

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya merupakan alat yang menunjang proses belajar mengajar. Selanjutnya media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang merangsang pemikiran, emosi, perhatian, keterampilan dan kemampuan siswa serta membantu memperlancar proses pembelajaran. Keterbatasan ini sangat luas dan mendalam serta mencakup pemahaman terhadap sumber daya, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk mentransmisikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan lain-lain. Tanpa media tidak akan ada komunikasi, dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana secara maksimal. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021).

Media adalah perantara atau pembawa pesan antara pengirim pesan dan penerima. Pendapat para ahli juga menunjukkan hal yang sama. Dengan kata lain media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian siswa serta memperlancar proses belajar tersebut. Itu akan selesai. Pengertian media pembelajaran adalah gabungan antara bahan dan alat pendidikan, atau perangkat lunak dan perangkat

keras. Media pembelajaran dianggap sebagai segala sesuatu (alat, bahan, kondisi, dan sebagainya) yang digunakan sebagai media komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Trisiana, 2020).

Dengan demikian, media pembelajaran yaitu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran untuk memudahkan dan memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Media pembelajaran sangat penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Jika pembelajaran tanpa media, komunikasi antara guru dan siswa tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat secara visual. Media jenis ini sering digunakan oleh guru untuk menyampaikan isi pelajaran. Media visual meliputi media yang tidak dapat diproyeksikan (visual non-proyeksi) dan media yang dapat diproyeksikan (visual proyek).
- 2) Media audio adalah media yang memuat pesan-pesan dalam bentuk pendengaran (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam mempelajari materi. Program kaset audio dan program radio adalah salah satu jenis media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran umumnya membantu penyampaian materi pada topik yang menarik.
- 3) Media audiovisual merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut dengan media visual dan auditori. Audiovisual menjadikan penyajian materi lebih lengkap dan optimal bagi siswa. Apalagi media tersebut juga dapat

menggantikan peran guru dalam batas tertentu. Penyajian materi dapat digantikan dengan media, dan guru dapat menjadi pendamping belajar yang memudahkan belajar siswa. Contoh media audiovisual antara lain video atau program televisi, video atau program televisi pendidikan, dan program slide audio.

- 4) Multimedia merupakan media yang mempunyai multifungsi yang berarti media ini dapat dilihat, didengar, dan dapat diotak-atik sesuai dengan keinginan pengguna. Adapun contoh multimedia antara lain: komputer, laptop, handphone, dan lainnya (Firmadani, 2020).

Kelemahan pada multimedia diantaranya adalah penggunaannya masih dianggap mahal. Sedangkan kelebihan pada multimedia adalah mampu menjangkau objek yang jauh. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar perorangan sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. *Quizizz* adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Oleh karena itu, media *quizizz* ini termasuk multimedia yang berarti media yang dapat dilihat, didengar, dan diubah sesuai keinginan penggunanya.

2. Media *Quizizz*

a. Pengertian Media *Quizizz*

Platform *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis games, yang didalamnya dapat membawa multi pemain ke ruang kelas interaktif dan menyenangkan. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menjadikan sebuah pembelajaran menjadi asik, tidak monoton dan materi pelajaran lebih mudah di pahami dan kuasai. *Quizizz* merupakan sebuah webtools yang berupa permainan kuis online yang digunakan sebagai tools penilaian dalam sebuah pembelajaran. Dengan platform *Quizizz*, peserta didik dapat mampu melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat mereka. *Quizizz* berbasis permainan seperti avatar, tema, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran matematika (Nugraha & Ardiansyah, 2022).

Ada juga media *Quizizz* yang berbasis offline yaitu *Quizizz* mode paper. *Quizizz* mode paper atau kertas merupakan kuis kertas dan pena yang lama dengan pertanyaan yang dibuat secara online oleh guru atau instruktur dan pembelajaran siswa, menjadikan *Quizizz* sebagai cara interaktif untuk lebih efektif meningkatkan semangat belajar siswa. Proses evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* di ponsel atau laptop, siswa menjadi lebih tertarik, fokus, dan menganggap serius pelaksanaannya.

