

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah upaya untuk mewariskan nilai-nilai yang menjadi penolong dan penentu dalam menjalani kehidupan, serta memperbaiki nasib dan peradaban manusia, yang bisa dimulai sejak dalam kandungan. Pentingnya pendidikan tidak bisa diabaikan, karena tanpa pendidikan, manusia modern mungkin tidak akan jauh berbeda dari manusia masa lampau, bahkan mungkin peradabannya akan lebih terpuruk atau lebih rendah kualitasnya.

Pendidikan sebuah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka. Ini mencakup pengembangan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Fokus Media, 2006).

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sementara itu, pendidikan agama diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamis dengan menanamkan aqidah keimanan, amaliyah dan budi pekerti atau akhlak yang terpuji untuk menjadi manusia yang takwa kepada Allah SWT (Basyirudin, 2002).

Agama Islam adalah agama yang diturunkan oleh Allah SWT dan disampaikan melalui Rasul Muhammad SAW kepada seluruh umat manusia. Agama ini mencakup berbagai ketentuan mengenai keimanan (*aqidah*), ibadah, mu'amalah (interaksi sosial), dan akhlak. Ketentuan-ketentuan tersebut mempengaruhi cara

berpikir, merasa, bertindak, dan membentuk hati nurani seseorang (Supriyandi,2001).

Pendidikan Agama Islam mencakup tiga aspek penting: *Tarbiyah*, *Ta'lim*, dan *Ta'dib*. *Tarbiyah* bertujuan untuk mengoptimalkan kecerdasan intelektual (kognitif) peserta didik, dengan membimbing mereka agar mencapai kualitas intelektual yang tinggi atau mengembangkan akal pikiran secara optimal. *Ta'lim* adalah proses pendidikan yang fokus pada pembentukan sikap, etika, dan moral, sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan sesama manusia dan lingkungan dengan baik. Adapun *Ta'dib* menekankan pentingnya pemahaman akan kekuatan di luar manusia, yaitu pengakuan terhadap keberadaan Allah SWT.

Pendidikan Islam secara signifikan membentuk karakter religius siswa. Perspektif keagamaan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tindakan yang dilakukan berdasarkan kepercayaan tertentu. Sikap religius seseorang akan ditunjukkan oleh cara berpikir dan bertindak yang didorong oleh iman (Kristiawan, 2016). Pendidikan karakter dapat dikuatkan pada siswa dengan memasukkannya ke dalam semua jenjang pendidikan (Hamid dkk, 2018).

Pendidikan Agama Islam sangat dibutuhkan pada jenjang sekolah dari mulai SD sampai dengan SMA. Pendidikan Agama Islam berkaitan dengan manusia secara menyeluruh, mencakup seluruh aspek kehidupan anak-anak, bermula dari praktik sehari-hari yang sesuai dengan ajaran agama, baik yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam, dan manusia dengan dirinya sendiri. Oleh karena itu, pendidikan Islam tidak hanya mengajarkan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan duniawi tetapi juga bagaimana mempersiapkan diri untuk kehidupan akhirat (Zakiyyah,2005).

Oleh karena itu, tujuan pendidikan agama Islam di sekolah adalah untuk memperkuat keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan agama Islam siswa, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Selain itu, diharapkan siswa dapat memanfaatkan ajaran Islam yang mereka pelajari selama pendidikan mereka. Meningkatkan perilaku atau akhlak siswa tidak bergantung pada metode belajar mengajar. Oleh karena itu, guru

harus meningkatkan kualitas pendidikan sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pelajaran atau informasi dari guru tetapi juga mengambil bagian dalam kegiatan atau tindakan. Ini penting terutama untuk guru yang ingin siswa berperilaku lebih baik (Majid,2005).

Maka dari itu, pendidikan agama Islam adalah usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk membimbing siswa agar menjadi siswa yang unggul berdasarkan etika Islam dengan menjaga hubungan dengan Allah SWT. Menciptakan pribadi yang baik agar kedepannya siswa di sekolah bisa mengimplementasikan dalam perilaku terhadap guru.

