

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Pembahasan Teori

1. Pengertian Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), implementasi berarti pelaksanaan atau penerapan artinya implementasi adalah realisasi dari suatu rencana, kebijakan, program, atau konsep ke dalam tindakan nyata. Sedangkan pengertian umum implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan suatu rencana kegiatan yang telah disusun secara sistematis untuk mencapai suatu tujuan.

Implementasi merupakan proses mengubah suatu rencana menjadi tindakan nyata agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai, termasuk mekanisme pelaksanaan, penyesuaian di lapangan, dan upaya pengendalian. Sejalan dengan itu menjelaskan bahwa implementasi adalah suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa program dapat dijalankan melalui langkah-langkah operasional yang jelas, terukur, dan terarah (Alexandri & Halimah, 2021).

Sementara itu implementasi merupakan proses mengubah konsep menjadi tindakan sehingga pelaksanaannya dapat diamati serta dinilai tingkat efektivitasnya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan proses pelaksanaan yang dirancang secara terencana, terstruktur, dan diarahkan untuk mencapai hasil yang diharapkan (Iwan Sanusi, 2024).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, implementasi dapat diartikan sebagai proses pelaksanaan suatu rencana yang telah dirumuskan secara sistematis agar dapat dilakukan dalam tindakan nyata. Dengan demikian, implementasi merupakan tahap penting yang memastikan bahwa konsep atau kebijakan yang

dirancang dapat diterapkan secara efektif, terukur, dan memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan sehingga dapat merangsang pemikiran, perhatian, dan minat siswa selama proses belajar (Panjaitan, 2021). Media pembelajaran pada dasarnya adalah berbagai bentuk alat atau wahana yang berfungsi membantu penyampaian materi agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Media pembelajaran mencakup sarana fisik maupun digital yang berperan dalam mentransformasikan pengetahuan sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran (Penulis, 2022).

Media pembelajaran interaktif yang merupakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dirancang untuk memfasilitasi terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih dinamis, partisipatif, dan bermakna. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi, maupun komponen digital lainnya yang berfungsi meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat motivasi belajar, serta menyediakan umpan balik selama proses pembelajaran (Rahardja et al., 2020).

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli yang telah disajikan peneliti dapat menyimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk instrumen, baik yang bersifat fisik maupun digital, Fungsi media pembelajaran adalah untuk memfasilitasi transformasi

pengetahuan dengan cara yang efektif dan efisien, bertindak sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah peranan atau kegunaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Panjaitan, 2021). Adapun fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Memperjelas penyajian materi.
- 3) Membantu siswa memahami konsep abstrak
- 4) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah pengelompokan media yang digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan bentuk, cara penyajian, dan teknologi yang digunakan (Technology, 2024). Adapun jenis media pembelajaran yang sering digunakan antara lain:

- 1) Media audio
- 2) Media visual
- 3) Media audiovisual
- 4) Media berbasis teknologi digital
- 5) Media berbasis computer
- 6) Media tiga dimensi
- 7) Media cetak

d. Quizizz

1) Pengertian Quizizz

Menurut menyebutkan bahwa Quizizz merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, papan peringkat, timer, serta analisis hasil sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan dapat dipantau dengan baik Selviani & Ayuni, (2025), sedangkan penggunaan Quizizz juga dinilai mampu membantu guru melakukan proses

pembelajaran secara efisien karena hasil pekerjaan siswa ditampilkan secara otomatis dan cepat (Setiawan, 2024).

Quizizz berperan penting dalam menunjang efektivitas pembelajaran melalui penyediaan platform yang interaktif dan berbasis teknologi. keunggulan utama platform ini terletak pada penggunaan unsur gamifikasi, seperti kuis, sistem poin, dan papan peringkat, yang berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, fitur umpan balik instan memungkinkan siswa segera mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. fleksibilitas Quizizz mendukung berbagai model pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh, di mana guru dapat mengadaptasi kuis untuk tugas individu atau kelompok guna memperkuat kolaborasi dan pemahaman siswa (Ramadhani et al., 2023).

2) Keunggulan Quizizz

Menurut Kusumayati, L. D. (2022) Quizizz memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a) Tampilan menariak dan gamifikasi.
- b) Memberikan umpan balik langsung.
- c) Dapat digunakan menggunakan smartphone.
- d) Memudahkan guru mengukur capaian belajar.
- e) Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.

3. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang tercermin melalui rasa ingin tahu, keinginan mencoba, serta kesenangan saat mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif (Yuliana Sinaga et al., 2025). minat belajar muncul sebagai motivasi internal yang membuat siswa

berpartisipasi dalam kegiatan belajar tanpa adanya tekanan atau paksaan dari luar.

