

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Dalam bahasa latin "media" yaitu "medium" artinya "pengantar" atau "antara. Pada pendidikan, media merupakan suatu sumber belajar yang penting. Oleh karena itu, Media didefinisikan segala bentuk individu, materi, atau hal yang membuat siswa memperoleh suatu ilmu dan keterampilan. Penggunaan media saat penting selama proses belajar. Melalui media sebagai perantara mampu membantu pendidik dalam menyediakan materi pembelajaran bagi setiap siswa agar menjadi lebih efektif dan siswa lebih menguasai pokok pembahasan materi, maka dengan memanfaatkan media yang menarik memicu adanya ketertarikan pada pembelajaran. Azikiwie berpendapat bahwa media pembelajaran melibatkan semua panca indra dan mencakup apa pun yang digunakan guru untuk mengajar.<sup>6</sup> Brown mengutarakan dalam media pembelajaran yang digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran dapat memengaruhi seberapa efektif dalam pembelajaran.<sup>7</sup> Sama halnya yang dikatakan musfiqon, penggunaan media pembelajaran untuk fasilitator antara siswa dan guru dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.<sup>8</sup> Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media ialah alat, wahana, atau

---

<sup>6</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, Tahta Media Group, 2021. Hal 28

<sup>7</sup> Andi Kristanto, "Media Pembelajaran," *Bintang Sutabaya* (2016): 6.

<sup>8</sup> Arifannisa et al., *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran pada fungsi buku informasi*, *Sonpedia*, 2023.hal 4

metode yang diterapkan bagi guru untuk menyajikan konten pada siswa, meningkatkan efektivitas, keterlibatan, dan pengalaman belajar yang menarik. Media ini bisa berupa media visual, audio, audiovisual, hingga media berbasis teknologi digital. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah Quizizz.

## 2. Pengertian Wayground (Sebelumnya Quizizz)

Wayground, sebelumnya dikenal sebagai Quizizz merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis AI yang telah berevolusi dari alat kuis sederhana menjadi solusi pembelajaran komprehensif bagi para pendidik dan pelajar. Platform ini menggunakan gamifikasi dan fitur AI untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efisien, sekaligus menyediakan kuis, pelajaran, aktivitas, dan analisis data yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap siswa. Quizizz juga memungkinkan siswa melihat kemajuan mereka secara langsung sehingga mendorong adanya motivasi setiap siswa-siswi untuk lebih berpartisipasi agar aktif pada setiap proses pembelajaran serta mendorong mereka untuk mengerjakan kuis dan latihan lainnya dengan harapan mereka memperoleh nilai yang tinggi melalui papan peringkat.

Quizizz merupakan media yang cukup bagus dan memiliki manfaat dalam pembelajaran. Menurut Si-torus & Santoso Quizizz dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Selain itu,

menurut Purba, dkk. melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik dan dapat menciptakan lingkungan belajar lebih aktif.<sup>9</sup>

Quizizz merupakan platform pendidikan yang memiliki fitur evaluasi guna untuk mendukung pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif dan dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik, baik secara online maupun offline. Quizizz dapat menjadi salah satu solusi untuk guru, terkhususnya guru Pendidikan Agama Kristen agar menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

### 3. Manfaat Quizizz

Penggunaan Media Quizizz memiliki beberapa manfaat yang membuat pembelajaran tidak hanya lebih menarik tapi juga lebih interaktif. Quizizz merupakan proses pembelajaran untuk memberikan berbagai alat pada setiap ruang kelas agar menyenangkan, menarik, serta interaktif. Fitur-fitur seperti Papan peringkat, poin, Animasi, dan musik yang menjadi salah satu hal menarik ketertarikan siswa. Quizizz dapat mendorong motivasi siswa berpartisipasi untuk mencapai skor terbaik, yang dapat mereka lihat secara langsung melalui papan peringkat. Penggunaan animasi dan musik dalam kuis pada Quizizz dapat menciptakan unsur visual sehingga adanya daya tarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dengan memanfaatkan indera belajar.