Disinilah Pentingnya pendidikan agama Islam adalah untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh agar agama Islam dapat menjadi solusi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam masyarakat. Membentuk karakter seseorang juga bukanlah hal yang mudah, seringkali seperti mengukir di atas batu. Dalam konsep Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter merujuk pada tabiat, sifat, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lainnya.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan penulis pada tanggal 09 oktober 2023 di kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung, bahwa nilai hasil belajar pada mata pelajaran PAI masih rendah, Ditunjukkan dengan adanya siswa yang masih nilainya di bawah KKM yakni masih di bawah 78 yang sudah nilai menncapai KKM yaitu sekitar 15% berarti masih ada 85% yang belum mencapai nilai KKM. Berdasarkan Guru PAI menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran, siswa cenderung pasif dan pembelajaran hanya terpusat pada guru. Siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau ide, memperhatikan bahwa siswa pun masih banyak yang tidak menulis materi pembelajaran.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung karena kurangnya media pembelajaran yang memadai dalam pembelajaran siswa dikelas. kurang memiliki berbagai macam media untuk pembelajaran di kelas.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru perlu memaksimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Agar siswa tidak merasakan bosan pada saat didalam kelas dan juga hilang semangat, maka dari itu guru harus inovatif dalam memecahkan masalah tersebut agar tidak terkesan monoton. Maka dari, itu guru perlu mengubah cara mengajarnya dengan memakai salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan keadaan siswa hari ini yaitu melalui *game QuizWhizzer*.

Menurut fenomena atau gejala tersebut, pembelajaran di kelas tidak menarik bagi siswa dan terkesan membosankan. Ini berdampak pada hasil belajar siswa. Sikap pasif siswa, pembelajaran yang monoton, guru yang tidak kreatif, dan guru mendominasi proses pembelajaran analisa sementara menunjukkan bahwa gaya pembelajaran guru yang tidak menarik menyebabkan siswa tidak tertarik dengan materi atau pelajaran. Media pembelajaran lebih berfokus pada ceramah dan buku paket adalah satu-satunya media yang digunakan, sehingga kurang menarik bagi siswa. Hasilnya adalah siswa lebih pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Sebelum lebih jauh penulis akan memberikan pengertian tentang media *game Quizwhizzer* adalah sebuah situs web yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa melalui permainan interaktif. Peserta, baik siswa maupun pemain, harus menjawab pertanyaan untuk bisa melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Situs ini menyediakan berbagai fitur permainan yang dapat disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan pengguna. Selain itu, ada juga fitur yang memungkinkan akses ke hasil jawaban siswa pada permainan ular tangga. Siswa dapat berpartisipasi tanpa perlu mendaftar, tetapi mereka diminta untuk memasukkan nama sebelum memulai permainan (Wahyuningsih, 2021).

Dari pengertian di atas bahwa *game Quizwhizzer* menjadi solusi atas permasalahan di atas, dalam pelaksanaannya, peserta didik dapat menyelesaikan tahap kuis dengan menyenangkan, ketika berhasil menjawab soal dan kemudian dilanjutkan mengerjakan soal selanjutnya. Dalam hal ini aplikasi *game* interaktif