Permainan kuis interaktif ini adalah alat web yang dibandingkan dengan alat web serupa seperti kahoot it. Yang paling mudah untuk dibuat dan dimainkan. *Quizizz* tidak hanya lebih menarik dan merangsang siswa, tetapi juga memudahkan pendidik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, terutama pada mata pelajaran matematika, mata pelajaran bahasa seperti agama dan ilmu sosial, yaitu soal cerita, dan lainnya - lain-lain. Selain memiliki jumlah karakter yang banyak, kuis juga mempunyai batas waktu yang lebih lama bagi siswa

untuk berpikir dalam mengerjakan soal, sehingga memudahkan kuis dalam menyelesaikan soal matematika dan soal perhitungan lainnya. Media *quizizz* mode paper ini digunakan untuk membantu siswa fokus menyelesaikan jawaban yang diinginkan. Selain itu, *Quizizz* memiliki soal pilihan ganda, soal pilihan ganda, soal esai, dan soal benar atau salah, ditambah fitur tambahan (Nela, 2020).

b. Pentingnya Media *Quizizz*

Pentingnya media *Quizizz* bagi pembelajaran yang telah dipaparkan memicu munculnya permasalahan baru seperti siswa kesulitan belajar, siswa kesulitan memahami pembelajaran, menurunnya minat dan kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta siswa merasakan kejenuhan akibat pembelajaran yang monoton. Seluruh siswa merasa jenuh. Kejenuhan belajar merupakan keadaan emosional seseorang saat merasa lelah dan bosan yang berkelanjutan sehingga menyebabkan munculnya rasa tidak bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Kejenuhan sering kali muncul pada diri setiap siswa dalam berbagai macam bentuk seperti lelah fisik, lelah emosional, lelah kognitif, serta kurangnya apresiasi diri sebagai bentuk keterlibatan jangka panjang pada situasi tertentu. Siswa yang mengalami kejenuhan merasa bahwa tidak ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan saat kegiatan pembelajaran. Sehingga menyebabkan munculnya perasaan sia-sia pada diri siswa karena telah mengikuti pembelajaran namun tidak mendapatkan pengaruh baik bagi dirinya (Rofiq et al., 2022).

Media *Quizizz* tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, namun dapat pula digunakan ketika kegiatan evaluasi pembelajaran. Media yang sering digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran adalah kuis

interaktif yang dikerjakan secara dalam jaringan. Keberhasilan pembelajaran dan penggunaan media *Quizizz* dapat dilihat dari tingkat pemahaman penguasaan materi serta hasil belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi serta hasil belajarnya, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Fitur *Quizizz* yang bervariasi membuat peserta didik merasa senang dan nyaman ketika mengerjakan penilaian. Sehingga peserta didik termotivasi untuk bisa menyelesaikan penilaian dengan hasil yang maksimal.

c. Kekurangan Dan Kelebihan Media *Quizizz*

Kelebihan media *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) kegiatan pembelajaran terhindar dari kata membosankan.
- 2) Mudah diakses oleh siapapun dan kapanpun.
- 3) Sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran.
- 4) Tampilan yang diberikan media *Quizizz* sangat berwarna, segar, dan menarik sehingga memberikan kesan menyenangkan.
- 5) Terdapat musik yang dapat mendukung dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Di dalam media *Quizizz* terdapat fitur live secara berkelompok maupun tugas atau pekerjaan rumah.
- 7) Media *Quizizz* memiliki beberapa fitur mengenai penggunaan jenis soal diantaranya pilihan ganda, isi bagian yang rumpang, survei, centang kotak, esai.
- 8) Siswa dengan mudah mengetahui letak benar dan salah dari jawabannya.

Sedangkan mengenai kekurangan dari media *Quizizz* diantaranya, kurang adanya fitur yang mendukung untuk menampilkan audio maupun video, jadi ketika ingin menampilkan audio maupun video pada media *Quizizz* harus mengubahnya

ke media *Quizizz* yang berbayar dan tidak mempunyai game board (Rofiq et al., 2022).