---

<sup>9</sup> D N Afifah dan C Hasanudin, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis di Perguruan Tinggi," *Jubah Raja* No 21 2023 (2023): 73

Berikut beberapa manfaat penggunaan media Quizizz yaitu sebagai berikut:

- a. Quizizz adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diakses melalui setiap perangkat yang terhubung ke internet
- b. Quizizz juga terdapat banyak fitur yang membantu siswa dalam memahami pelajaran, menciptakan daya tarik visual, Quizizz memiliki fitur menarik seperti melampirkan avatar, meme, foto, video, dan tema.
- c. Quizizz dapat membantu guru mengawasi aktivitas siswa.
- d. Quizizz dapat menumbuhkan semangat siswa dan hasil belajar mereka karena siswa dapat meninjau hasil kuis interaktif dan Peringkat secara langsung di fitur papan.<sup>10</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Adapun Kelebihan Quizizz bagi siswa:

- a. Siswa akan lebih antusias ketika proses pembelajaran berlangsung
- b. Quizizz dapat Memberi dan memicu tantangan kepada siswa karena mereka bersaing dengan teman sekelasnya untuk menyelesaikan kuis dan memperoleh hasil terbaik. Melalui papan peringkat, siswa dapat melihat hasilnya langsung, setelah mengerjakan kuis atau soal lainnya.
- c. Siswa dapat menggunakan Quizizz dengan mudah melalui web dan aplikasi.

---

<sup>10</sup> Nia Agustin, dkk. Media Digital untuk pembelajaran. (Semarang: Cahaya Ghani, 2023)  
Hal 38

- d. Terdapat fitur yang memungkinkan siswa tertarik seperti, meme, musik, animasi, dll

Selain memiliki kelebihan, Kekurangan Quizizz bagi siswa:

- a. Siswa tidak dapat melanjutkan soal, jika soal sebelumnya tidak dapat diberikan jawaban sebelumnya.
- b. Adanya keterbatasan waktu sehingga dapat membuat siswa panik.
- c. Tergantung pada kestabilan internet, apabila internet tidak stabil dapat membuat siswa tertinggal oleh teman sekelasnya dalam mengerjakan kuis.<sup>11</sup>

## 5. Langkah-langkah penggunaan Quizizz

Adapun langkah-langkah penggunaan Quizizz yang dapat diterapkan guru dan siswa sebagai berikut:<sup>12</sup>

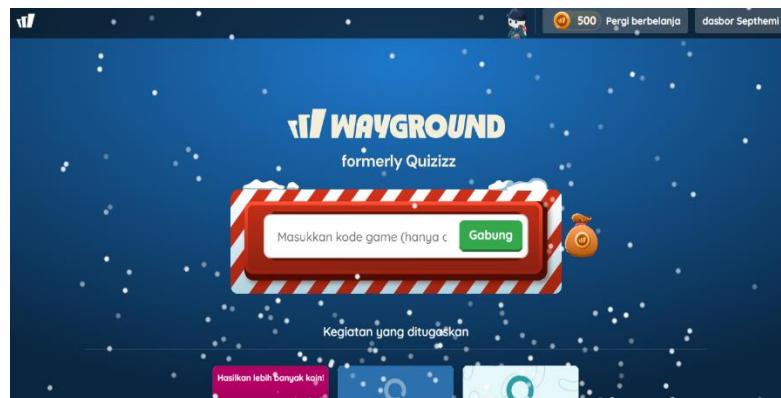
- a. Guru menyediakan soal untuk bahan penilaian berdasarkan materi pembelajaran
- b. Guru menerapkan pembelajaran sesuai modul ajar yang telah dirancang.
- c. Kemudian guru mengunjungi website wayground (Quizizz), wayground.com untuk login melalui google email.