yang bernama *QuizWhizzer* adalah salah satu terobosan baru dalam pendidikan yang tidak membuat bosan siswa tersebut akan pembelajaran PAI.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengambil judul tentang PENERAPAN MEDIA *GAME QUIZWHIZZER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung)". Dengan harapan dalam penelitian ini dilakukan dapat menjadikan sebuah terobosan baru dalam pembelajaran siswa untuk terus meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI sebelum menggunakan media *game QuizWhizzer*?
2. Bagaimana penerapan media *game QuizWhizzer* dalam pembelajaran siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII setelah menggunakan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI.
2. Penerapan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung.
3. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI siswa kelas VIII SMP Al-Amanah Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hakikat dari sebuah manfaat ialah untuk pengetahuan diri sendiri yang bermula tidak tahu apapun sesuatu menjadi tahu. Sangat bermanfaat bagi diri sendiri dan juga yang lebih jauhnya bagi Bangsa dan Negara. Sangat disayangkan apabila manfaat dalam pemanfaatan tidak dilakukan dan juga akan merugikan terhadap diri sendiri.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dari beberapa siswa kelas 8C di SMP Al-Amanah terhadap aplikasi *game QuizWhizzer* dapat menjadi bukti bahwa pembelajaran bisa memanfaatkan teknologi pada jaman sekarang ini. Dan diharapkan juga menjadi inovasi dalam sebuah pembelajaran dan menambah wawasan, mengingat bahwa aplikasi *game* interaktif ini bisa menjadi salah satu daya Tarik Kembali anak untuk mau belajar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis diantaranya:

a) Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini menjadikan guru lebih kreatif dan lebih inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran, memperdalam mengenai teknologi yang dipakai untuk pembelajaran, memahami perangkat-perangkat pembelajaran yang baru dan mengaktualisasikan dari perubahan-perubahan yang ada di dalam aplikasi *game QuizWhizzer*.

b) Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan membuat siswa lebih senang belajar, membuat mereka lebih interaktif, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

c) Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas penggunaan teknologi, dan menjadi kreatif dengan berbagai teknologi atau perangkat.

d) Bagi Peneliti

Karena aplikasi *game QuizWhizzer* ini baru dan hanya digunakan oleh beberapa lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber penelitian tambahan yang akan mengeksplorasi berbagai aspek dari *game* interaktif ini. Oleh karena itu, setiap penelitian akan memiliki banyak perspektif yang berbeda.

E. Kerangka Berpikir

Game QuizWhizzer adalah permainan yang dapat dimainkan secara online melalui platform situs web yang tersedia. Seorang mahasiswa dari Universitas Harvard yang pertama kali mengembangkan permainan ini. Permainan ini dibuat dengan tujuan untuk membuat versi yang lebih kontemporer dari sebuah permainan yang awalnya dibuat oleh seorang guru fisika dengan menggunakan Power Point (Ainun Najib, 2021).

Quiznetic adalah nama awal dari pengembangan *QuizWhizzer*, yang dimulai pada awal tahun 2017. Pada awalnya, permainan ini digunakan oleh guru fisika di kelas. Namun, karena banyak digunakan oleh guru di seluruh dunia, permainan ini semakin populer. Meskipun awalnya sederhana, Quiznetic berkembang menjadi *QuizWhizzer*.

Penggunaan *game QuizWhizzer* pada proses pembelajaran mata pelajaran PAI ini dilihat dari penelitian yang telah diuji bahwa banyaknya siswa yang tertarik terhadap *game* interaktif tersebut. ini bisa menjadi salah satu opsi seorang guru untuk memulai pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi. Tujuannya untuk siswa lebih semangat lagi belajar dan lebih kreatif lagi.

Langkah-langkah penerapan *game QuizWhizzer*, yaitu :

1. Jika pengguna belum memiliki akun aplikasi *QuizWhizzer*, mereka dapat mendaftar dengan mengunjungi situs web ini.
2. Setelah mendaftar akun, klik "Try it for free" yang terletak di bagian kanan atas halaman.

