

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

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

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pada saat proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Arsyad, 2015:10). Menurut Sadirman dkk (2014: 6), kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media itu juga dapat diartikan sebagai alat yang digunakan pada saat pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk membuat suasana belajar lebih menyenangkan daripada belajar tanpa media. Pernyataan di atas sesuai dengan pendapat Sundayana (2015: 4) mengatakan bahwa pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya yang dikutip oleh (Rizqi, 2018: 100), terdapat fungsi media pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa fungsi media pembelajaran:

a. Fungsi Komunikatif

Media Pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan

b. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

c. Fungsi Kebermaknaan

Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemauan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan

d. Fungsi Penyampaian Persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

e. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar menyangkut agar siswa lebih memiliki motivasi dan semangat dalam belajar, sesuai dengan pendapat Umar, Ahmad. (2014: 132) mengatakan bahwa ada beberapa peranan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- b. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- c. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan

Menurut Aghni (2018: 100), ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media audio, media visual, media audio-visual dan multimedia. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual merupakan jenis media yang paling mendominasi dalam penggunaannya pada proses pembelajaran di kelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga ke media visual yang kompleks seperti penggunaan papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

b. Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan perpaduan antar media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara atau lainnya.

c. Multimedia

Multimedia adalah jenis media paling kompleks dari keseluruhan jenis media yang ada. Karakter utama multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan pengguna untuk mengontrol media menggunakan alat control yang tersedia pada media. Penggunaan multimedia ini banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (Game) berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu menanamkan konsep materi, dan pengayaan materi di luar jam pelajaran.

Selain itu, ada juga beberapa kegunaan media pembelajaran yaitu :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru
- d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

## 2. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan saat pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut (Agustina, 2019: 4). Sedangkan menurut (Cahyani dan Rosy, 2020: 64) quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan. Game ini memungkinkan siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, table, dan smartphone.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Pilihan jenis soal yang disediakan oleh quizizz juga sangat beragam. Ada enam belas jenis penilaian yang bisa dipilih dimana pada semua jenis penilaian bisa disisipkan dengan gambar, video, dan suara.

Quizizz juga memberikan data dan statistic tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja. Sehingga siswa dapat lebih fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut. Berikut langkah langkah pembuatan kuis melalui quizizz:

- a. Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) lalu klik “sign up”
- b. Pilih “sign up with email” atau sign up with google”
- c. Klik “teacher” jika ingin login sebagai guru
- d. Masukkan identitas (username, email dan password) lalu continue
- e. Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “create new quiz”, pada bagian kiri ata

- f. Akan muncul tampilan let's create a quiz : masukkan nama kuis, bahasa lalu klik "save"
- g. Akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik "create new question"
- h. Masukkan pertanyaan pada kolom "write your question here" lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom "answer option 1, answer option 2, dan seterusnya"
- i. Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atau durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik "save"
- j. Jika sudah menulis semua kuis, klik "finish quiz"
- k. Maka akan muncul tampilan quiz detail (atur kelas berapa kuis itu ingin ditujukan dan mata pelajaran apa yang ingin digunakan)lalu klik save details).
- l. Akan muncul tampilan selanjutnya, pilih "homework" jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih "play live" jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.
- m. Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik "procced"
- n. Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.

Cara Mengerjakan Soal Pada Quizizz :

- a. Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>
- b. Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik "Proceed"
- c. Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik "start"
- d. Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru)

Keterangan kuis

- a. Setiap siswa selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa point yang didapatkan siswa dalam satu soal dan juga berapa ranking yang didapatkan siswa
- b. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan salah, maka akan muncul jawaban yang benar/correct

- c. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat Kembali jawaban siswa
- d. Ketika kuis menggunakan mode homework / pekerjaan rumah / PR, maka urutan soal akan dibuat acak antara siswa yang satu dengan siswa yang lain

Menurut Hanifah (2020: 170) Sebelum memahsecara mendalam mengenai pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, aplikasi ini tentu memiliki beberapa kelebihan yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu:

- a. Memudahkan guru/pendidik dalam membuat soal.
- b. Ketika siswa menjawab soal dengan benar, akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, dan juga mendapatkan peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- c. Jika siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- d. Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- a. Ketika jaringan atau internet yang sewaktu waktu bermasalah pada siswa .
- b. Dalam permasalahan waktu, jika siswa yang tidak dapat menjawab soal dengan tepat waktu memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.

### **3. Pembelajaran Matematika**

(Susanto : 2016 ) Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar.

( Ibid : 2016) Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar mengajar.<sup>32</sup> Dalam proses pembelajaran matematika, baik pendidik maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

(Negara, 2016) Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar. Dan juga harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

a. Tujuan Pembelajaran Matematika

(Ibid : 2016) Secara umum tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah agar peserta didik mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu juga dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika.