Minat belajar merupakan dorongan batin yang muncul dari diri siswa sehingga mereka merasa tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Sugiarti et al., 2025). Dorongan ini terlihat dari keinginan siswa untuk memahami materi, partisipasi aktif selama kegiatan belajar, serta ketekunan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Minat belajar tidak hanya berfungsi sebagai rangsangan internal, tetapi juga memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar (Agustin, 2025). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, menunjukkan konsistensi, dan mampu terlibat secara kognitif maupun perilaku dibandingkan siswa yang minat belajarnya rendah.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa, Minat belajar dapat dipahami sebagai keadaan psikologis yang berasal dari diri siswa, yang ditandai dengan rasa ingin tahu, perhatian, dan dorongan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. minat belajar tidak hanya tampak melalui ketertarikan terhadap materi, tetapi juga melalui kemauan untuk memahami pelajaran secara mendalam, mencari informasi tambahan, dan tetap konsisten meskipun menghadapi hambatan. oleh karena itu, minat belajar berperan sebagai kekuatan internal yang menentukan tingkat partisipasi, kedisiplinan, serta pencapaian akademik siswa.

2. Jenis-Jenis Minat Belajar

Jenis-jenis minat belajar merujuk pada ketertarikan, gairah, dan perhatian siswa (Sevtyana, 2023). Adapun jenis-jenis minat belajar sebagai berikut:

- a. Minat Situasional
- b. Minat Individual
- c. Minat Personal

- d. Minat Intrinsik
- e. Minat Ekstrinsik

3. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar merupakan tanda yang menunjukkan adanya ketertarikan dalam proses pembelajaran (Ma'sum & Sriyanti, 2025). Adapun ciri-ciri minat belajar sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati
- d. Lebih suka hal yang menjadi minatnya dari pada hal yang lain
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas kegiatan

4. Faktor-Faktor Minat Belajar

Faktor-faktor minat belajar adalah unsur yang mempengaruhi munculnya ketertarikan terhadap kegiatan belajar (Salma Rahmatunnisa, 2024). Adapun faktor-faktor minat belajar sebagai berikut:

- a. Motivasi dan cita- cita
- b. Peranan keluarga
- c. Peranan guru
- d. Sarana dan perasarana
- e. Teman pergaulan

5. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar yaitu tolak ukur atau tanda-tanda yang dapat diamati dan diukur untuk mengetahui tingkat ketertarikan (Anugrah Steven Doloksaribu & Din Oloan Sihotang, 2024). Adapun indikator minat belajar sebagai berikut:

- a. Perhatian siswa terhadap pembelajaran
- b. Ketertarikan terhadap materi pembelajaran
- c. Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran

- d. Keinginan untuk belajar secara mandiri
- e. Ketekunan dalam menghadapi tugas

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Banyak penelitian yang dilakukan mengenai, Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa. Adapun penelitian yang relevan dengan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

NO	Penelitian Terdahulu	Relevansi dengan Penelitian	Novelty (Kebaruan) Penelitian Anda
1	Mochammad Ibram & Eva Gustiana (2025), Penerapan Media Quizizz pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kadugede. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dengan rata-rata kelas eksperimen 43,75 dan kelas kontrol 32,47 ($p = 0,000 < 0,05$).	Sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menjadi dasar bahwa Quizizz efektif meningkatkan minat belajar.	Penelitian Anda memiliki kebaruan pada lokasi penelitian (SMAN 10 Bengkulu Selatan), jenjang pendidikan (SMA), jumlah responden, serta mata pelajaran yang diteliti, sehingga memberikan konteks penelitian yang berbeda.
2	Fadlia Pakaya & Radia Hafid (2025), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan	Memiliki kesamaan pada variabel bebas (media Quizizz), variabel terikat (minat belajar), jenjang pendidikan (SMA), serta menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Kebaruan penelitian Anda terletak pada lokasi penelitian yang berbeda, yaitu SMAN 10 Bengkulu Selatan, sehingga dapat memberikan bukti empiris baru mengenai

NO	Penelitian Terdahulu	Relevansi dengan Penelitian	Novelty (Kebaruan) Penelitian Anda
	Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dengan koefisien determinasi 31,5% dan nilai $t = 5,247$ ($p = 0,000$).		efektivitas Quizizz pada karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar yang berbeda.
3	Salsyabilla Nafsani Az-Zahra, Mujahid Rasyid, & Arif Hakim (2024), Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BPP Bandung. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (109,20) dan kelas kontrol (106,06), sehingga Quizizz terbukti meningkatkan minat belajar siswa.	Sama-sama mengkaji pengaruh Quizizz terhadap minat belajar siswa serta menggunakan desain eksperimen untuk menguji efektivitas media pembelajaran	Penelitian Anda memiliki kebaruan pada lokasi penelitian (SMAN 10 Bengkulu Selatan), jenis sekolah (SMA), serta karakteristik subjek penelitian, sehingga memperluas bukti empiris mengenai penggunaan Quizizz pada konteks yang berbeda.