3. Selanjutnya, akan muncul halaman dengan dua pilihan, yaitu "I want to play a *game*" atau "I want to create or host a *game*."
4. Jika pendidik ingin membuat permainan, mereka akan diminta untuk memasukkan informasi seperti nama akun/nama pengguna, alamat email/alamat email yang akan digunakan untuk akun tersebut, kata sandi, dan kata sandi verifikasi.
5. Jika guru telah terdaftar di *QuizWhizzer*, mereka dapat membuat permainan di platform *QuizWhizzer* tersebut.
6. Kemudian akan muncul tampilan dashboard dari *QuizWhizzer*. Untuk memulai membuat pertanyaan klik "Make a *game*".
7. Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti Board, Question, Setting, Quality score.
8. Pengguna dapat memilih untuk menggunakan permainan pembelajaran Live Race (langsung) atau Homework (tugas rumah) jika guru telah membuat permainan yang memenuhi kebutuhan pembelajaran.
9. Jika sudah guru menyiapkan kode *game* atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
10. Siswa dapat mengklik tautan yang dibagikan oleh pengguna atau masuk ke tautan tersebut dan memasukkan kode yang dibagikan oleh pengguna.
11. Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru untuk bisa masuk kedalam permainan.
12. Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik "Start".
13. Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking siswa yang menjawab kuis tersebut.
14. Pemain bisa menggunakan laptop atau smartphone untuk memainkan *game* ini (Wahyuningsih, 2021).

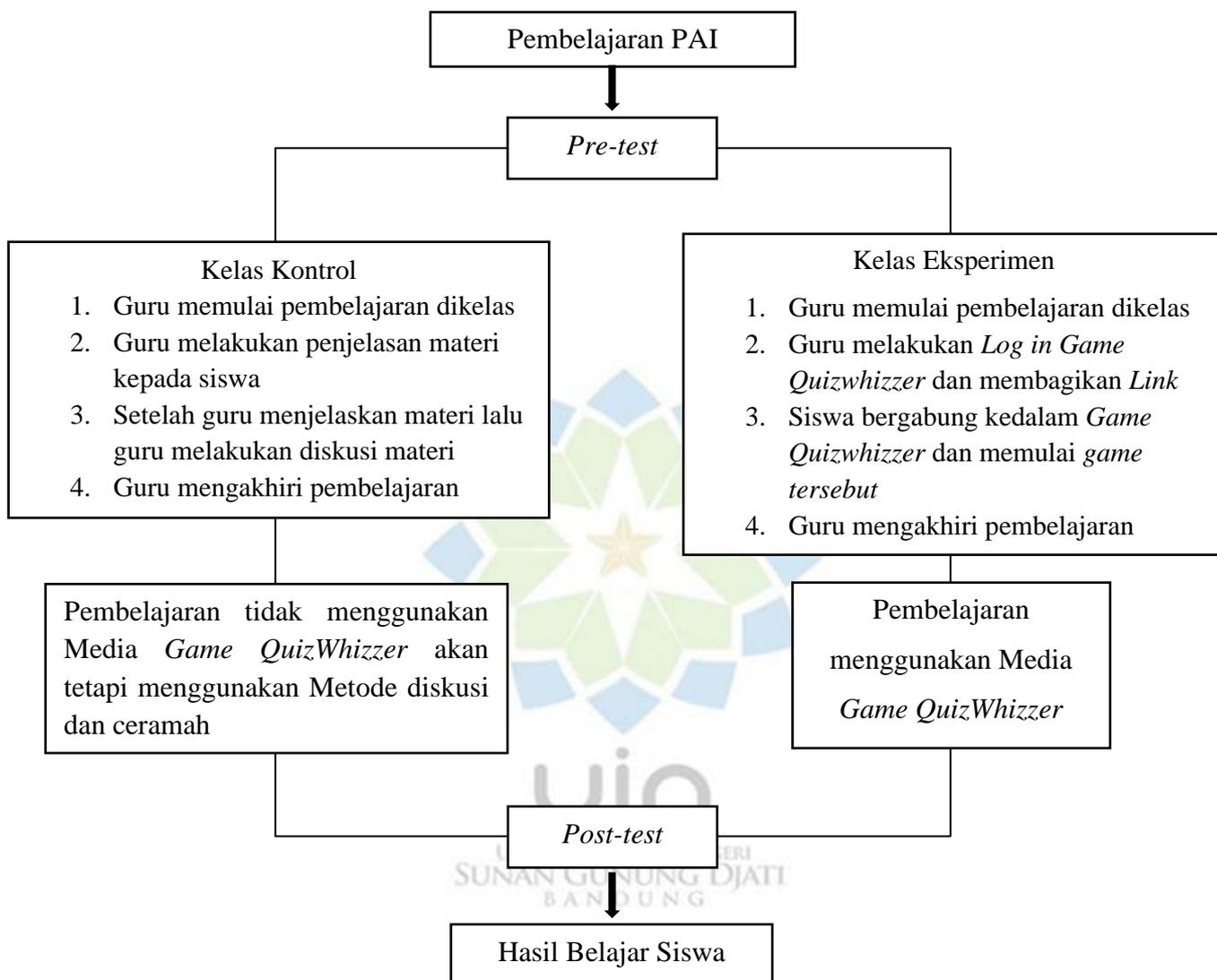
Hasil belajar menunjukkan bahwa dia mengalami perubahan perilaku. Perubahan ini mencakup perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) (Sardiman, 2017). Dalam pendapat lain bahwa

