

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

B. Kajian Teori

a. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran dituntut yang terintegrasi dengan basis pembelajaran inovatif, kreatif, dan menyenangkan diintegrasikan dalam karakteristik pembelajaran abad 21, bagi generasi z dan *alpha* di era industri 4.0. Di samping pencapaian kompetensi 4C (*critical, collaboration, communication, and creative*) atau kompetensi berpikir kritis, berkolaborasi, kemampuan berkomunikasi, dan kreatif dari pembelajaran diupayakan untuk tercapai dalam rangka mengikuti perkembangan jaman (Yulia, 2019).

Oleh karena itu, guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Pada saat pembelajaran *online (daring)*, optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan *handphone*, tablet, atau laptop serta koneksi *internet* yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa (Unik, dkk 2020).

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019).

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Oemar Hamalik, 1994 dalam Rosalita Septita 2020) menyatakan bahwa ciri-ciri umum dari media pembelajaran, adalah: pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. Keempat, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. Ketujuh, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.

Media diklasifikasikan menjadi 8, sebagaimana dijelaskan oleh Rudi Bretz (dalam Rosalita Septita, 2020), yakni:

- 1) Media audio visual gerak.
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak.

Sedangkan menurut Briggs, (dalam Rosalita Septita, 2020) bahwa terdapat macam media, yaitu:

- 1) Obyek
- 2) Model
- 3) Suara langsung
- 4) Rekaman audio

- 5) Media cetak
- 6) Pembelajaran terprogram.
- 7) Papan tulis.
- 8) Media transparansi.
- 9) Film rangkai.
- 10) Film bingkai.
- 11) Film.

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau materi pelajaran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa supaya proses pembelajaran berjalan sesuai yang diharapkan.

b) Pengertian Media Quizizz

Quizizz adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, *review* dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru di dunia dan dapat mengakses kuis daring yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide (Situmorang, K., Nugroho, D. Y., & Peggy Sara, T., 2019). *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 yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home* (Aini, Y. I., 2019).

Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya saja untuk penilaian formatif (Bahar, 2017). Menurut Sunardi (dalam Roselita Septita, 2020) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan media interaktif yang dapat digunakan siswa dalam pembelajaran dengan fitur menarik.

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu Pekerjaan Rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik (Aini, Y. I., 2019).

Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran ini karena media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik (Aini, Y. I., 2019).

c) Kelebihan Media *Quizizz*

Media *Quizizz* memiliki kelebihan (Nuramanah, Iwan, dan Selamat, 2020), antara lain:

- 1) Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat peringkat berapa dalam menjawab soal tersebut.
- 2) Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 3) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan *review question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- 4) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk *Homework/PR* sehingga daftar soalnya diacak setiap siswa dan soal yang muncul akan berbeda-beda.

d) Kekurangan Media Quizizz

Media *Quizizz* memiliki kekurangan (Murni, Noviyanti, Utami, 2020), antara lain:

- 1) Siswa dapat membuka tab baru.
- 2) Cukup susah mengontrol siswa ketika membuka tab baru.

c. Model Pembelajaran

a) Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas (Nunuk dan Leo, 2012).

Menurut Cucu Suhana (2014), menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generative. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*).

Model Pembelajaran memiliki empat ciri khusus (Suyanto dan Jihad, 2013), antara lain:

- 1) Bersifat rasional dan teoritis.
- 2) Berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Mendasarkan pada cara khusus supaya model dapat diterapkan secara efektif.
- 4) Memperhatikan aspek lingkungan agar pembelajaran yang efektif dapat dilaksanakan.

Menurut Clauhan (1979) dalam (Tatik dan Endang, 2018) terdapat beberapa fungsi dari suatu model pembelajaran, yakni:

1) Pedoman.

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman yang memberikan petunjuk kepada dosen tentang kegiatan yang harus dilakukan dosen dalam pembelajaran.

2) Pengembangan kurikulum.

Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai masukan yang membantu dalam pengembangan kurikulum .

3) Penempatan bahan-bahan pembelajaran.

Model pembelajaran berguna untuk memberikan informasi yang jelas tentang berbagai bentuk-bentuk bahan pembelajaran yang digunakan dosen dalam pembelajaran.

4) Model pembelajaran.

