

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut Djamarah menjelaskan, “Media merupakan kata yang berasal dari bahasa *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar”.¹⁰

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temui dalam Al- Qur’an. Firman Allah Swt dalam surah an- Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا ۖ إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.¹¹

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa peserta didik, karena faktor ini yang menjadi sasaran media pembelajaran. tanpa memperhatikan dan memahami jiwa anak atau tingkat daya fikir anak, guru akan sulit menjacapi tujuan pembelajaran.

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). 120.

¹¹ QS. An- Nahl [16]: 44

Media menurut Gerlach dan P. Ely, sebagaimana yang dikutip

Haling mengemukakan bahwa:

Media dalam arti luas yaitu orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga pembelajaran memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam arti ini pembelajaran, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit media adalah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik dan elektronik yang dipergunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual atau verbal.¹²

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik dalam proses belajar.¹³

Menurut Trianto yang dikutip oleh Aprida Pane Muhammad Darwis menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud dapat mencapai tujuan pembelajaran”.¹⁴ Sedangkan menurut Oemar Hamalik pembelajaran adalah sebagai berikut:

suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam proses pembelajaran adalah guru peserta didik dan tenaga kependidikan lainnya, material meliputi buku, film, audio dan lainnya. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan visual dan juga komputer, sedangkan prosedur

¹² Abdul Haling, *Perencanaan Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2007). 93.

¹³ Iain Padangsidimpuan, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang” 3, no. 2 (2017): 333–52. 337.

¹⁴ Padangsidimpuan.338

terdiri dari jadwal, metode penyampaian, strategi dan media pembelajaran serta yang lainnya. Unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara satu unsur dengan unsur yang lain.¹⁵

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar meliputi unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan media pembelajaran menurut H. Abdul Malik Hasan, sebagaimana yang dikutip oleh Rudy dan Hisbi: "Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu".¹⁶

Sedangkan media menurut *National Education Association* (NEA), sebagaimana yang dikutip oleh Nizwardi menjelaskan "Bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta peralatannya".¹⁷

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu bentuk komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan (isi materi informasi) kepada penerima informasi sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru serta merangsang pikiran,

¹⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). 57.

¹⁶ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017). 10.

¹⁷ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Belajar* (Jakarta: Kencana, 2016). 3.

perasaan, perhatian, dan minat belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

2. Jenis- Jenis Media

Menurut Arsyad dalam buku Nizwardi mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yakni:

- a. Media grafis, jenis media yang menyampaikan pesan melalui simbol visual dan melibatkan indra penglihatan
- b. Media audio, hakikat jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan ke dalam simbol auditif (verbal atau non verbal) yang merangsang indera pendengaran.
- c. Media proyeksi diam, jenis media ini memerlukan alat bantu seperti proyektor dalam penyajiannya. Media ini hanya ditampilkan secara visual saja, dan bisa disertai dengan audio.
- d. Media permainan dan simulasi, ada beberapa istilah lain untuk kelompok media pembelajaran ini, misalnya simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi.¹⁸

Selain itu Siti Saroh menyebutkan jenis pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat berupa:

- a. media visual yang terdiri dari grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, dan komik.
- b. Media audio berupa radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, atau *handphone* untuk merekam percakapan.

¹⁸ Nizwardi. 17-18.

- c. *Project still media*, yang berupa slide, OHP (*over head projector*)
- d. *Project mention media*, yang berupa film, televisi, video, komputer, dan *handphone*.¹⁹

Dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran meliputi audio, visual, grafis, media visual gerak dan media visual diam.

Sedangkan menurut Anderson, ia mengelompokkan media kedalam beberapa macam sebagai berikut:

No.	Kelompok media	Jenis media
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Pita audio (kaset) • Piringan audio • Radio (rekaman)
2.	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Buku pegangan/manual • Buku tugas
3.	Audio cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku latihan di sertai kaset • Gambar/ poster (dilengkapi audio)
4.	Proyek visual diam	<ul style="list-style-type: none"> • Film slide • Film rangkai berisi pesan verbal
5.	Proyeksi visual diam dengan video	<ul style="list-style-type: none"> • Film slide dengan suara • Film rangkai suara

¹⁹ Siti Saroh, *Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0* (Surabaya: Pustaka Media Guru, 2019).
2-3

6.	Visual gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Film bisu
7.	Visual gerak dengan audio	<ul style="list-style-type: none"> • Film suara • Video /DVD/VCD
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • Benda nyata • Model tiruan
9.	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Media berbasis komputer atau <i>Computer Asistent Instruction</i> (CAI) dan <i>Computer based instruction</i> (CBI)²⁰

Heinich dan kawan-kawan juga mengklasifikasikan media pembelajaran, seperti yang dikutip oleh Benny sebagai berikut:

- a) Media cetak, yakni media yang berisikan teks informasi. Ini bisa berupa buku, brosur atau lainnya
- b) Media grafis dan media pemeran, media ini dilakukan dengan cara memperlihatkan secara langsung di suatu tempat tertentu sehingga pesan yang ada dalam media tersebut dapat tersampaikan.
- c) Media audio, media ini biasanya digunakan untuk melatih kemampuan penggunaannya dalam mendengarkan informasi dan pesan yang disampaikan secara lisan.

