

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif atau mungkin audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²

¹Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1997), hlm.3

²Asnawir, dkk, op, cit., hlm. 11

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Secara sederhana istilah media dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar. Sedangkan istilah pembelajaran adalah kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar. Dengan merujuk pada definisi tersebut maka media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang dapat difungsikan dalam proses pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar diatas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat lunak hardware atau perangkat keras.³

Sedangkan menurut *Association Of Education And Communication Technology* (AECT) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut Heinich apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepeserta didik.⁴

Selain pengertian diatas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan

³Azhar Arsyad, op. cit., hlm.

⁴Cepi Riana, (<http://www.cepiriana.blogspot.com>) diakses 21 Januari 2016

seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi

yang terdapat transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan lain sebagainya.

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.⁵ Menurut *Schramm* media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan atau informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.⁶

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁷

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari Istilah bahasa inggris yaitu *Instruction* yang diartikan sebagai proses interaktif antara

⁵R. Ibrahim dan Nana Saodih, *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta Rineka Cipta, 2003), hlm. 112

⁶Suwarna, *Pengajaran Micro* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2005), hlm.128

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada. 2008), hlm. 3

guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran dapat diartikan sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dengan guru. Media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.⁸

Media pembelajaran adalah alat bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk yang dipergunakan sebagai media diantaranya ialah hubungan atau interaksi manusia; realita; gambar bergerak atau tidak; tulisan; dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu peserta didik mempelajari bahasa asing. Namun demikian, tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.⁹

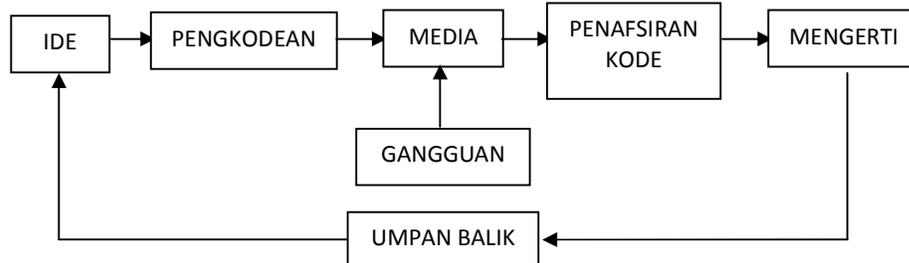
Posisi media pembelajaran bahwa karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga.¹⁰ tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

⁸Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm, 6.7.

⁹Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran*, hlm. 60

¹⁰Daryanto, *Media*, hlm, 7

Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar berikut ini:

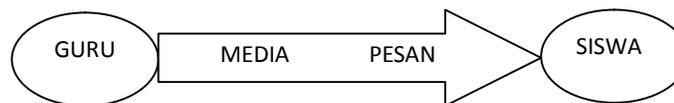


Gambar 2. 1 Posisi Media Dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan (siswa) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.¹¹

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan melalui gambar seperti berikut :¹²



Gambar 2. 2 Fungsi Media Dalem Proses Pembelajaran

¹¹Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), hlm. 8.

¹²Daryanto, *Media*, hlm, 7

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah ia menempuh berbagai pengalaman belajarnya. Dimana media pengajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Media pembelajaran diharapkan mampu membawa pesan atau informasi kepada siswa. Media yang dapat mengolah pesan dan respon sering disebut sebagai media interaktif. Pesan atau informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa pula pesan yang kompleks. Media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut.¹³

Pertama, kemampuan *Fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek dan kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan kemudian pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

¹³Ibid, Hal9

Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangka audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Merujuk pada perlunya guru menggunakan berbagai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah:¹⁴

- 1) Sumber informasi proses pembelajaran
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman belajar.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung dan keseragaman pengamatan.
- 4) Membangkitkan minat serta motivasi belajar yang baru
- 5) Memberikan pengalaman yang menyeluruh

Suatu kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien dalam usaha menciptakan tujuan pembelajaran, jika melibatkan komponen media pembelajaran secara terencana. Sebab, media pembelajaran sebagai komponen penting dan sangat besar manfaatnya.