Model pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran dan berkontribusi dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran.

b) Model Pembelajaran *Discovery learning*

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, bahwa penerapan kurikulum merdeka pada jenjang SMA sebagaimana penerapannya di jenjang PAUD, SD, dan SMP adalah upaya dari pemerintah untuk memulihkan pembelajaran akibat terjadinya *learning loss* selama masa pandemi. Kurikulum yang diusung oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, ini memiliki beberapa keunggulan. Menurutnya, keunggulan Kurikulum Merdeka yang pertama adalah Kurikulum Merdeka lebih sederhana dan mendalam karena kurikulum ini akan fokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya.

Keunggulan kurikulum merdeka yang kedua adalah tidak ada program peminatan bagi siswa jenjang SMA. Guru dan siswa memiliki kemerdekaan

dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih mata pelajaran sesuai minat, bakat, dan aspirasinya, dan guru dapat mengajar sesuai tahapan capaian dan perkembangan siswa. Pihak sekolah juga memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan siswa. Keunggulan lain dari Kurikulum Merdeka ini adalah lebih relevan dan interaktif. Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan proyek yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, seperti isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang cocok untuk program merdeka belajar adalah *discovery learning*. *Discovery learning* adalah sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri (Kurniasih & Sani, 2014). *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan (Sani, 2014).

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Marzano (dalam Hosnan 2014:288) model pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry*.
- 2) Pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat.
- 3) Hasil belajar *discovery* mempunyai efek transfer yang lebih baik.
- 4) Meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan berpikir bebas.
- 5) Melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Discovery learning juga memiliki beberapa kekurangan (Hosnan, 2014), antara lain:

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi infoemasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan menggunakan cara ini.

d. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu itu bertindak dan berbuat. Artinya, motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dari tingkah lakunya, berupa dorongan, rangsangan, atau pembangkit tenaga untuk melakukan sesuatu (Hamzah, 2014: 3). motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan digunakan sebagai daya penggerak di dalam subjek untuk melakukan aktifitas-aktifitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang akan menjamin kelangsungan kegiatan belajar siswa dan memberikan arah pada kegiatan belajarnya, sehingga tujuan yang diinginkan siswa dapat tercapai. Selain itu, motivasi diartikan sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut (Sardiman, 2016).

Giat atau tidaknya seseorang belajar, dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktornya adalah motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar, secara tidak langsung memiliki cita-cita ataupun aspirasi yang harus diwujudkan. Dengan adanya motivasi ini, diharapkan siswa dapat mengerti apa tujuan sebenarnya dari belajar itu sendiri. Keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran, bergantung pada diri sendiri dan juga dari lingkungan. Keinginan yang besar dari dalam diri sendiri untuk berhasil akan membuat seseorang semakin giat dalam belajar (Ivylentine, Wihelms, dan Ratna,

2019). Keinginan inilah yang disebut sebagai motivasi. Motivasi dapat dipahami sebagai daya penggerak dari pasif menjadi aktif dan muncul dengan tujuan untuk mencapai apa yang diinginkan (Sadirman, 2014).

b) Fungsi Motivasi

Menurut Sardiman (1996) dalam (Siti, 2015) terdapat 3 fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Kemudian, menurut Wina Sanjaya (2010) dalam (Amna, 2017), menyatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yakni:

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

- 2) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong seseorang dalam melaksanakan suatu kegiatan dan mencapai prestasi yang dilengkapi dengan adanya usaha yang tekun, dan adanya motivasi sehingga akan mendapatkan prestasi yang baik dan sasaran yang akan tercapai.

c) Macam-macam Motivasi

Motivasi dibagi menjadi 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Sardiman, 2018:89), yaitu:

- 1) Motivasi intrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- 2) Motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi dibagi menjadi 2, yaitu motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, tanpa adanya rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar diri siswa.

d) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Syamsu Yusuf (dalam Rima Rahmawati, 2016:17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor , yaitu:

- Faktor internal
 - 1) Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.
 - 2) Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.
- Faktor eksternal

- 1) Faktor sosial merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya,
- 2) Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Adapun unsur yang mempengaruhi motivasi belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2015:97), yaitu:

- 1) Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik. Sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

- 2) Kemampuan siswa.

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

- 3) Kondisi siswa.

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Dengan demikian, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.

- 4) Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, perkelahian antar siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, kampus sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman,

tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.