Kelebihan yang tentu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada siswa yaitu:

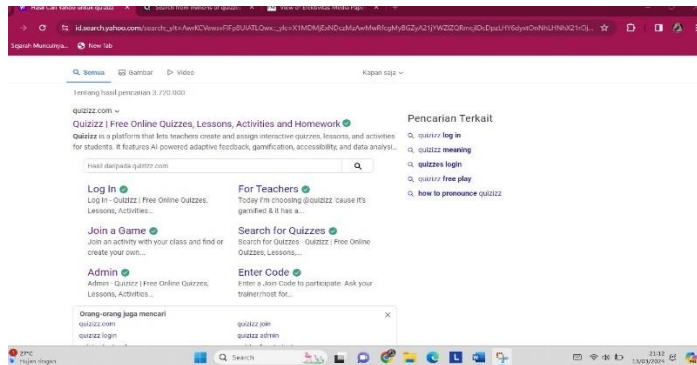
- 1) Bagi Guru dapat memudahkan dalam membuat soal
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbedabeda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yakni jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah, ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban, dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat, akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung (Salsabila et al., 2020).

d. Langkah-Langkah Media *Quizizz*

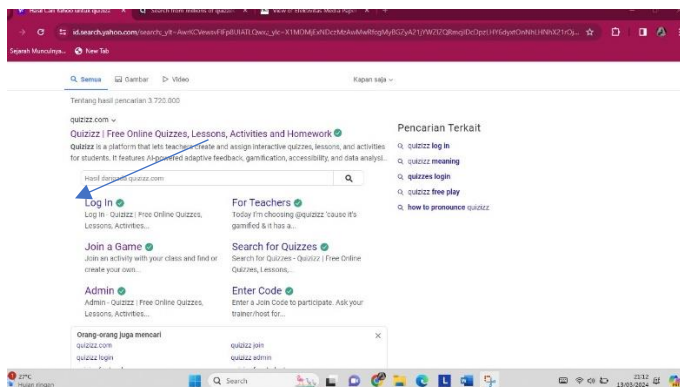
Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media *Quizizz* secara offline (Angelina et al., 2023) sebagai berikut:

1) Buka situs web *Quizizz*



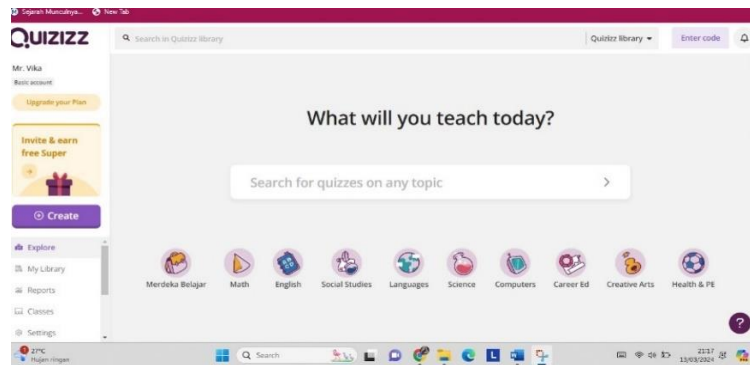
Gambar 2. 1 Tampilan Website Quiziz

2) Klik login dan silahkan login menggunakan email, google, atau nomer telepon



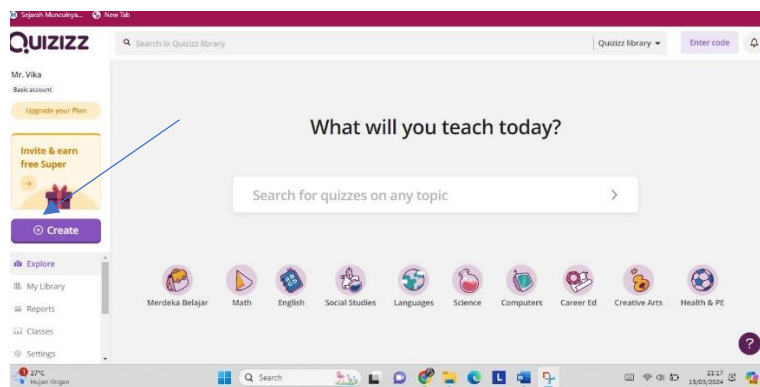
Gambar 2. 2 Tampilan Login Quiziz

3) Jika sudah login akan muncul gambar di bawah



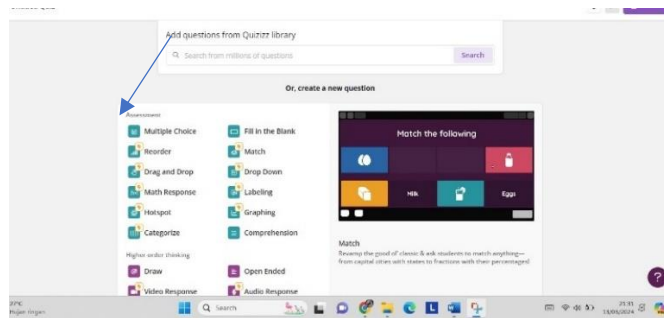
Gambar 2. 3 Tampilan Akun Quiziz

4) Lalu klik create atau buat kuis



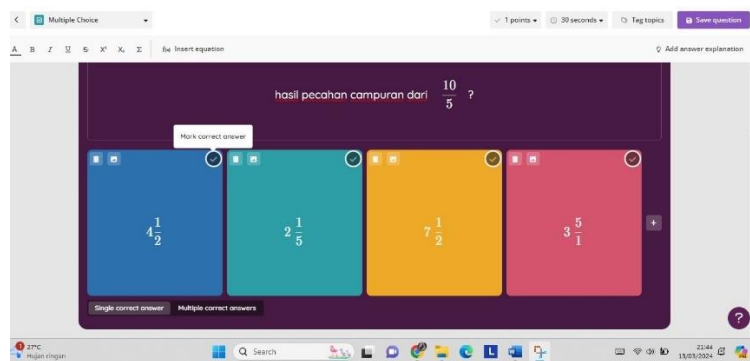
Gambar 2. 4 Tampilan Membuat Soal

5) Muncul seperti gambar di bawah, lalu klik multiple-choice



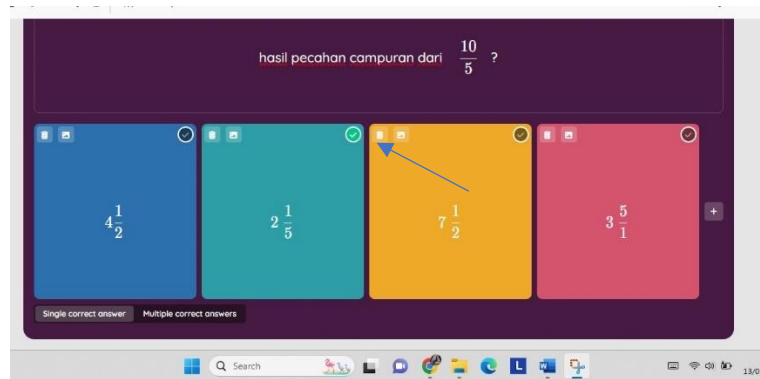
Gambar 2. 5 Tampilan Memilih Soal