hasil belajar diukur melalui kemajuan siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh (Hamalik, 2006).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan aspek kognitif sebagai tolak ukur hasil belajar siswa. Bloom membagi domain kognisi ke dalam 6 tingkatan, yaitu:

- a. Pengetahuan (Knowledge). Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Sebagai contoh, ketika diminta menjelaskan manajemen kualitas, orang yang berada di level ini bisa menguraikan dengan baik definisi dari kualitas, karakteristik produk yang berkualitas, standar kualitas minimum untuk produk, dan sebagainya.
- b. Pemahaman (Comprehension). Dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.
- c. Aplikasi (Application). Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.
- d. Analisis (Analysis). Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.
- e. Sintesis (Synthesis). Satu tingkat di atas analisa, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.
- e. Evaluasi (Evaluation) Dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

Berdasarkan uraian di atas, alur kerangka berfikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan formal yang menggambarkan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen (Creswell, 2011). Hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban sementara yang akan diuji kebenarannya melalui suatu penelitian (Abdullah, 2015).

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu penerapan media *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan membuktikan bahwa sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y. Oleh karena itu, hipotesis yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

Penerapan media *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam berjalan dengan baik sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jika model penerapan *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berjalan kurang baik, maka tidak akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengetahui kebenaran hipotesis tersebut, digunakan rumus untuk menghitung nilai t dan nilai t tabel.

Jika t hitung lebih besar dari t tabel maka hipotesis ditolak (H_0), berarti terdapat pengaruh antara Pengaruh *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan hasil belajar siswa. Jika jika t hitung lebih kecil dari t tabel maka H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh antara pengaruh *game QuizWhizzer* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap hasil belajar. Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan Media *Game QuizWhizzer* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, sebagai berikut :

1. Fahmi Wahyuningsih. (2022) Skripsi di Departemen Jerman Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Permainan Edukasi *QuizWhizzer* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran" menunjukkan bahwa peserta menilai kegiatan ini sangat bermanfaat dan mampu menggunakan aplikasi *QuizWhizzer* untuk menyusun soal formatif dan sumatif bagi siswa setiap harinya.

