

BAB II KAJIAN TEORI

1.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media secara etimologis berasal dari kata “*medium*” yang artinya perantara, dikatakan perantara karena suatu pengantar dari guru atau promotor dengan penerima peran siswa, dan audiens Delora Jantung (2019). Media 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 Sapriyah (2019). Media merupakan sumber belajar sehingga secara luas media pembelajaran dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan Wijayanto and Asrifan (2021)

Menurut Wati (2019) menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang memungkinkan siswa menerima pesan dari pengantar pesan sehingga

merangsang pikiran, perasaan, kemauan dan minat siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mencapai suatu tujuan.

Adapun pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan atau dengan kata lain proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik Wijayanto and Festiawan (2021). Ditambah pendapat Darmawaty and Siagian (2015) bahwa pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Menurut Suardi (2018) mengatakan, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ditambah pendapat Rosmita, Suratno, and Nasori (2020) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga terjadi interaksi dalam merangsang perhatian, minat, pikiran dan motivasi peserta didik sehingga proses belajar menjadi efektif dan efisien yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi media pembelajaran antara lain sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dengan media siswa akan lebih mudah memahami Sapriyah (2019). Sebagai alat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar Nurrita (2018).

Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian terkait dengan media pembelajaran. Mengurangi terjadinya verbalisme. Media sebagai alat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka. Media pembelajaran mampu mengkonkretkan konsep yang bersifat abstrak. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Media sebagai alat untuk mengatasi keterbatasan. ketika Penjelasan tentang hewan karnivora tidak mungkin membawa harimau ke dalam kelas. Dengan media gambar atau video siswa dapat mengerti yang dimaksud guru Talizaro (2018).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi ini dapat mengarahkan peserta didik dalam menyesuaikan penyajian materi agar peserta didik lebih memahami isi materi yang disampaikan sehingga dalam proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk informasi, dalam bentuk ini biasanya peserta didik menyajikan informasi untuk dihadapkan dalam sekelompok siswa. Penyajiannya bersifat umum, penyajian bisa dalam bentuk teknik motivasi dan penyampaiannya harus dengan jelas dan tegas agar mudah dipahami oleh peserta didik lainnya. Memenuhi fungsi motivasi, penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan cara teknik permainan atau drama, hasil yang didapatkan yaitu siswa akan melakukan tindakan seperti memikul tanggung jawab, memberikan materi yang dia tangkap, tercapainya tindakan ini akan mempengaruhi sikap, emosi siswa dalam poses pembelajaran.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki beberapa manfaat menurut Haryono dkk (2014) diantaranya: Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, karena pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda dan tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak; Memperoleh gambaran dengan jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, karena: objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya

terlalu jauh, objek berbahaya; Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru serta lingkungannya; Menghasilkan keseragaman pengamatan; Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; Membangkitkan keinginan dan minat baru; Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; Memberi pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak; Memudahkan peserta didik untuk membandingkan, mengamati dan mendeskripsikan suatu benda.

Adapun menurut Sumanto (2020) menyatakan bahwa media bermanfaat untuk hal sebagai berikut: Membangkitkan perhatian peserta didik; Memperjelas informasi yang disampaikan; Menstimulasi ingatan tentang konsep; Memotivasi peserta didik untuk mengikuti materi pelajaran; Menyajikan bimbingan belajar; Membangkitkan performansi peserta didik yang relevan dengan materi; Memberikan masukan performansi peserta didik yang benar; Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan sikap yang sedang di pelajari.

Berdasarkan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya manfaat media pembelajaran membuat peserta didik dapat berfikir luas, mendapatkan informasi yang makin banyak dan bervariasi. Media pembelajaran bukan sebagai alata bantu guru saja melainkan untuk membantu siswa dalam mendapatkan sesuai dengan informasi dan pesan yang dibutuhkan siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman yang nyata sehingga isi materi yang diambil dalam proses pembelajaran dapat dipahami

dengan baik dan efektif sesuai dengan metode yang digunakan. Adanya media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran yang monoton menjadi menarik, maka peserta didik akan menjadi lebih paham dalam belajar.