6) Kemudian ketik soal dan jawaban sesuai materi



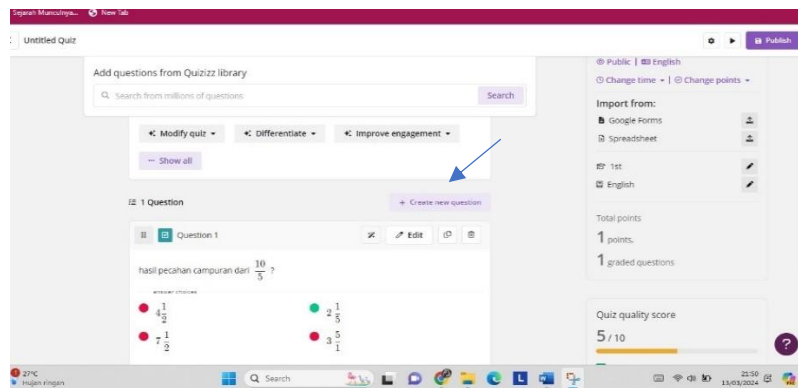
Gambar 2. 6 Tampilan Edit Soal

7) Lalu klik centang pada jawaban yang benar lalu save ke



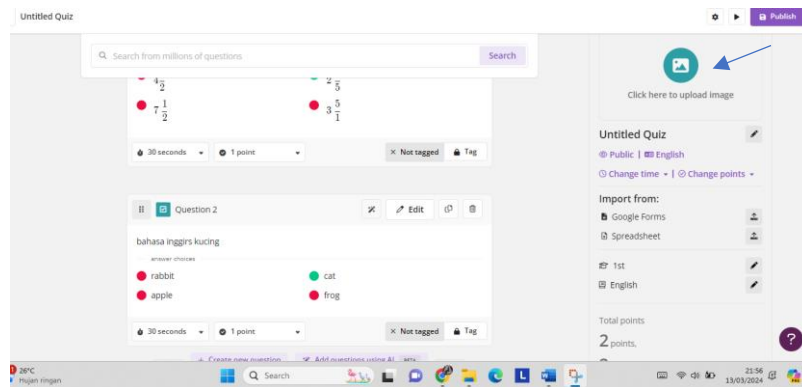
Gambar 2. 7 Tampilan Menentukan Jawaban

8) Jika sudah dan akan menambahkan soal berikutnya klik creat new question



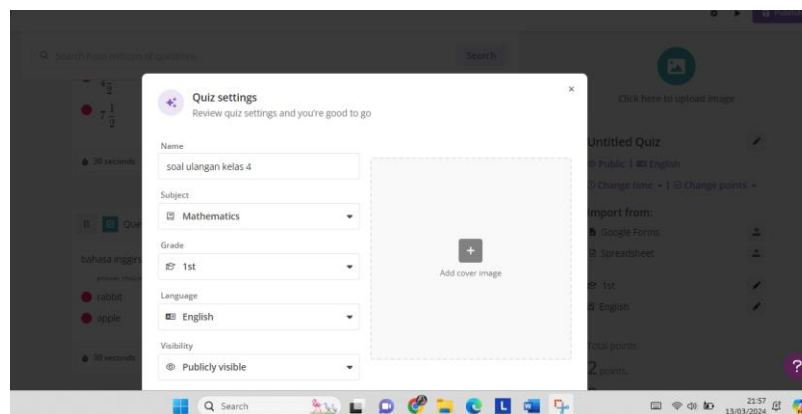
Gambar 2. 8 Tampilan Menambahkan Soal

9) Jika sudah klik image bagian kanan



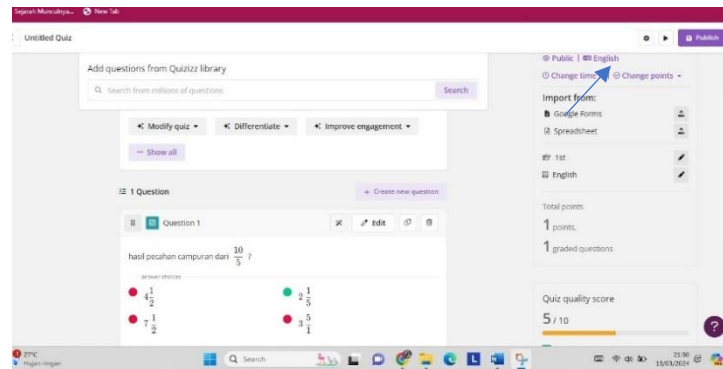
Gambar 2. 9 Tampilan Membuat Sampul

10) Kemudian isi nama kuis, mata pelajaran, kelas. Lalu klik save di kanan bawah.