Manfaat umum media pembelajaran antara lain :¹⁵

- 1) Menyeragamkan penyampaian materi.

¹⁴Kokom Komalari, *Pembelajaran Kontekstual "Konsep dan Aplikasi"* (Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm. 114

¹⁵Ibid, Hal 9

- 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran lebih interaksi.
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja
- 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

B. Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology)

1. Pengertian ICT (Information and Communication Technology)

Jacques Ellul mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Menurut Gary J. Anglin Teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan menyistem untuk memecahkan masalah. Sedangkan menurut Faza Teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional. Teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformaikan didalam produk, proses, jasa, dan struktur organisasi.¹⁶

Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai *input* dalam menghasilkan informasi. Sedangkan data merupakan bahan

¹⁶Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran*, hlm. 78

mentah, data merupakan *input* yang setelah dirubah berubah bentuknya menjadi *output* yang disebut informasi. Informasi adalah sejumlah data yang telah diolah melalui pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya dan ketercapaiannya sesuai dengan kebutuhan. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dari informasi yaitu: (1) informasi merupakan hasil pengolahan data, (2) memberikan makna, dan (3) berguna atau bermanfaat.¹⁷

Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambang-lambang yang mengandung makna dari komunikator kepada komunikan. Schramm menyampaikan pengertian komunikasi kedalam tiga hal pokok sebagai berikut :¹⁸

- 1) Penyandi (*Encode*), yaitu komunikator yang mempunyai komunikasi atau pesan yang disajikan dalam bentuk code atau sandi, seperti tulisan, bahasa lisan, verbal simbol dan visual simbol.
- 2) Signal (*Sign*), yaitu berupa pesan, berita atau pernyataan tertentu yang diajukan dan diterima seseorang. Pesan ini dapat dituliskan dalam bentuk gerak tangan, mimik wajah, kata-kata lisan, tulisan, gambar, foto, diagram, tabel, dan lainnya.
- 3) Decoder, yaitu komunikan yang menerima pesan atau penerima sandi atau lambang yang harus dipahami dan dimengerti makna dari pesan yang disampaikan.

¹⁷*Ibid.*, hlm. 79

¹⁸*Ibid.*, hlm. 80

Untuk lebih jelasnya gambaran proses komunikasi yang disampaikan Schramm adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Proses Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada hakikatnya merupakan kajian ilmu dalam meningkatkan efektifitas berkomunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi agar ilmu tersebut dapat berupa teknik-teknik atau prosedur untuk menyimpan informasi secara efisien dan efektif. Teknologi informasi (*Information Technology*) itu sendiri mulai dikenal ditahun 70-an dengan memiliki tujuan untuk menjawab berbagai tantangan perkembangan zaman. Pada masa sebelumnya, istilah teknologi komputer atau pengelolaan data elektronik atau EPD (*Electronic Data Processing*).

Keterkaitan dengan program yang dikembangkan bahwa untuk membantu keterkaitan TIK ini haruslah didampingi aplikasi yang efektif sebagai wadah atau fasilitas sehingga dapat mengimbangi setiap langkah kemajuan dari hasil teknologi pada masa kini, lebih luas lagi dimasa akan datang, maka dari itu peneliti akan mencoba memanfaatkan pembelajaran berbasis web sebagai salah satu program *aplikatif* yang kemungkinan cukup *efektif* untuk menjawab hal tersebut.¹⁹

Teknologi Informasi dan Komunikasi terdiri dari dua bagian, yaitu Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Teknologi Informasi

¹⁹*Ibid.*, hlm. 80

secara ringkas berarti teknologi untuk menghadirkan informasi, atau secara lengkapnya adalah teknologi informasi mempunyai pengertian luas yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.²⁰