---

<sup>11</sup> Syifa Fauziah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Kelas VII-B Mts Negeri 1 Kota Serang" 1, no. 1 (2023): 22.

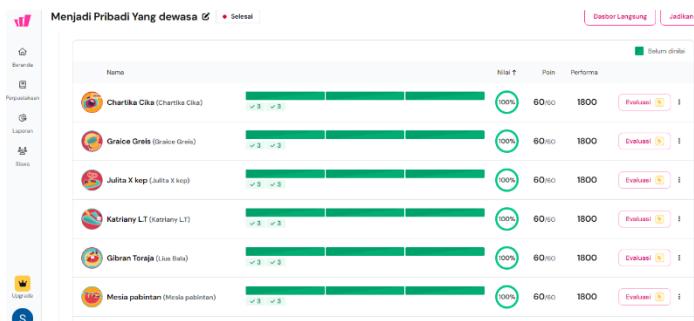
<sup>12</sup> Nurhadianti., "Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram," *ALINEA : Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya* 3, no. 2 (2023): 404.

- d. Setelah muncul halaman web Quizizz, klik bagian perpustakaan untuk membagikan soal yang disediakan untuk siswa. Kemudian, klik sebarkan atau tugaskan untuk membagikan link dan kode kelas.
- e. Siswa mengunjungi link website Quizizz yang telah dibagikan oleh guru dan mengunjungi langsung melalui browser pencarian join Quizizz. Kemudian siswa diharuskan untuk Sign Up atau daftar melalui akun google atau email, pilih peran sebagai siswa
- f. Setelah Sign Up, siswa masukkan kode yang diberikan guru. Kemudian bergabung.



**Gambar II. 1 Memasukkan Kode kelas**

- g. Siswa yang telah bergabung dapat dilihat oleh guru. Siswa dapat menuntaskan soal kuis sesuai dengan durasi yang ditentukan oleh guru.
- h. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.



Gambar II. 2 Papan Peringkat di website Wayground

## B. Keaktifan Belajar Siswa

### 1. Pengertian Keaktifan

Keaktifan yaitu aktivitas yang melibatkan kerja keras serta upaya siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat diukur dengan melihat seberapa aktif mereka mengikuti pelajaran. Menurut Sardiman, kegiatan yang mencakup fisik maupun mental merupakan keaktifan yang menggabungkan tindakan dan berpikir yang tidak terpisahkan dan merupakan komponen penting dari proses pembelajaran.<sup>13</sup> Berbeda dengan apa yang dikatakan Nana Sudjana dalam Nurul Karimah, keaktifan belajar siswa dapat diukur dengan melihat bagaimana siswa berpartisipasi dalam tugas belajarnya, bagaimana siswa menyelesaikan masalah, bertanya apabila ada yang sulit dipahami kepada guru maupun teman, melatih diri sendiri untuk menyelesaikan masalah atau soal.<sup>14</sup> Oleh karena itu, pendapat tersebut menetapkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar mencakup semua aktivitas pembelajaran siswa, yang memungkinkan kondisi kelas tetap normal

<sup>13</sup> Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali, 2011, 101

<sup>14</sup> Nurul Karimah, Rasimin, dan Rully Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 12973

Keaktifan belajar adalah upaya siswa untuk mencapai tujuan belajar melalui berbagai kegiatan, baik secara daring maupun tatap muka. Keterlibatan fisik, mental, ataupun emosional adalah tanda keaktifan siswa dalam belajar.

Dalam pembelajaran, keaktifan merupakan indikator penting dalam interaksi antara guru dan siswa. Keaktifan belajar siswa ialah komponen penting dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan adanya komunikasi antara siswa dan guru dapat menghasilkan pembelajaran lebih baik.

