat yang bisa diaplikasikan untuk mengirimkan pesan serta dapat mendorong siswa belajar, dimana alat tersebut berbentuk fisik. Contoh media tersebut adalah buku, video, kaset, bingkai, film, dan lain sebagainya yang bisa digunakan dalam pendidikan.<sup>11</sup>

2. Aktivitas Belajar

menurut Dimiyati dan Sudjiono, menjelaskan pengertian aktivitas belajar adalah keaktifan dari siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan mereka sendiri dalam prose pembelajaran.<sup>12</sup> Kemudian menurut Defri, menjelaskan mengenai aktivitas belajar merupakan segala kegiatandalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya dilakukan proses interaksi antara guru dan siswa.<sup>13</sup> Selain itu, menurut Bloom aktivitas belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar berupa perubahan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, dan juga tingkatan aspek-aspeknya.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Sapriyah, "*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2 No. 1 (2019), hlm 471.

<sup>12</sup> Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta Djamarah, dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* edisi revisi. Jakarta: Rineka, hlm 51.

<sup>13</sup> Hasmianti, Jamilah, dan Muhammad Khalifah Mustami. "Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum". *Jurnal Biotek*. Vol. 5 No. 1 (2017). Hlm 24.

<sup>14</sup> Novita, Sudaraman, dan Christie Stephanie Piar. "*Ananlisis Hasil Belajar*

### 3. *Paper Mode Quizizz*

Paper mode quizizz ialah salah satu fitur yang disediakan oleh aplikasi quizizz. Dimana dengan fitur mode kertas (paper mode) ini digunakan oleh guru dalam prose pembelajaran tatap muka untuk pemberian assesment secara offline.<sup>15</sup> Dengan fitur paper mode quizizz ini guru dapat memberikan kuis tanpa perangkat/offline dengan cara *answer choice* dalam bentuk kertas.

### 4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengertian IPS dari Sapriya, menyatakan bahwa IPS ialah sebuah mata pelajaran kesatuan dari matpel ilmu sejarah, ilmu geografi, ilmu sosial dan juga ilmu ekonomi.<sup>16</sup> Selain itu IPS merupakan suatu bidang studi yang di dalamnya terdapat kombinasi mata pelajaran seperti ilmu sejarah, ilmu geografi, ilmu ekonomi, ilmu sosial, dan lainnya.

## H. Sistematika Pembahasan

Garis besar dalam penyusunan laporan berada pada sistematika pembahasan yang memiliki tujuan guna mempermudah dalam memahami dan mendalami keseluruhan teks dalam laporan. Secara umum penulisan laporan dalam penelitian kualitatif seperti penjabaran dibawah ini:

---

*Mata Pelajaran Ekonomi Pada Penelitian Dengan menggunakan media Pembelajaran Power Point*". Jurnal Prospek. Vol. 1 No. 2 (2019). Hlm 23.

<sup>15</sup> Yuni Candra, "Belajar Mengasyikkan dengan Quizizz Secara Offline Menggunakan Metode Kertas". <https://www.sangpendidik.com/2023/02/belajar-mengasyikkan-dengan-quizizz.html>, (diakses pada 11 Februari 2023, pukul 11.15)

<sup>16</sup> Sri Hapsari Lestari, dkk. *Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Teuku Umar Semarang*. Sosiolum. 1 (1). Hlm 87

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini mencakup penjelasan perihal latar belakang, identifikasi, dan batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, klarifikasi istilah, serta tata cara penyusunan pembahasan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bagian ini menguraikan analisis terhadap berbagai teori dan rujukan yang menjadi dasar dalam menyokong studi ini, termasuk kerangka berpikir yang menjadi landasan dalam penelitian ini.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini membahas aspek-aspek seperti jenis penelitian, pendekatan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kriteria instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, metode pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan dalam kajian ini.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

Deskripsi data, analisis dan diskusi penelitian

## **BAB V PEMBAHASAN**

Aktivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode Dengan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional di SMPN 1 Sanankulon Blitar, dan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Sanankulon Blitar

## **BAB VI PENUTUP**

Kesimpulan dan saran