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah subjek yang luas yang berkenaan tentang teknologi dan aspek lain tentang bagaimana melakukan manajemen dan pemrosesan informasi.²¹ Sementara teknologi komunikasi secara ringkas berarti teknologi yang memungkinkan manusia berkomunikasi dengan sesamanya secara lebih mudah. Teknologi komunikasi mempunyai pengertian segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu dengan yang lainnya. Karena itu, Teknologi Informasi, dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.²²

ICT (*Information and Communication Technology*), atau segala sesuatu hal yang berhubungan dengan istilah tersebut, sangat pantas untuk digunakan dalam sekitar sekolah. Penerapan ICT (*Information and Communication Technology*) dimanapun, semestinya mempertimbangkan fungsi, integrasi sistem, dan kontribusi yang baik dari penggunaannya.

²⁰Ali Akbar, Panduan Cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Yogyakarta: Gava Media, 2006), hlm.7

²¹*Ibid.*, hlm. 7

²²*Ibid.*, hlm. 7

Penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) mempunyai signifikan dengan bidang berbagai kecerdasan atau *multipleintelligences* yang mencorakkan budaya pembelajaran yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional. Kecakapan dan kemahiran komputer dalam pembelajaran merupakan satu kebolehan yang dikaitkan dengan kecerdasan, perkembangan kognitif, kreatifitas, dan inovasi, reka cipta, reka bentuk, visual, pembelajaran maya, dan sebagainya. ICT (*Information and Communication Technology*) juga merupakan bidang kecerdasan rtificial yang penting dalam era ICT.²³

2. Karakteristik Media Pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia atau media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.²⁴

Kemajuan dibidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta perlatam-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode

²³*Ibid.*, hlm. 7

²⁴Perpaduan Indonesia-Malaysia. *Pembelajaran Virtual* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm.13.

ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan media pembelajaran.²⁵

Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan ICT, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, menekankan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan kualitas pembelajaran.²⁶

Setiap jenis media memiliki karakteristik masing-masing dan menampilkan fungsi tertentu dan menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik. Agar peran sumber dan media belajar tersebut menunjukkan pada suatu jenis media tertentu, maka pada media-media belajar itu perlu diklasifikasikan menurut suatu metode tertentu sesuai dengan sifat dan fungsinya terhadap pembelajaran. Pengelompokan itu penting untuk memudahkan para pendidik dalam memahami sifat media dan dalam menentukan media yang cocok untuk pembelajaran atau topik pembelajaran tertentu. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki

²⁵*Ibid.*, hlm. 13

²⁶*Ibid.*, hlm. 14

belajar. Untuk tujuan praktis karakteristik beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.²⁷

Pengertian media pembelajaran berbasis ICT merupakan komponen dari sistem penyampaian pesan, teknik dan peralatan. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT ini merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Karakteristik media pembelajaran berbasis ICT kita akan dapat mengetahui berbagai karakteristik media sebagai bahan acuan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan media supaya kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Pada karakteristik media pembelajaran berbasis ICT, guru sebagai sumber informasi, dapat dengan mudah menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan kepada peserta didik., sesuai dengan kondisi tempat, ruang, waktu serta keefektifan dan keefisiensiannya. Sehingga informasi materi dapat diterima dan tersalurkan oleh peserta didik dengan tepat sasaran dan baik.²⁸

3. Manfaat ICT (Information and Communication Techlonogy)

Dalam era teknologi dan informasi, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah merupakan hal yang baru lagi. Teknologi berbasis ICT semakin (*Information and Communication Techlonogy*) menggeser peranan guru. Dengan teknologi ini, kita bisabelajar apa saja, kapan saja, ICT (*Information and*

²⁷*Ibid.*, hlm. 14

²⁸*Ibid.*, hlm. 15

Communication Technology) memiliki beberapa manfaat dalam dunia pendidikan, antarlain.²⁹

a) *Presenting Information*

ICT (*Information and Communication Technology*) memiliki kemampuan yang sangat luar biasa untuk menyampaikan maklumat. Ensiklopedia yang jumlahnya beberapa jilid pun bisa disimpan di hard disk. Bahkan kini telah hadir *Google Earth* yang dapat menunjukkan kepada kita seluruh kawasan dimuka bumi dari hasil foto udara yang sangat mengesankan. Computer akan dengan mudah membantu pelajar dengan menyelesaikan hal yang kita inginkan.