2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images*, dan *sound*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat menurut Neni Isnaeni dan Dewi Hidayah (2020). Adapun menurut Salsabila dkk (2020) media pembelajaran interaktif merupakan jawaban dari permasalahan materi pembelajaran yang bersifat abstrak, Pengemasan media pembelajaran interaktif berupa *software* komputer atau mobile dan ditambah dengan animasi yang baik akan menarik keinginan siswa untuk belajar dan memahami konsep pembelajaran yang abstrak. Selain itu, media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi kebutuhan pembelajaran di abad 21. Media pembelajaran interaktif telah dikembangkan menjadi media pembelajaran yang efisien, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut Novita (2020). Dengan cara ini pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif, menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif

dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dari kegiatan interaksi atau timbal balik dari media yang diakses menurut Saida, dkk (2019).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang interaktif, akan memberikan kemudahan dalam proses mengajar. Seorang guru harus mengajak siswa untuk mendengarkan, memberi kesempatan untuk menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan sehingga terjadi dialog kreatif yang menunjukkan proses belajar mengajar yang interaktif. Tentunya dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran Interaktif dapat memotivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Sehingga dalam pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan adanya media pembelajaran interaktif.

2.1.5 Pengertian Quizizz

Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi Quizizz ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan

menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan. Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfera Bkti Susanti (2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Ju dkk (2018) menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh Panggabean & Harahap (2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif Quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif Quizizz.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa Quizizz adalah media pembelajaran yang berupa aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi. Penggunaan media belajar berbasis game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Media Quizizz dapat melihat perkembangan pemahaman siswa berupa kuis interaktif dibandingkan tidak menggunakan media kuis interaktif. Efektivitas dari

aplikasi Quizizz dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yaitu pembelajaran diorientasikan kepada pemecahan berbagai masalah terutama yang terkait dengan aplikasi materi pelajaran di dalam kehidupan nyata. Selama siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah, guru berperan sebagai tutor yang akan membantu mereka mendefinisikan apa yang mereka tidak tahu dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memahami dan atau memecahkan masalah menurut (Anggiana, 2019). Model pembelajaran ini membantu peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan pengetahuan, dan menyempurnakan kemampuan memperoleh informasi baru (Sari dkk, 2020). Salah satu model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) karena model pembelajaran ini lebih menekankan kepada aktivitas peserta didik mencari solusinya dan dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata menurut (Fitria dkk, 2018).

Langkah-langkah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dimulai dengan mengarahkan peserta didik pada masalah kontekstual, mengarahkan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran, membimbing setiap individu, kelompok,

mengembangkan hasil penyelidikan, menyajikan hasil investigasi, menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah menurut (Meilasari, 2020). Dalam penerapan model Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran matematika, siswa menjumpai permasalahan matematika yang disajikan dalam bentuk pertanyaan deskriptif. Pertanyaan-pertanyaan ini dihubungkan dengan permasalahan kehidupan nyata, memfasilitasi siswa dalam mengatasi masalah yang diajukan dalam pertanyaan secara efektif menurut (Kamid, 2019).

Problem Based Learning (PBL) mempunyai ciri khas baik dalam konseptualisasi maupun penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Ciri-ciri model Problem Based Learning (PBL) menurut (Wardani, 2018) antara lain: 1) Pembelajaran dimulai dengan masalah yang menjadi titik fokus awal; 2) Permasalahan yang diajukan adalah permasalahan dunia nyata yang tidak memiliki struktur yang telah ditentukan sebelumnya; 3) Permasalahan memerlukan pertimbangan dari berbagai sudut pandang; 4) Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi lebih tertarik dan tidak mudah bosan, sehingga mendorong peningkatan kreativitas dan aktivitas di dalam kelas.

2.1.7 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Cherly Ana Safira dkk (2020), hasil belajar melibatkan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur pada individu, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut umumnya mencerminkan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya, serta pemahaman terhadap hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui. Selain itu, hasil belajar juga dapat diinterpretasikan sebagai pencapaian maksimum yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah mengikuti proses belajar-mengajar dan mempelajari materi tertentu.

Hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai akademis, tetapi juga mencakup aspek-aspek lain seperti penalaran, kedisiplinan, keterampilan, dan faktor-faktor lain yang bertujuan untuk mencapai perubahan positif. Fitrianingtyas dkk (2017) mengartikan hasil belajar sebagai suatu proses yang bertujuan menilai pencapaian siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya memiliki dimensi kuantitatif, tetapi juga melibatkan aspek kualitatif dan memiliki tujuan evaluatif untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa, yang dapat diwujudkan dalam bentuk skala nilai, baik berupa huruf, kata, maupun simbol.

Menurut Magdalena dkk (2021) terdapat tiga jenis hasil belajar, yaitu 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pemahaman, dan 3) sikap dan aspirasi. Pemikiran yang diungkapkan oleh Howard Kingsley ini mencerminkan hasil perubahan yang berasal dari seluruh

proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut akan tetap melekat pada diri siswa karena telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan evaluasi akhir dari serangkaian proses pembelajaran yang berulang. Hasil belajar mendorong individu untuk selalu berusaha mencapai prestasi yang lebih tinggi, yang pada gilirannya mengakibatkan perubahan dalam cara berpikir dan membentuk perilaku kerja yang lebih baik.

2.1.8 Faktor - faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Kesulitan belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua klasifikasi utama. Klasifikasi pertama terkait dengan aspek-aspek yang berkaitan dengan kesulitan dalam memahami tugas-tugas perkembangan (*Developmental Learning Disabilities*). Ini melibatkan kesulitan dalam memusatkan perhatian, kesulitan mengingat informasi, kesulitan dalam persepsi dan motorik perseptual, kesulitan dalam proses berpikir, dan kesulitan dalam perkembangan bahasa. Klasifikasi kedua mencakup aspek pengolahan informasi dan kesulitan belajar, yang terdiri dari kesulitan akademik, seperti kesulitan membaca, menulis, matematika, serta kesulitan perilaku. Oleh karena itu, penyebab kesulitan belajar dapat dibagi menjadi dua faktor, menurut Martini (2017).

1. Faktor Internal:

Faktor internal merujuk pada aspek yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Ini mencakup faktor-faktor yang memproses dan

mengolah informasi dari lingkungan, yang pada gilirannya menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.

2. Faktor Eksternal:

Faktor eksternal mencakup segala sesuatu yang berada di luar diri individu atau sering disebut sebagai lingkungan. Ini dapat memengaruhi proses belajar individu.

2.1.9 Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Mahananingtyas (2017) mengelompokkan kemampuan hasil belajar siswa ke dalam tiga ranah, yaitu: Ranah Kognitif: Terkait dengan hasil belajar intelektual. Ranah Afektif: Terkait dengan sikap. Ranah Psikomotorik: Terkait dengan keterampilan dan kemampuan fisik dalam melakukan suatu tindakan. Menurut Gagne (2022) membagi hasil belajar menjadi lima kelompok, yaitu: Informasi Verbal: Tingkat pemahaman yang diekspresikan melalui bahasa lisan. Kemahiran Intelektual: Kemampuan berurusan dengan diri sendiri dan lingkungan. Pengetahuan Kegiatan Kognitif: Kemampuan mengungkapkan dan membimbing aktivitas kognitif sendiri saat berfikir dan belajar. Keterampilan Motorik: Kemampuan untuk melaksanakan serangkaian gerakan fisik. Sikap: Kategori sikap individu terhadap suatu tujuan. Tingkat keterampilan materi dievaluasi melalui tes selama proses pembelajaran.

Beberapa guru yang tidak dapat memahami dan menerapkan teknologi didalam sistem pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi

hasil belajar peserta didik. Peneliti melakukan pre test untuk melihat hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan treatment, setelah dilakukan treatment peneliti melakukan post test terhadap peserta didik dengan harapan hasil nilai belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan pre test.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik yang memiliki tiga ranah yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Demikian itu hasil belajar membagi menjadi lima kelompok yaitu informasi verbal, kemahiran intelektual, pengetahuan kegiatan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Dalam tingkatan keterampilan materi dievaluasi melalui tes selama proses pembelajaran.