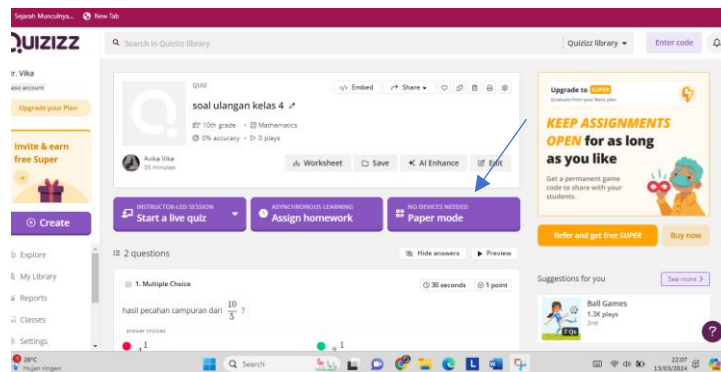
Gambar 2. 10 Tampilan Nama Soal

11) Kemudian publish atau save kuis



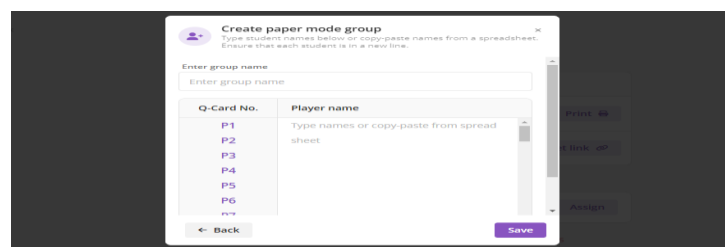
Gambar 2. 11 Tampilan Menyimpan Soal

12) Lalu klik mode paper



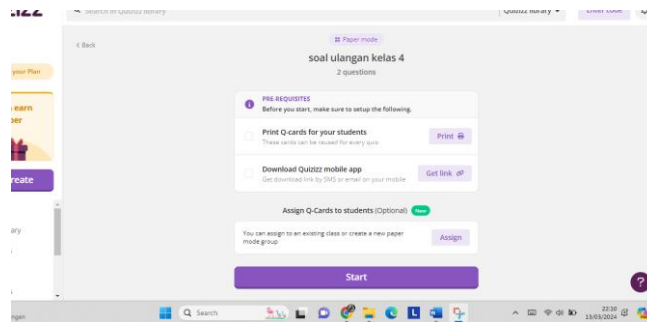
Gambar 2. 12 Tampilan Memilih Mode Paper

13) Kemudian klik asign, lalu mengisi nama siswa dan kelasnya



Gambar 2. 13 Tampilan Mengisi Nama Siswa

- 14) Lalu klik print scan code, dan jika mau memulai kuis klik start dan siswa mengerjakan kuis mandiri atau kelompok



Gambar 2. 14 Tampilan Print Mode Paper

3. Hakikat matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari Bahasa latin matematika yang asal mulanya diambil dari Bahasa Yunani mathematike yang artinya yaitu mempelajari, asal kata mathema yang berarti pengetahuan (knowledge) atau ilmu (science), kata mathematike berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu mathein atau mathenein yang artinya belajar berfikir, maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari bernalar (Rahmahwati, 2013)

Berbicara tentang hakikat sesuatu merupakan sebuah aktifitas yang membutuhkan analisis yang mendalam dan komprehensif, oleh karena itu mengkaji hakikat matematika tidak hanya dari sisi sejarah matematika dan atribut matematika dari segi bahasa tetapi juga termasuk berbicara masalah struktur dan perkembangan matematika itu sendiri. Selain itu untuk mendefinisikan matematika sangat tergantung dari sudut pandang mana seseorang mendefinisikannya sehingga memunculkan berbagai macam definisi tentang matematika, namun pada intinya akan memberikan arti yang sama pada matematika itu sendiri.

Dari segi bahasa, istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematico* (Italia), *matematically* (Rusia), atau *mathematisch/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike*, yang berarti relating to learning yang memiliki akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu dan berhubungan erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar atau berfikir. Untuk mempermudah kita kamus besar bahasa Indonesia, mengartikan matematika sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Dalam perkembangannya, bilangan tersebut diaplikasikan ke bidang ilmu-ilmu lain sesuai penggunaannya (Fahrurrozi & Hamdi, 2017).

Dapat disimpulkan bahwa definisi matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Dalam proses perkembangannya dapat dilihat bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Karena hampir seluruh disiplin ilmu menggunakan konsep matematika dalam mempelajari objek kajiannya. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan. selain itu matematika merupakan ilmu yang objek kajiannya adalah konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan simbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan dinyatakan bahwa mata pelajaran matematika selain bertujuan untuk menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan, matematika juga memuat tujuan khusus yaitu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat digunakan melalui kegiatan matematika, mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, dan membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin (Selvianiresa, 2017).

Tujuan Pembelajaran Matematika adalah agar siswa mampu memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari, melakukan operasi matematika untuk penyederhanaan, dan analisis komponen yang ada, melakukan penalaran matematis yang meliputi membuat generalisasi berdasarkan pola, fakta, fenomena atau data yang ada, membuat dugaan dan memverifikasinya, memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, menumbuhkan sikap positif seperti sikap logis, kritis, cermat, teliti, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Secara lebih khusus, mata pelajaran matematika diajarkan untuk tujuan membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi (Andani et al., 2021).

Dapat disimpulkan tujuan matematika yaitu untuk menekankan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta memberikan tekanan pada keterampilan dalam penerapan, matematika juga memuat tujuan khusus yaitu menumbuhkan dan

mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari, melakukan operasi matematika untuk penyederhanaan, dan analisis komponen yang ada, melakukan penalaran matematis yang meliputi membuat generalisasi berdasarkan pola, fakta, fenomena atau data yang ada, membuat dugaan dan memverifikasinya, memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, menumbuhkan sikap positif seperti sikap logis, kritis, cermat, teliti, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.