²⁰ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran," *Jurnal Al-Akbar* Vol. V No. (2016). 12

- d) Gambar gerak, merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar yang bergerak dengan menggabungkan suara. Seperti contoh film dan video
- e) Multimedia, merupakan media yang dapat menyampaikan pesan dengan menggabungkan atau mengkombinasikan berbagai media, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi simultan.²¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak jenis, jenis tersebut adalah media cetak, grafis, audio, gambar atau visual baik bergerak atau tidak, media berbasis komputer dan multimedia.

3. Fungsi Media

Dalam lingkup pembelajaran media memiliki beberapa fungsi dan peran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanjaya, bahwa peran dan fungsi media adalah sebagai berikut:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, sehingga
- c. memudahkan audien untuk menangkap sesuatu yang bersifat abstrak dan konkret.
- d. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.²²

Sedangkan menurut rudy dan hasanah menyebutkan bahwa fungsi media adalah:

²¹ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017).20

²² Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2006). 169.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, audio, dan kinestetik
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.²³

Sedangkan menurut Hamdani fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Menyaksikan benda yang ada.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit untuk dikunjungi secara langsung.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda tersebut
- d. Mendengarkan secara langsung karena ukurannya yang besar atau sebaliknya.
- e. Mengamati peristiwa yang sudah terjadi atau jarang terjadi.
- f. Mempermudah membandingkan sesuatu
- g. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan bakat masing-masing.²⁴

²³ Hasanah, *Media Pembelajaran*. 11.

²⁴ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011). 246.

Dari penjelasan di atas dapat difahami bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai memperjelas penyampaian informasi, menambahkan gaerah belajar peserta didik, memudahkan untuk membandingkan sesuat, peserta didik dapat belajar sesuai dnegan kemampuan peserta didik masing-masing.

B. Game Edukasi Quizizz

1. Pengertian Game Edukasi Quizizz

Game edukasi menurut Handriyantini adalah “permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah”.²⁵

Game edukasi quizizz merupakan teknologi terbaru yang di gunakan guru untk pembelajaran. cikal bakal teknologi dalam komunikasi, termasuk komunikasi dalam pembelajaran di ungkapkan dalam surah an- Naml ayat 29-30 yang berbunyi:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓا۟ إِنِّي ۖ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ {٢٩} إِنَّهُ مِن
سُلَيْمٰنَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ {٣٠}

Artinya: Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia. Sesungguhnya surat itu, dari SuIaiman dan sesungguhnya (isi) nya: "Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang."²⁶

²⁵ Handriyantini dan Eva, *Permainan Edukasi (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. (Malang: Sekolah Tinggi Informasi dan Komputer, 2009). 1.

²⁶ QS. An-Naml [٢٧]: 29-30

Uraian tentang potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki.

Menurut Leony yang ditulis dalam Jurnalnya menyatakan bahwa quizizz adalah “aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”.²⁷ Dengan menggunakan quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Quizizz mengajak siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajarnya meningkat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media game edukasi adalah suatu alat pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan hasil belajar yang maksimal.

2. Langkah-langkah menggunakan quizizz
 - a. Buka link <https://quizizz.com/>
 - b. Klik sign up untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun

²⁷ Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I,” *JDP* Vol. 12 No (2019). 33.

- c. Klik “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “sign up with email” jika ingin menggunakan email.
- d. pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua.
- e. Masukkan negara, kode pos, nama sekolah.
- f. Klik Organizer dan klik continue

Cara membuat soal di quizizz

- a. Klik open quiz creator
- b. Masukkan nama kuis, subject dan klik “next”
- c. Klik create new question untuk membuat soal
- d. Masukkan soal yang hendak di buat
- e. Pilih “single answer” untuk satu jawaban benar dan pilih “multy select” untuk jawaban benar lebih dari satu.
- f. Pilih jawaban yang benar dengan klik tandang centang di samping jawaban yang benar samapai menjadi warna hijau. Atur waktu dengan klik tanada waktu di pojok kiri bawah “30 seconds” jika sudah klik “save” untu menyimpan dan “cancel” utnutk batal membuat saol.
- g. Langkah selanjutnya, memulai quis secara langsung dengan klik “live game” jika mau langsung menunggu responden atau klik “homework game” untuk memberi tanggal waktu mengerjakan.
- h. Atur kuisnya sesuai yang di inginkan.