Lingkungan belajar dan pergaulan siswa mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa televisi dan film semakin menjangkau siswa. Kesemua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar. Guru profesional diharapkan mampu memanfaatkan sumber belajar di sekitar sekolah untuk memotivasi belajar siswa.

6) Upaya guru membelajarkan siswa.

Upaya guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikan materi, menarik perhatian siswa dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bila upaya guru hanya sekedar mengajar, artinya keberhasilan guru yang menjadi titik tolak, besar kemungkinan siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga motivasi siswa menjadi lemah atau kurang.

e) Indikator Motivasi Belajar

Ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa (Sardiman, 2018:83), diantaranya:

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi. Misalnya masalah ekonomi, pemberantasan korupsi dan lain sebagainya.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri, artinya tanpa harus disuruh pun, ia akan mengerjakan apa yang menjadi tugasnya.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin atau hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)

- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, artinya ia percaya dengan apa yang dikerjakannya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar.



e) Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti. Argumentasi logis dan teoretik diperlukan bukan hanya untuk membuat ulasan, tetapi juga untuk menyusun kerangka teori atau konseptual. Dari sini akan memberikan kesempatan yang membedakan penelitian kita dan penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut diharapkan peneliti dapat memberikan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan ataupun dapat memberikan perubahan dari hasil yang belum ada pada penelitian tersebut.

Tabel 2. 1. Kajian Penelitian Terdahulu.

No.	Peneliti dan Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Penggunaan Media <i>E-learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Semarang (Diah Wibawanti & Andi Irwan Benardi, 2021)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media <i>e-learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> kelas XI IPS SMA Negeri 16 Kota Semarang dan mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media <i>Quizizz</i> terhadap hasil belajar kelas XI IPS SMA Negeri 16 Kota Semarang.	Metode penelitian ini adalah <i>true eksperimental design</i> dengan menggunakan bentuk <i>Posttest- Only Control Group Design</i> , populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS.	Hasil penelitian menunjukkan variabel penggunaan media 84,68% yang menunjukkan bahwa penggunaan media <i>e-learning</i> berbantuan <i>Quizizz</i> tergolong (81% - 100%) yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Variabel hasil belajar angka t hitung pada pengujian menggunakan uji paired sampel t-test sig (2 tailed) < 0,05 menunjukkan jika terdapat pengaruh pada hasil <i>post-test</i> kelas eksperimen menggunakan <i>Quizizz</i> hasilnya adalah 81,72 sedangkan pada <i>post-test</i> kelas kontrol nilai rata-rata yaitu 68 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan.
2.	Pengaruh Aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta (Riska Yulianti, 2021)	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran geografi di SMA Yadika 5 Kota Jakarta.	Metode yang digunakan adalah metode kausal dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian menemukan bahwa aplikasi <i>Quizizz</i> terhadap motivasi belajar siswa memiliki pengaruh yang positif. Hal ini berarti bahwa menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> akan meningkatkan motivasi belajar siswa dimana siswa merasa senang dan antusias dalam menjalankan evaluasi belajar pada media pembelajaran aplikasi <i>Quizizz</i> .