2. Nuthfah Faijah. (2021). Mercuri Buana Penelitian yang dilakukan di Universitas Yogyakarta dengan judul "Perancangan Permainan Edukasi Berbantuan *QuizWhizzer* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konseptual Siswa" menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata yang lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, uji independent samples t-test menunjukkan bahwa tingkat signifikansi (2-tailed) lebih rendah daripada tingkat signifikansi alfa ($0,000 < 0,05$), menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukasi berbantuan *QuizWhizzer* lebih efektif daripada ketika tidak digunakan. Sebagai hasilnya, permainan edukasi berbantuan *QuizWhizzer* terbukti membantu siswa dalam memahami materi teori *Pythagoras*.
3. Devinta Agung Susanto. (2022). Studi yang dilakukan di Universitas Muara Kudus dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *QuizWhizzer* pada Pembelajaran Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko" menunjukkan bahwa sumber daya *QuizWhizzer* dapat dimanfaatkan efektif dalam proses pembelajaran. Selama mempelajari tema 2 subtema 1 tentang hidup rukun dalam perbedaan, sebagian besar siswa merasa bahwa materi IPS sudah tidak menarik. Namun, setelah menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*, siswa menjadi lebih termotivasi dan tidak lagi menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan. *QuizWhizzer* adalah aplikasi permainan berbasis Android yang dapat digunakan dalam proses belajar.
4. Afianti, R. K. (2023) Dalam disertasi doktoral yang dilakukan di Universitas Siliwangi, berjudul "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya", dikemukakan bahwa ketuntasan belajar siswa merupakan indikator keberhasilan belajar. Penelitian ini menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 60,87% pada siklus I menjadi 80,43% pada siklus II. Oleh karena itu, penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan

QuizWhizzer mampu membantu siswa kelas XI MIPA 7 SMAN 1 Kuta Utara dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

5. Oktavian, A. W., Wahyuni, D., & Istiani, F. (2023). Penerapan aplikasi *QuizWhizzer* untuk meningkatkan hasil belajar PPKN materi keragaman budaya di Indonesia kelas V di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114. n. Berdasarkan data yang diperoleh, seluruh peserta didik (100%) menyatakan bahwa mereka senang mengikuti pembelajaran PPKN menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*. Seluruh peserta didik juga merasa bahwa menggunakan aplikasi tersebut membuat mereka lebih mudah memahami pelajaran PPKN dan mengerjakan soal-soalnya. Sebanyak 95% peserta didik menyatakan bahwa mereka memiliki kesempatan untuk berpikir secara individu dalam pembelajaran PPKN dengan aplikasi *QuizWhizzer*, sementara 5% menyatakan tidak merasakan kesempatan tersebut. Selain itu, 100% peserta didik tertarik untuk menyelesaikan soal-soal matematika berikutnya dengan menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*.



Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Persamaan	Perbedaan
<p>Fahmi wahyu Ningsih 2022, Nuthfah Fajjah 2021, dan Devinta Agung Susanto 2022. Skripsinya sama-sama membahas tentang bagaimana penerapan <i>game QuizWhizzer</i> di dalam kelas dan juga memberitahu berupa progresan peserta/siswa setelah memakai <i>game QuizWhizzer</i> dan sebelum. Peningkatan perubahannya sangat tinggi di lihat dari hasil nilai yang telah di peroleh oleh peserta/siswa yang mencapai 80 %. Maka dari itu penerapan <i>game QuizWhizzer</i> ini bisa dikatakan berhasil dalam melakukan perubahan atau inovasi bagi guru untuk pembelajaran seterusnya dalam kelas. Dari ketiga sumber ini mempunyai persamaan dalam meningkat hasil belajar siswa/peserta.</p>	<p>Di dalam ketiga sumber ini dari Fahmi Wahyu Ningsih itu menjelaskan bahwa bagaimana caranya membuat <i>akun game QuizWhizzer</i> kepada peserta didalam kelas. Nuthfah Fajjah menjelaskan penerapan <i>game QuizWhizzer</i> kepada siswa kelas VIII SMP dalam mata pelajaran matematika dan terakhir Devinta Agung Susanto mengaplikasikan <i>game QuizWhizzer</i> pada siswa kelas VI SD dalam pembelajaran IPS dalam masa COVID-19 menjadikan pembelajaran harus dalam jaringan. Perbedaan dari ketiga ini yaitu dari penggunaan dan penerapan nya. Dengan demikian, penggunaan QuizzWhizzer dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di masing-masing tingkatan pendidikan untuk memaksimalkan manfaatnya bagi siswa atau mahasiswa</p>