Tujuan Pembelajaran Matematika di SD dapat dilihat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
- b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, Menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika

- c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- d) Mengkomunikasikan gagasan atau symbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah
- e) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain tujuan umum yang menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika juga memuat tujuan khusus matematika sekolah dasar yaitu:

- a) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari
- b) Menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika
- c) Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut
- d) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin

Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika tersebut, seorang pendidik hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian peserta didik dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.embentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

#### b. Manfaat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a) Belajar matematika dapat memecahkan suatu permasalahan



Dengan belajar matematika, dapat membantu dalam memecahkan masalah dari suatu permasalahan. Baik pemecahan dalam pengerjaan soal-soal maupun pemecahan permasalahan lainnya seperti mengukur jarak jalan, pemecahan masalah dalam membangun rumah atau lainnya.

b) Belajar matematika dapat menjadi dasar pokok ilmu

Matematika menjadi dasar pokok ilmu yang artinya matematika merupakan suatu pelajaran pokok tentang berhitung sehingga ketika belajar ekonomi, akuntansi, kimia, fisika, dan lainnya sudah lebih paham dan tidak mengalami kesulitan. Jika tidak bisa pokoknya saja maka akan kesulitan dalam pelajaran hitung lainnya

c) Belajar matematika dapat membuat kita lebih teliti, cermat, dan tidak ceroboh

Penyelesaian dalam mengerjakan permasalahan atau soal dalam matematika dapat melatih kita menjadi orang yang teliti, cermat, dan tidak ceroboh

d) Belajar matematika dapat melatih cara berpikir

Belajar matematika dituntut untuk berpikir. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam berpikir. Ada yang kemampuan berpikirnya cepat, dan ada juga yang lambat. Dengan mengerjakan penyelesaian soal dapat melatih cara berpikir peserta didik untuk lebih keras lagi. Ketika jawaban salah, harus diperbaiki sampai jawabannya benar. Sehingga tujuan anda untuk menyelesaikan soal tersebut mendapat hasil yang memuaskan.

c. Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar

( Febriana : 2017 ) Pada dasarnya, pembelajaran matematika di SD sangat berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP ataupun SMA. Perbedaan tersebut dapat terlihat dari bentuk karakteristik peserta didik SD itu sendiri. Anak SD memiliki beberapa karakteristik, diantaranya: senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di SD karena matematika sangat

berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lainnya.

(Negara : 2017) Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah proses yang dirancang untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah dalam melaksanakan kegiatan belajar matematika, untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan peserta didik berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi juga siswa diharapkan bisa mengerti bagaimana cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam tahapannya matematika di Sekolah Dasar masih dalam tahap operasi konkrit artinya pendidik harus menyajikan masalah konkrit sehingga dapat dibayangkan oleh peserta didik. Dengan begitu peserta didik dalam memecahkan masalah matematika bukan hanya sekedar menghafal tetapi juga mengerti akan masalah yang dihadapi dan dapat merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD diantaranya:

- a) Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Spiral (Berkaitan)
- b) Pembelajaran Matematika Bertahap
- c) Pembelajaran Matematika Bermakna
- d) Pembelajaran Matematika menggunakan Metode Induktif
- e) Pembelajaran menganut keragaman konsisten

#### **4. Materi Keliling Bangun Datar**

- a. Bangun datar persegi

Memiliki 4 sisi yang ukurannya sama panjang

Rumus :

Keliling = 4 x sisi



- b. Bangun datar persegi panjang

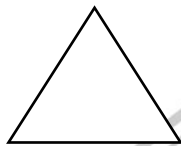
Memiliki Panjang dan lebar yang sama

$$\text{Keliling} = 2 \times (\text{Panjang} + \text{lebar})$$

- c. Bangun datar segitiga

Memiliki 3 sisi yang sama Panjang

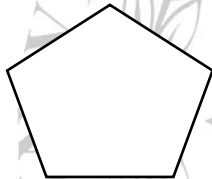
$$\text{Keliling} = 3 \times \text{sisi}$$



- d. Bangun datar segilima

Memiliki 5 sisi yang sama Panjang

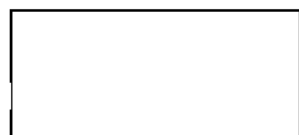
$$\text{Keliling} = 5 \times \text{sisi}$$



- e. Bangun datar segienam

Memiliki enam sisi yang sama Panjang

$$\text{Keliling} = 6 \times \text{sisi}$$



Lebar

Panjang

## B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang sudah teruji kebenarannya yang dalam penelitian ini digunakan sebagai pembanding oleh peneliti. Adapun hasil penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- a. Yoselia Alvi Kusuma (2020) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan presentase sebesar 91,30%
- b. Rum Oktaliana Sari, dkk (2019) dengan judul Google Slide dan Quizizz dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Matematika dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan ahli materi telah memenuhi kriteria yang sangat menarik dengan presentasi 3,67 dan berdasarkan penilaian ahli media juga memenuhi kriteria yang sangat menarik dengan presentase 3,48
- c. Sri Mulyati (2020) dengan judul Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 78

### C. Kerangka Berpikir

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