## 2. Aspek-aspek yang memengaruhi keaktifan siswa

Muhibbin dalam Zaeni, dkk menyatakan bahwa aspek keaktifan belajar dipengaruhi oleh:<sup>15</sup>

- a. Aspek Internal, yang mencakup fisik dan psikologi. Semua kondisi jasmani peserta didik termasuk aspek fisik, yang saling memengaruhi dan dapat menghambat proses belajar jika kondisi kesehatan buruk. Sedangkan aspek psikologi termasuk dalam hal berikut:
  - 1) Intelektensi (tingkat kecerdasan), dimana siswa yang berpotensi tinggi lebih unggul dibandingkan siswa yang memiliki tingkat kecerdasan rendah.
  - 2) Sikap, mencakup segala reaksi terhadap suatu objek, baik itu benda atau sesuatu yang lain. Keterlibatan siswa dalam belajar dapat ditentukan oleh tanggapan yang diberikan, baik positif maupun negatif.

---

<sup>15</sup> Zaeni et al., "Analisis keaktifan siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang," *Prosiding Seminar Nasional & Internasional Universitas Muhammadiyah Semarang* (2017): 417.

3) Bakat, keterampilan belajar dan keberhasilan belajar siswa akan meningkat ketika mereka belajar sesuatu yang sesuai dengan bakatnya.

4) Minat , kondisi di mana siswa tertarik pada sesuatu hal yang dapat membuat mereka senang dan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Aspek eksternal, mencakup keluarga bagaimana orangtua mendidik, hubungan antara anggota, ekonomi keluarga, dll. Kemudian dalam lingkup sekolah, relasi antara guru maupun teman sebayanya.

c. Aspek pendekatan belajar, ini merupakan kondisi yang dapat menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran. Upaya Pendidik maupun peserta didik dalam menentukan strategi atau metode yang dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

3. Indikator keaktifan belajar siswa

Indikator keaktifan menjadi acuan dari hasil pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini mencakup aktivitas sebagai berikut:

a. *Visual activeties*. Berupa aktivitas yang dilakukan ketika kegiatan belajar seperti membaca, melihat gambar, video, memperhatikan guru saat menjelaskan.

b. *Oral activeties*, yaitu kegiatan berupa mengungkapkan suatu pendapat, mengajukan pertanyaan, maupun memberi saran saat proses pembelajaran.

- c. *Listening activeties*, yaitu kegiatan saat pembelajaran siswa mendengarkan percakapan guru atau saat berdiskusi dengan teman terkait materi.
- d. *Mental activities*, yaitu aktivitas yang berupa mengingat, memecahkan masalah/menemukan masalah, menganalisa, dan membuat keputusan.
- e. *Emotional activities*, yaitu kegiatan dalam pembelajaran siswa berani mengajukan pendapat, tenang ketika menjawab, tidak merasa bosan, dan tidak gegabah dalam mengambil keputusan.<sup>16</sup>

### C. Hubungan Quizizz dengan keaktifan

Quizizz sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah alat atau media web berbasis game yang membantu guru dalam menghasilkan kuis secara daring. Quizizz dapat dibuka oleh siswa melalui smartphone maupun laptop. Penggunaan Quizizz dengan sejumlah fitur dan elemen desain, platform ini berfungsi sebagai alat upaya peningkatan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan elemen gamifikasi yang membuat pembelajaran terasa seperti permainan, seperti papan peringkat, power-up, dan tantangan yang mendorong semangat kompetitif yang sehat di antara siswa, Wayground pada dasarnya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik karena siswa lebih terdorong untuk berpartisipasi demi meraih nilai bagus atau mendukung tim mereka, hal ini secara langsung meningkatkan fokus dan rentang perhatian mereka.