2.1.10 Satuan Panjang

Satuan panjang adalah suatu satuan yang dipakai guna mendeskripsikan ukuran tinggi, panjang, jarak suatu benda, maupun objek yang diukur. Mengkonversikan satuan panjang menggunakan tangga satuan. Peserta didik mengalami kesulitan ketika menentukan hubungan antar satuan panjang beserta penyelesaiannya. Proses pembelajaran yang sering dilakukan didalam kelas yaitu pendidik mengajak peserta didik untuk menghafalkan tangga satuan panjang, kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif untuk mengajak peserta didik berperan aktif di dalam kelas menurut Sasmita dkk (2022). Pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu 1)

mengingat kembali konsep pengukuran satuan panjang; 2) menentukan nilai hasil pembulatan satuan panjang; 3) menentukan hasil hitung operasi pengukuran satuan panjang; dan 4) menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengukuran panjang dalam kehidupan sehari-hari menurut Mita dkk (2022). Permasalahan dalam penyelesaian soal konversi satuan panjang adalah permasalahan yang terus berulang di tiap masanya. Selain itu dari seluruh pokok bahasan yang ada, materi konversi satuan panjang adalah materi yang sering menjadi kendala utama bagi peserta didik dalam mempelajari pelajaran umum. Hal ini yang mengindikasikan penyelesaian permasalahan ini tidak tepat guna atau tidak menemukan solusi yang efektif dalam penyelesaiannya. Hal ini sangat dimungkinkan oleh minimnya pengetahuan guru untuk mengeksplorasi dan menganalisis titik pokok kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal konversi satuan panjang menurut Akina (2021).

Pencapaian pembelajaran elemen pengukuran yaitu peserta didik dapat mengukur panjang dan berat benda menggunakan satuan baku. Peserta didik dapat menentukan hubungan antar-satuan baku panjang (cm, m). Hubungan antar-satuan baku panjang dengan persegi panjang dan persegi dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pencapaian tujuan Pembelajaran:

1. Melalui materi quizz, peserta didik mampu menjelaskan satuan baku panjang (cm,m) (C2)

2. Melalui materi quizizz, peserta didik mampu menentukan hubungan antar-satuan baku panjang dengan persegi panjang dan persegi dalam kehidupan sehari-hari (cm, m) (C3)
3. Melalui materi quizizz, peserta didik mampu memecahkan hubungan antar-satuan baku panjang dengan persegi panjang dan persegi dalam kehidupan sehari-hari (cm,m) (C4)
4. Melalui gambar, peserta didik mampu menyelesaikan hubungan antar-satuan baku panjang (cm,m) (P5)

Berdasarkan pendapat para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa materi Satuan Panjang sangat penting karena berada dilingkungan sehari-hari. Satuan Panjang suatu satuan yang dapat menentukan jarak pada benda, tinggi, Panjang, maupun objek yang akan diukur. Pada proses pembelajaran peserta didik dapat melafalkan dan memahami dari materi satuan panjang. Dalam pelaksanaan pembelajaran materi satuan panjang, guru sering mengeluh tentang sulitnya siswa dalam menyelesaikan soal matematika. Saat guru memberikan penjelasan suatu materi satuan panjang beberapa siswa tidak dapat memahami dengan baik tetapi tidak ingin bertanya kepada gurunya dan cenderung berdiam diri. Akibatnya ketika siswa diberi latihan soal, oleh guru masih banyak siswa yang melakukan kesalahan bahkan tidak dapat menjawab soal yang diberikan.