4. Tinjauan Materi Pecahan

Pecahan adalah bagian dari keseluruhan operasi aritmatika yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Pembagian pecahan merupakan materi yang termasuk dalam kelas IV. Dengan adanya materi tersebut seringkali siswa mengalami kesulitan terutama dalam memahami konsep. Jika siswa belum memahami konsepnya maka siswa akan kesulitan menyelesaikan soal-soal pada langkah berikutnya (Setyaningrum et al., 2023).

Pecahan biasa dapat digunakan untuk menyatakan arti setiap bagian dari suatu keseluruhan. Jika Anda memiliki sebuah apel untuk empat orang teman Anda, Anda perlu memotong apel tersebut menjadi empat bagian. Artinya setiap anak menerima bagian yang sama sebesar $\frac{1}{4}$. Jadi, setiap anak menerima $\frac{1}{4}$ buah apel. Dari pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pecahan merupakan bagian yang utuh kemudian dibagi menjadi beberapa bagian. Jadilah bagian penyebut yaitu sesuatu yang utuh dan pembilang adalah berapa bagian hasil yang sudah dibagi.

Salah satu operasi hitung pada pecahan yang diajarkan di SD adalah pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian pecahan. Penjumlahan pecahan biasa yang berpenyebut sama mulai diajarkan di kelas dan pengurangan pecahan yang berpenyebut

tidak sama dengan hasil kurang dari satu diajarkan di kelas IV semester 2. Sedangkan pengurangan pecahan yang berpenyebut tidak sama dengan hasil lebih dari satu diajarkan di kelas V semester 1.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Eprina et al., 2023) yang berjudul peningkatan hasil belajar matematika materi pengukuran sudut bangun datar dengan media *Quizizz* mode kertas kelas 4 SD Negeri 33 Mataram. Hasil belajar siswa dalam menggunakan media *Quizizz* mode kertas dengan memberikan postes mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82.36 dengan skor minimum sebesar 45, sedangkan skor maksimum 100. Siswa dapat mencapai nilai yang tuntas sebanyak 24 dan yang belum tuntas dalam KKTP ada 4 siswa. Kesamaan dari penelitian ini yaitu dalam penggunaan media *Quizizz* mode kertas di kelas 4 mata pelajaran matematika, sedangkan perbedaan terdapat di materi yang digunakan dan tempat penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Pramugita et al., 2023) yang berjudul Penggunaan media interaktif Youtube dan *Quizizz* paper mode terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila bahwa pembelajaran menggunakan *Quizizz* mode paper mengalami peningkatan. Hal ini menghasilkan selisih peningkatan sebesar 14,65% (dibulatkan menjadi 15%). Peningkatan signifikan sebesar 15% ini disebabkan karena aplikasi mode kertas *Quizizz* yang digunakan sebagai media penilaian pembelajaran memungkinkan peneliti mengukur semangat, partisipasi aktif, dan kesejahteraan siswa Kelas IV SDN Lemahireng Kabupaten Semarang telah terbukti membantu meningkatkan

minat. Dari penelitian terdahulu tersebut ada kesamaan yang digunakan yaitu penggunaan media *Quizizz*. Adapun perbedaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk hasil belajar di SDN Wlahar 01 mata pelajaran matematika di kelas IV.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Pamungkas et al., 2024) yang berjudul pengaruh penggunaan *Quizizz* Paper Mode terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar peserta didik kelas VI dalam kurikulum merdeka Sekolah Dasar, bahwa pembelajaran dengan media *Quizizz* Paper Mode berpengaruh terhadap penilaian formatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi $< 0,049$. Rephrase Jika $0,05$ tolak H_0 dan terima H_1 . Hal ini terdapat pengaruh media mode kertas *Quizizz* terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar siswa kelas VI pada kurikulum sekolah dasar mandiri. Pembelajaran dengan media kertas *Quizizz* berpengaruh terhadap penilaian formatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,049 <$. Jika $0,05$, tolak H_0 dan terima H_1 . Selanjutnya setelah dilakukan pengujian dengan uji MANOVA peneliti menemukan nilai signifikan sebesar $0,001 <$. Jika $0,05$, tolak H_0 dan terima H_1 . Artinya media *Quizizz* paper mode berpengaruh terhadap penilaian formatif dan motivasi belajar siswa kelas VI pada kurikulum mandiri sekolah dasar. Dari penelitian terdahulu tersebut ada kesamaan dengan menggunakan media *Quizizz*. Namun dari perbedaannya dalam penelitian terdahulu terdapat dikelas VI sedangkan penelitian ini di kelas IV di SDN Wlahar 01.