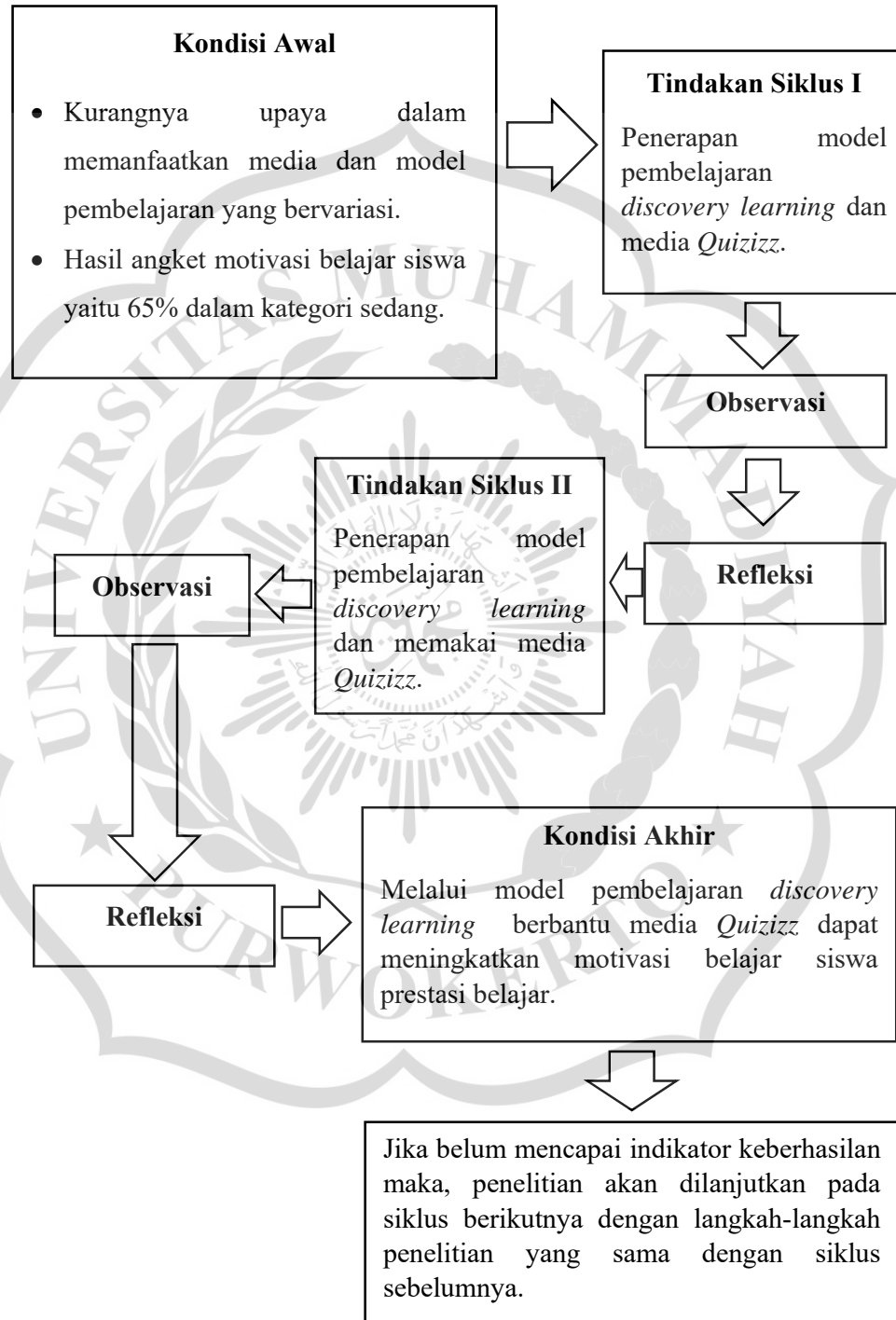
C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal sebelum dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu kurangnya upaya dalam memanfaatkan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan modul atau Lembar Kerja Siswa, dimana pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga masih perlu ditingkatkannya motivasi belajar siswa. Kemudian, berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi melalui *Google Form* dan diperoleh hasil sebesar 65% dan masuk dalam kategori sedang.

Untuk itu perlu diadakan perbaikan proses kegiatan pembelajaran geografi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran agar hasil belajar yang dicapai akan meningkat. *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu Pekerjaan Rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Permainan edukatif ini memberikan banyak manfaat yang dapat dirasakan melalui penggunaan media pembelajaran ini karena media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio juga kinestetik (Aini, Y. I., 2019).

Selain itu juga berbantuan dengan media *Quizizz* yaitu aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, *review* dan evaluasi. Dengan menggunakan media ini diharapkan motivasi belajar siswa lebih meningkat. Tindakan yang akan dilaksanakan melalui dua siklus.

Berikut ini skema kerangka berpikir dari peneliti dapat digambarkan dalam bagan alur mengenai alur pikir dalam penelitian, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dikemukakan rumusan hipotesis tindakan penelitian sebagai berikut:

“Melalui penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media *Quizizz* pada pembelajaran Geografi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 3 Purwokerto.”

E. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran geografi dengan diterapkannya media *quizizz*. Peneliti merumuskan indikator keberhasilan apabila terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus satu ke siklus dua. Tindakan dikatakan berhasil jika motivasi belajar siswa memiliki nilai validitas $\geq 0,8$ atau 80% dalam kategori tinggi. Jika belum mencapai indikator keberhasilan maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan langkah-langkah penelitian yang sama dengan siklus sebelumnya.