1.2 Penelitian Terdahulu

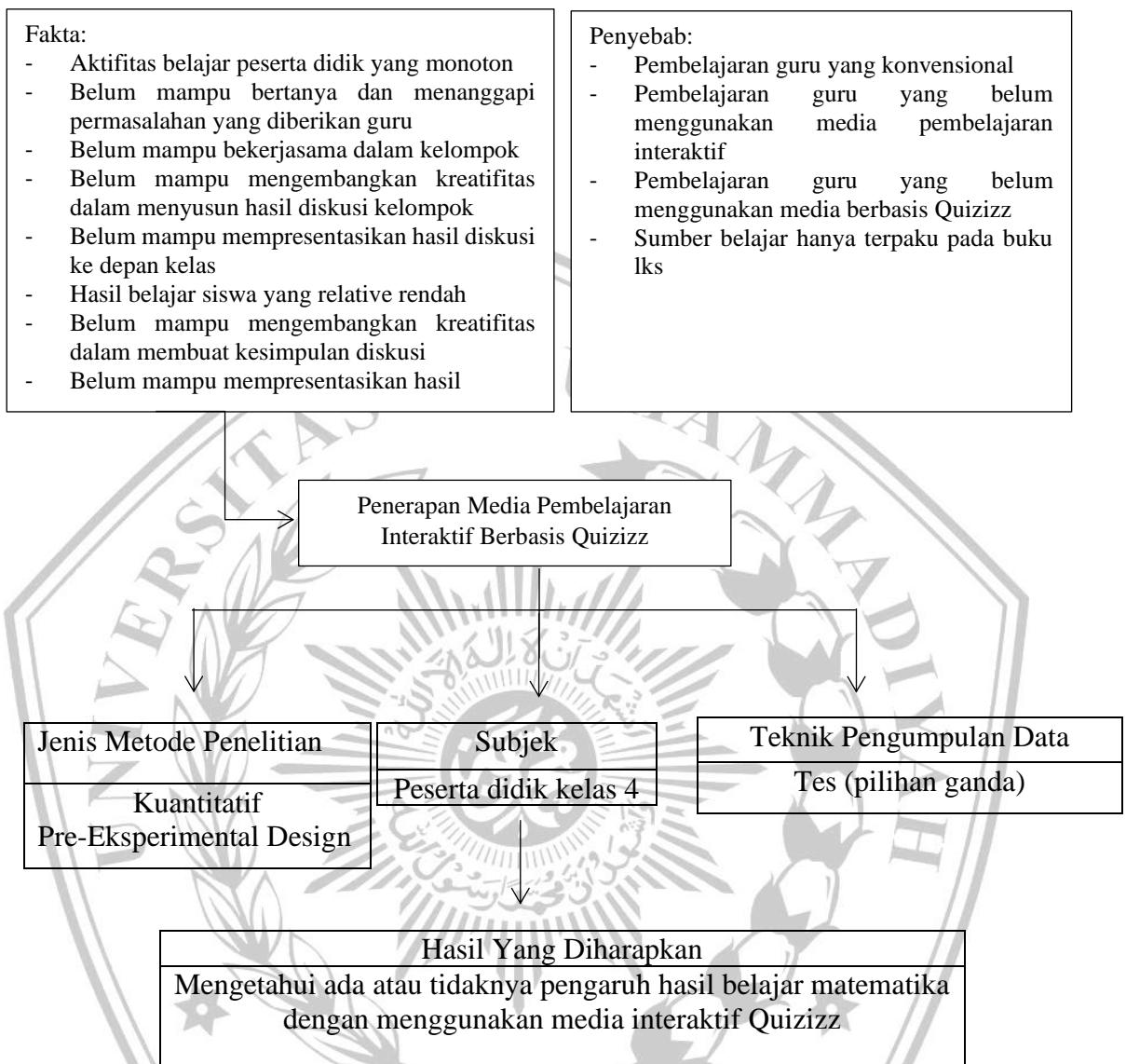
Sebagai bahan pemikiran sebelum melaksanakan penelitian, penulis juga perlu mempelajari dan memahami beberapa referensi penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1: Hasil Penelitian Terdahulu dengan Penulis

No	Judul	Nama	Persamaan	Perbedaan
1	Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013	(Maharani 2015)	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran interaktif	<p>Maharani (2015)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti : efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kurikulum 2013 • Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan media <p>Penulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dapat meningkatkan kompetensi siswa materi satuan panjang (SDN Dinoyo 3 Malang) • Pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis <i>Experimental quasi</i>
2	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar	(Ashimatul 2021)	Sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran Matematika	<p>Ashimatul, (2021)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti : kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas bangun datar • Proses pembelajaran yang dilakukan dalam masa pandemi covid-19 ini adalah sistem pembelajaran daring atau berbasis <i>online</i>. <p>Penulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti Pengaruh dari penerapan media interaktif berbasis Quizizz dalam materi Satuan di SDN Dinoyo 3 Malang) • Proses Pembelajaran yang dilakukan dalam masa Normal dan dilakukan secara offline atau langsung kelapangan.
3	Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan	(Anshori 2017)	Sama-sama meneliti tentang media	Anshori, (2017)