C. Kerangka Pikir

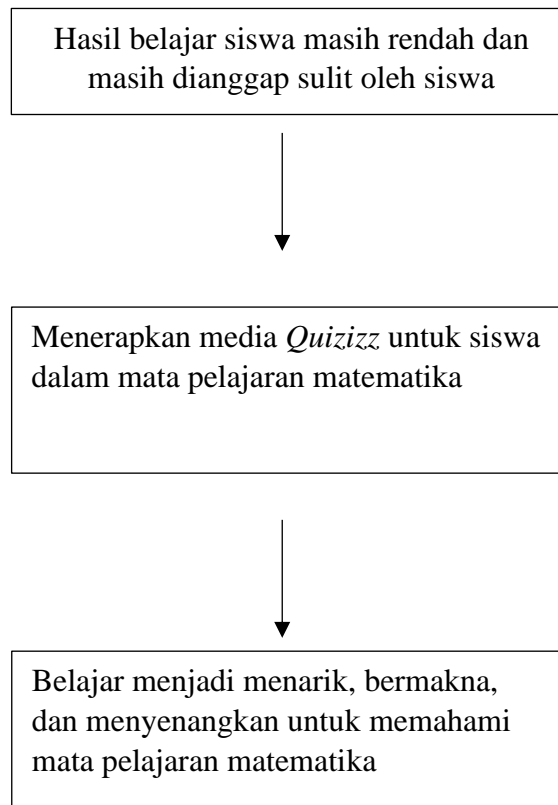
Kerangka pikir merupakan suatu model konseptual yang menunjukkan bagaimana suatu teori berhubungan dengan berbagai unsur yang telah diidentifikasi sebagai persoalan penting. Kerangka berpikir juga memberikan penjelasan temporal terhadap gejala-gejala yang mewakili masalah (objek) penelitian. Gagasan berdasarkan

teori dan pengalaman sebelumnya menjadi dasar kerangka berpikir untuk membentuk hipotesis. Oleh karena itu, kerangka konseptual menjadi dasar pengembangan hipotesis (Syahputri et al., 2023).

Selain dari penggunaan model pembelajaran yang tepat, ketersediaan fasilitas dalam belajar, juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya, dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar, sehingga siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mata pelajaran matematika ini siswa kurang aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran harus dengan tepat. Hal ini akan berbeda dengan pembelajaran yang pelaksanaannya tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat tanpa dilengkapi media pembelajaran. Maka akan terdapat hasil yang cukup berbeda dalam perolehan hasil belajar siswa.

Maka kerangka pikir dari penelitian ini yaitu diambil dari permasalahan di SD Negeri Wlahar 01, hasil belajar siswa masih rendah dan mata pelajaran matematika masih dianggap sulit. Kemudian peneliti melakukan proses untuk mengatasi masalah tersebut.

Maka peneliti menerapkan media *Quizizz* untuk siswa pada pelajaran matematika. Sehingga menghasilkan belajar yang menarik, bermakna, dan menyenangkan untuk memahami pembelajaran.



Gambar 2. 15 Bagan kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian sampai dibuktikan dengan data yang terkumpul. Hipotesis merupakan suatu alat yang mempunyai kekuatan besar untuk menunjukkan benar atau salahnya tanpa dipengaruhi oleh nilai atau pendapat peneliti yang merumuskan dan mengujinya (Dr. Sri Rochani Mulyani, SE., 2021).

Hipotesis atau asumsi adalah suatu pernyataan yang bersifat sementara, atau suatu kesimpulan atau spekulasi yang bersifat logis dan sementara mengenai suatu populasi. Dalam statistik, hipotesis adalah pernyataan tentang parameter populasi. Parameter populasi ini mewakili variabel-variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel (Heryana, 2014).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan suatu pernyataan atau jawaban sementara yang didasarkan pada teori yang diperoleh melalui tinjauan pustaka, harus dibuktikan kebenarannya yang didasarkan oleh fakta-fakta empiris melalui pengumpulan data.

Berdasarkan masalah yang diuraikan dalam kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini yaitu:

H_0 : Penggunaan media *quizizz* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di SDN Wlahar 01

H_a : Penggunaan media *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika di SDN Wlahar 01.