b) *Quick and automatic completion of routine tasks*

ICT (*Information and Communication Technology*) memberikan kemudahan kita dalam menyelesaikan tugas-tugas dengan menggunakan bantuan komputer secara automatik.

c) *Assessing and handling information*

Dengan computer yang dihubungkan dengan internet, kita dapat dengan mudah memperoleh dan mengirimkan maklumat dengan mudah dan cepat. Melalui jaringan internet, kita dapat memiliki *website* yang menjangkau ujung dunia mana pun.

C. Aplikasi *Quizizz*

Menurut Amornchewin *quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran

²⁹*Ibid.*, hlm. 15-16

dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, *smartphone* atau tablet untuk menyelesaikan sebuah kuis.³⁰

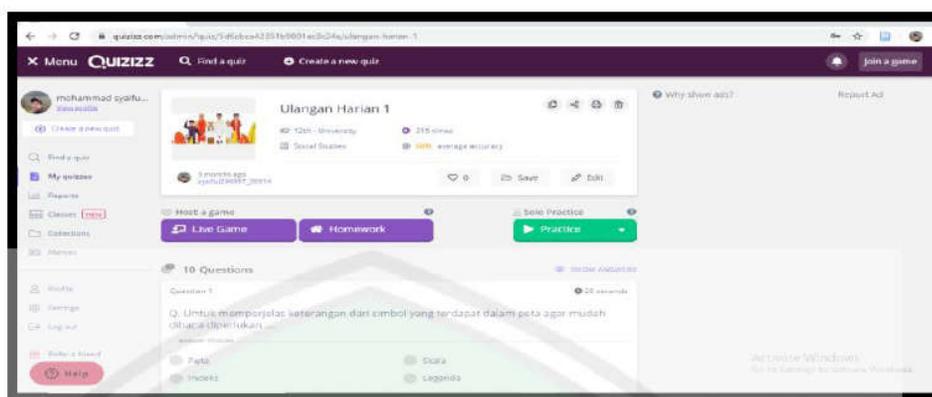
Berdasarkan pendapat tersebut dapat digambarkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis ICT dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki *quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan gambar ke dalam pertanyaan, dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Selain itu *quizizz* juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan akses internet yang membutuhkan biaya lebih.

Quizizz merupakan aplikasi yang bisa membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas atau luar kelas dengan cara login ke alamat quizizz.com. Sedangkan siswa dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka aplikasi *quizizz*. *Join* atau melalui aplikasi di *playstore* kemudian tinggal memasukkan kode permainan beserta nama merekadan dapat digunakan tanpa bantuan *LCD proyektor*, karena siswa bisa melihat opsi pertanyaan dan

³⁰Amornchewin, Ratchadaporn, *The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement* (Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90).

jawaban di layar *handphone* mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk menyontek.³¹

Salah satu fitur yang dimiliki oleh *quizizz* yaitu memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data Statistik ini dapat didownload dalam bentuk Spreadsheet Excel. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru untuk memberikan tugas dan evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.



Gambar 2. 4 Tampilan Aplikasi Quizizz

D. Media Pembelajaran Berbasis ICT menggunakan Aplikasi Quizizz terhadap Pembelajaran PAI

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Quizizz adalah salah satu dari beberapa komponen yang mendasari akan terwujudnya suatu pembelajaran yang efektif. Karena dengan menggunakan

³¹Yanawut, Chaiyo, “*The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System*”, (Journal Chiang Rai College. Thailand.

media pembelajaran berbasis ICT Quizziz ini diinginkan akan dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.³²

Media Pembelajaran Berbasis ICT dengan Aplikasi Quiziz ini diperlukan dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk memudahkan proses belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar karna berbagai fitur yang digunakan sangat membantu pelaksanaan proses pembelajaran.