	media pembelajaran di sekolah		pembelajaran berbasis teknologi	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah • Pendekatan yang digunakan yaitu penelitian kualitatif <p>Peneliti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz materi Satuan Panjang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik di SDN Dinoyo 3 Malang • Pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis <i>Experimental quasi</i>
4	Pengaruh Quantum Learning dengan Media Papan Satuan Panjang Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika	(Afrida dkk 2018)	Sama-sama meneliti media pembelajaran interaktif dalam materi satuan panjang	<p>Afrida dkk (2018)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang pengaruh Quantum Learning dengan media Papan • Penelitian ini merupakan penelitian Pre-Experimental Design. <p>Peneliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz • Pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis <i>Experimental quasi</i>.
5	Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa	(Sudianto and Samsu 2019)	Sama-sama meneliti tentang penerapan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi	<p>Sudianto dan Samsu (2019)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang penerapan media pembelajaran interaktif pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android untuk kelas VII MTs untuk meningkatkan minat belajar siswa • Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif <p>Peneliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneliti tentang Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan kompetensi peserta didik di SDN Dinoyo 3 Malang • Pendekatan yang digunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis <i>Experimental quasi</i>

1.3 Kerangka Pikir



Tabel 2.2 Kerangka Berpikir

Menyikapi kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara menciptakan sumber daya manusia berkualitas melalui peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan abad 21 saat ini telah mengalami revolusi akibat kemajuan teknologi yang semakin canggih dan dampak wabah covid 19 yang melanda dunia dimana strategi pendidikan dari pendidikan tatap muka secara konvensional berubah ke arah pendidikan yang terbuka melalui

penguasaan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut Rosmita, dkk (2020) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dalam konteks ini, maka diperlukan inovasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran akan berhasil apabila terjadi proses mengajar dan proses belajar yang harmoni. Proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung hanya dalam satu arah, melainkan dari berbagai arah (*multiarah*) sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber belajar yang ada.

Sumber belajar sering dikaitkan dengan media pembelajaran, namun kedua istilah ini berbeda makna. Meskipun berbeda, sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya. Media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatannya Ani (2019). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang terarah sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menilai kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap.

Namun kenyataan yang ditemui penulis dalam melakukan observasi dan wawancara di SDN Dinoyo 3 Malang selama PLP 2 terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran dikarenakan menggunakan media PPT dan buku lks saja. Berdasarkan hasil pengamatan yang saya lakukan di SDN 3 Dinoyo Malang, terdapat kurangnya inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam muatan Matematika. Oleh karena itu, dari penjelasan tersebut, saya merasa tertarik untuk menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian saya di SDN 3 Dinoyo, ditambah lagi dengan pembelajaran guru yang konvensional (ceramah dan latihan soal), pembelajaran guru yang belum memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi, dan sumber belajar yang hanya berupa buku lks. Peserta didik lebih tertarik jika menggunakan media yang berupa teknologi seperti media PPT Interaktif, dan video visual.

Maka dari itu penulis memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dikarenakan peserta didik lebih tertarik jika diberi soal dalam bentuk kuis. Media pembelajaran yang berupa *Quizizz* dapat membuat siswa lebih aktif dalam sistem pembelajaran tidak hanya menggunakan buku lks, sedangkan menggunakan media *Quizizz* peserta didik lebih tertarik dikarenakan tampilannya yang menarik, dan mudah dipahami. Menurut Saluky (2016) Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Menurut pendapat Anshori (2018) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki manfaat diantaranya mengubah paradigma peserta didik dalam mencari dan mendapatkan informasi, dalam proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari pengirim ke

penerima pesan, dalam pembelajaran yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam pembelajaran, dan menjadi alat bantu pembelajaran sebagai suatu kebutuhan. Dengan demikian penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat menumbuhkan daya berpikir kritis dan kreatif, mengembangkan komunikasi dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran yang mengacu pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