- i. Setelah selesai diatur “Proceed”. Kemudian bagikan link <https://quizizz.com/join> dan meminta peserta didik memasukkan kode sesuai dengan yang dilihat di layar.
 - j. Minta peserta didik memasukkan nama.
 - k. Quiz bisa dimulai setelah siswa bergabung di dalam kuis (untuk live game), guru tinggal klik start.²⁸
3. Kelebihan dan kekurangan game edukasi quizizz
- a. Kelebihan
 - 1) Fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, mengetahui siswa yang mendapat skor tertinggi.
 - 2) Quizizz bisa digunakan didalam kelas secara langsung maupun diluar kelas (pekerjaan rumah).
 - 3) Bisa menampilkan hasil dalam bentuk excel sehingga mudah untuk dianalisis.
 - 4) Setiap soal bisa diatur durasinya.
 - 5) Tampilan pembelajaran yang lebih menarik.
 - 6) Tampilan gabungan jelas yang menarik dengan menggunakan kode.
 - 7) Konfigurasi ujian yang sangat mudah.
 - 8) Soal dapat di share ke sesama akun quizizz.

²⁸ Gawaiwebofficial, “Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com,” <https://www.gawai.web.id/>, 2010., diakses tanggal 21 Maret 2020.

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan akses internet.
- 2) Membutuhkan perangkat Pc atau Smartphone.
- 3) Tidak bisa memilih soal yang gampang dulu untuk dikerjakan.²⁹

C. Motivasi

1. Pengertian motivasi

Motivasi belajar merupakan proses yang memberikan semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Sebagaimana yang dijelaskan Slameto bahwa motivasi erat sekali dengan tujuan yang akan di capai. Untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat. Sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai arah penggeraknya.³⁰

Menurut Hamzah B. Uno motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.³¹ Sedangkan Sadirman menyatakan bahwa motivasi adalah “keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, agar tujuan dapat tercapai.”³²

Dari beberapa pandangan para ahli dapat tarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi pada diri seseorang untuk

²⁹ Sovandi Marwan, “Tentang Quizizz,” <https://Prezi.com/tentang-quizzz/>, 2019. Diakses tanggal 22 Maret 2020.

³⁰ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004). 58.

³¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). 23.

³² Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001). 75.

mencapai tujuan sehingga terjadilah tingkah laku sebagai arah penggerakannya.

motivasi belajar memiliki indikator yang diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan ketuhanan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik.³³

Sedangkan McClelland dalam buku Rahmat Putra menyatakan bahwa karakteristik motivasi ada tiga ciri:

- a. Memiliki dorongan untuk mengerjakan tugas dengan tinggi.
- b. Menyukai situasi-situasi dimana kinerja mereka timbul karena upaya mereka sendiri.
- c. Menyukai umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka, dibandingkan dengan yang berprestasi rendah.³⁴

2. Macam-macam motivasi

Jenis-jenis motivasi sangat beragam, jika dilihat menurut sudut pandang Sadirman, bahwa motivasi memiliki macam sebagai berikut:

³³ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007). 24.

³⁴ Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi Dan Disiplin Peserta Didik* (Pontianak: Yudha English Gallery, 2018). 4.

- a. Motivasi dilihat dari pembentukannya
 - 1) Motivasi bawaan yang dibawa sejak lahir
 - 2) Motivasi yang timbul karena dipelajari
 - b. Motivasi dilihat dari kebutuhannya
 - 1) Kebutuhan oranis, seperti minum, makan dan bernafas
 - 2) Motif darurat, misalnya menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas
 - c. Motivasi jasamani dan rohani
 - 1) Motivasi jasmanai, seperti rasa rileks, nyaman, insting otomatis
 - 2) Motivasi rohani, seperti kemauan untuk bertindak atau minat
 - d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
 - 1) Motivasi intinsik adalah motivasi yang sudah ada pada dirinya dan memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu tersebut.
 - 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan dari luar dirinya.³⁵
3. Faktor yang mempengaruhi motivasi

Dalam mengenal sesuatu yang baru, seorang individu memerlukan suatu dorongan untuk mengetahui sesuatu tersebut, Hamzah B. Uno menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang diantaranya adalah:

- a. Faktor individu, seperti kematangan pertumbuhan, kecerdasan, latihan dan pengaruh lain yang ada pada dirinya

³⁵ Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2004).89.

- b. Faktor sosial, seperti keluarga atau keadaan rumah, guru dan cara mengajarnya, ala-alat pembelajaran yang digunakan.³⁶

4. Teknik memberi motivasi

Menurut Hamzaah B Uno terdapat beberapa teknik memberikan motivasi saat pembelajaran:

- a. Pernyataan penghargaan secara verbal
- b. Menggunakan nilai ulangan sebagai pemacu keberhasilan
- c. Menimbulkan rasa ingin tahu
- d. Memunculkan sesuatu yang tidak diduga oleh peserta didik
- e. Menjadikan tahap diri dalam belajar mudah bagi peserta didik
- f. Menggunakan materi yang dikenal sebagai contoh belajar
- g. Menggunakan keterkaitan yang unik dengan pelajaran
- h. Mengajak peserta didik untuk menggunakan hal yang dipelajari sebelumnya
- i. Menggunakan simulasi dan permainan
- j. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan kemahirannya di depan umum
- k. Mengurangi kondisi yang tidak menyenangkan
- l. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
- m. Memberitahukan hasil belajar yang dicapai
- n. Membuat persaingan yang sehat diantara peserta didik.³⁷

³⁶ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 2011. 23.

³⁷ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 2007. 34.