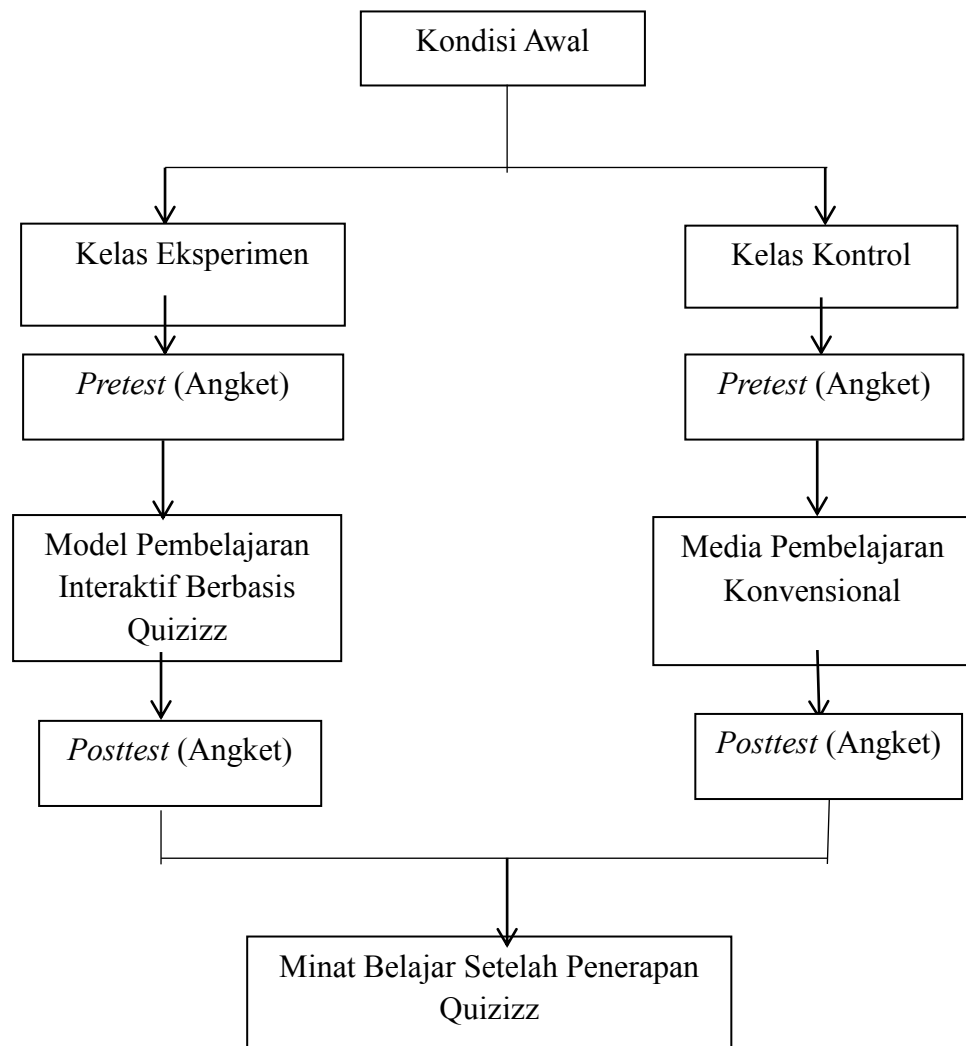
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan berbagai aspek yang telah diidentifikasi (Syahputri et al., 2023). Kerangka berpikir dalam penelitian ialah dasar pemikiran yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir ini mencakup teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi pada landasan dalam penelitian. Selain itu, kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka

berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang menggambarkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan sebelumnya serta penelitian ynag telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, maka pengembangan kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap masalah yang diajukan dan kebenarannya akan dibuktikan melalui penelitian empiris

(Sa, 2025). Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 :

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis quizizz dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media interaktif berbasis quizizz.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis quizizz dan siswa yang tanpa mengikuti pembelajaran media