---

<sup>16</sup> Karimah, Rasimin, dan Andiyaksa, "Identifikasi Tingkat Keaktifan Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Kota Jambi." hal: 12973

Quizizz menawarkan beberapa keunggulan dan mendorong minat siswa agar belajar dengan aktif dan menarik. Maka, penggunaan Quizizz bagi aktivitas belajar dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif.<sup>17</sup>

#### **D. Pendidikan Agama Kristen**

##### 1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

Pendidikan Agama Kristen yaitu pendidikan berlandaskan pada Alkitab sebagai pedoman dalam kehidupan. PAK diterapakan dalam Gereja, masyarakat, keluarga, maupun sekolah. Calvin menyatakan bahwa Pendidikan Agama Kristen ialah mengikuti sertakan setiap anggota jemaat untuk memperdalam Alkitab yang dibimbing oleh roh kudus, mengajar serta melengkapi setiap orang percaya untuk bertanggung jawab sesuai dengan kehendak Allah dan untuk kemuliaan-Nya. Sedangkan menurut Robert W. Pasmino, pendidikan agama kristen adalah upaya sistematis dalam artian disiplin spiritual dan humanis dalam penyebaran keilmuan, makna, maupun sikap sesuai dengan imam kekristenan untuk mewujudkan perubahan, pembaharuan antara setiap orang.<sup>18</sup>

Dalam Alkitab yang menjadi landasan adanya Pendidikan Agama Kristen, pada Kitab 2 Timotius 3:15-16 berbunyi “ Ingatlah juga bahwa dari kecil engkau sudah mengenal Kitab suci yang dapat memberikan hikmat kepadamu dan menuntun engkau kepada keselamatan oleh Iman kepada

---

<sup>17</sup> Penerapan Media, Quizizz Untuk, dan Meningkatkan Keaktifan, 8, no. 1 (2024): 36..

<sup>18</sup> Marthen Sahertian, “Pendidikan Agama Kristen dalam Sudut Pandang John Dewey,” *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019):107

Yesus Kristus. Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran.”

Oleh karena itu, peran PAK dalam mendidik siswa penting untuk membentuk karakter siswa dengan menanamkan nilai-nilai Kristiani dan praktik Agama Kristen dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk mendukung pertumbuhan iman, spiritual, serta hubungan yang dalam dengan Yesus Kristus.

## 2. Tujuan Pendidikan Agama Kristen

Menurut Werener C. Graendorf bertujuan untuk membimbing orang-orang dalam setiap aspek kehidupan melalui metode pengajaran secara kontemporer ke arah pemahaman mengenai rancangan dan kehendak Allah melalui Kristus dalam tiap-tiap kehidupan.<sup>19</sup>