E. Motivasi Dan Hasil Belajar PAI

a. Pengertian Motivasi Dan Hasil Belajar PAI

Adapun pengertian motivasi belajar menurut Sardiman adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memang peran yang vital. Hampir semua ahli telah mencoba merumuskan dan membuat tafsirnya tentang belajar, seringkali pula perumusan dan tafsiran itu berbeda satu sama lain. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami dan hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melalui perubahan

³²Trinanto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hlm. 100-101.

kelakuan³³ hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi diluar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya.³⁴ Hasil belajar peserta didik pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku dalam hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik³⁵

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang didapat melalui pengajaran. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, guru harus melakukan suatu tes hasil belajar untuk mengukur tingkat keberhasilan dan ketercapaian dalam proses belajar mengajar. Tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (factor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (factor eksternal). Hal ini dapat diuraikan sebagaimana disebutkan oleh djaali sebagai berikut.³⁶

³³Oemar hamalik, OP.Cit., h 27

³⁴Ibid., h 33

³⁵Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), Cet. Ke-8, h. 27

³⁶Jaali, OP.Cit., h. 98

Faktor dari dalam diri yang meliputi kesehatan, intelegensi, minat dan motivasi, serta cara belajar. (1) kesehatan, kesehatan dapat memengaruhi belajar seseorang. Apabila orang tersebut sedang sakit, maka akan mengakibatkan tidak ada motivasi dalam belajar. Hal ini juga berdampak pada psikologis, karena dalam tubuh yang kurang sehat maka akan mengalami gangguan pula pada pikiran; (2) intelegensi, faktor intelegensi dan bakat sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Seseorang yang mempunyai inteligensi dan bakat yang tinggi dapat memberikan pengaruh terhadap hidupnya; (3) minat dan motivasi, minat yang besar terhadap sesuatu merupakan dasar untuk mencapai tujuan sedangkan motivasi merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri seseorang, umumnya motivasi itu timbul karena adanya keinginan yang besar untuk mencapai sesuatu; (4) cara belajar, teknik atau cara yang dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Cara belajar meliputi bagaimana bentuk catatan yang dipelajari dan pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar lainnya. Cara belajar yang baik akan tercipta kebiasaan yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula.

Faktor dari luar diri meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. (1) keluarga, situasi keluarga (ayah, ibu, saudara, adik, kakak, serta family) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan, status ekonomi, rumah kediaman,

persentase hubungan dengan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak; (2) sekolah, tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru dan murid per kelas, mempengaruhi kegiatan belajar siswa; (3) masyarakat, apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar; (4) lingkungan sekitar, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan iklim yang sejuk, dapat menunjang proses belajar..

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri.

Faktor dari luar diri meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar. (1) keluarga, situasi keluarga (ayah, ibu, saudara, adik, kakak, serta family) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan dengan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak; (2) sekolah, tempat, gedung sekolah, kualitas guru, perangkat instrumen pendidikan, lingkungan sekolah, dan rasio guru dan murid per kelas, mempengaruhi

kegiatan belajar siswa; (3) masyarakat, apabila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri atas orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar; (4) lingkungan sekitar, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan iklim yang sejuk, dapat menunjang proses belajar.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri.³⁷

c. Macam-Macam Hasil Belajar PAI

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:³⁸

1. Pemahaman Konsep Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran, yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat

³⁷*Ibid.*, h. 101

³⁸Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h.12-18

memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang di alami, yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi yang ia lakukan.

2. Keterampilan Proses.

Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu termasuk kreativitasnya.

3. Sikap Siswa

Siswa sebagai objek sekaligus subjek belajar diharapkan dalam dirinya tertanam sikap optimis, dinamis dan positif terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, karena dengan inilah siswa dapat melahirkan kreatifitas untuk memanfaatkan potensi dirinya guna mencari cara belajar dan memanfaatkan cara-cara belajar menuju perolehan hasil belajar maksimal. Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu: 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; 3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok. Perilaku

yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

- 2) Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.