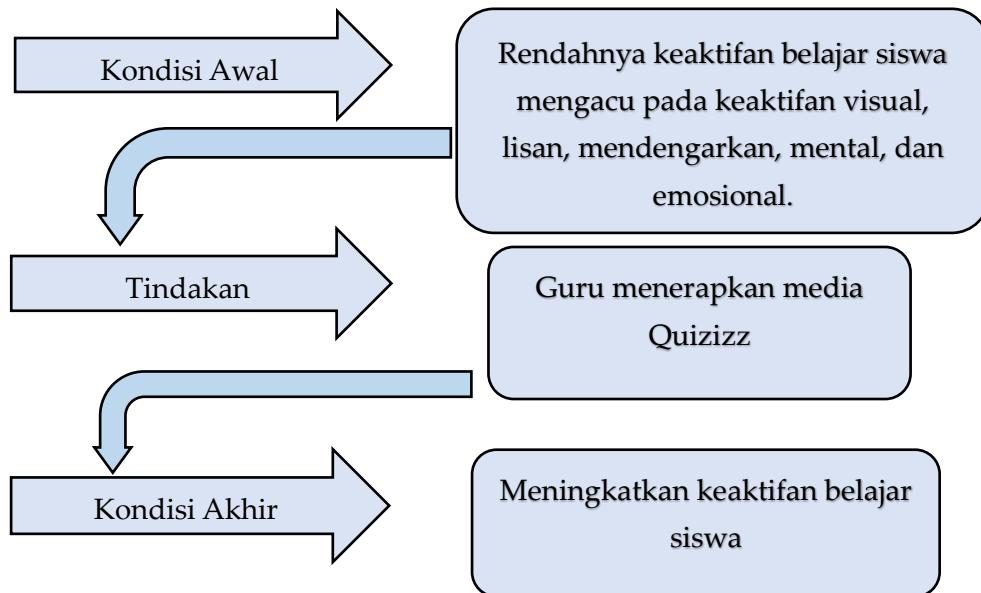
## E. Kerangka Berpikir

Partisipasi peserta didik sangat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kurang keaktifan siswa pada kelas XI SMKS Lakipadada dapat terlihat pada saat penulis melakukan obsevasi awal. Maka peneliti hendak menerapkan pembelajaran Quizizz. Penerapan media pembelajaran Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XI SMKS Lakipadada.

---

<sup>19</sup> Marthen Sahertian.

**Bagan II. 1 Kerangka Berpikir**



#### F. Penelitian Terdahuluam

Penelitian oleh Addin Zuhrotul Ain pada tahun 2021, menunjukkan bahwa Quizizz secara bertahap mampu mengembangkan hasil belajar pada siswa di Nganjuk SMAN 3 pada kelas X SMAN 3. Siklus pertama memiliki rata-rata nilai siswa yang cukup, dengan nilai 50,29%. Nilai siswa rata-rata meningkat menjadi 85,58% selama siklus kedua.<sup>20</sup> Dapat disimpulkan mengenai penerapan media Quizizz dapat memberikan manfaat pada keberhasilan belajar dan menjadi alternatif guru dalam menyediakan sarana penggunaan media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Ratih Sukma Desya dan Wirdati pada tahun 2023 Studi ini melihat seberapa efektif media Quizizz terhadap

<sup>20</sup> Addin Zuhrotul Aini, Palupi Rahayu, dan Stkip Pgri Nganjuk, "Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN," *STKIP PGRI Nganjuk* (2021): 383.

partisipasi siswa di kelas XII SMAN 1 Lareh Sago Halaban. Penelitian ini menunjukkan nilai signifikan Quizizz media pembelajaran dengan melakukan pengujian efektivitas menunjukkan bahwa Quizizz membantu siswa berpartisipasi dalam belajar.

Kemudian, Penelitian yang diteliti oleh Setyo Edy Pranoto dalam penggunaan Quizizz, untuk meningkatkan keaktifan siswa di SMA Darul Hikmah Kutoarjo, Menunjukkan pada tahap siklus I presentase keaktifan ialah 51,13%, dan pada siklus II adanya peningkatan 26,91% dengan median 77,04%. Perolehan dari penelitian ini membuktikan dengan menggunakan Quizizz memberi efektivitas terhadap peningkatan keaktifan proses belajar peserta didik.<sup>21</sup>

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Addin Zuhrotul Ain, Ratih Sukma Desya & Wirdati, Setyo Edy ini memiliki kesamaan yaitu menerapkan pemanfaatan media Quizizz dalam pembelajaran. Namun pada penelitian Addin Zuhrotul Ain mengacu terhadap hasil belajar siswa, kemudian penelitian Ratih & Wirdati fokus pada efektivitas penggunaan Quizizz terhadap keaktifan belajar, sedangkan Setyo Edy berfokus pada peningkatan keaktifan belajar melalui media Quizizz. Penelitian sebelumnya oleh Addin, Ratih & Wirdati, dan Setyo berfokus mata pelajaran PPKN, matematika, dan Sosiologi. Sedangkan

---

<sup>21</sup> Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, no. 1 (2020): 25, <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.

penelitian yang dilakukan penulis akan menerapkan Quizizz dalam peningkatan keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen.

#### **G. Hipotesis Tindakan**

Dari tinjauan literatur dan kerangka berpikir di atas, hipotesis tindakan diuraikan dengan berikut: Siswa kelas XI Keperawatan di mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMKS Lakipadada akan lebih aktif belajar apabila Quizizz diterapkan?