

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### 1. Teknologi

###### a. Pengertian teknologi

Pengertian teknologi dapat dilihat sebagai kegiatan yang mengubah budaya. Selain itu, teknologi adalah matematika terapan, ilmu alam, dan berbagai seni untuk manfaat kehidupan seperti yang kita kenal sekarang. Ada juga pengertian teknologi menurut para ahli yaitu: Miarso menyatakan bahwa teknologi adalah proses yang meningkatkan sebuah nilai tambah, menggunakan atau menghasilkan sebuah produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang ada dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

###### b. Jenis jenis teknologi

Terdapat beberapa jenis jenis teknologi yaitu diantaranya teknologi informasi, teknologi komunikasi, teknologi pendidikan, teknologi transportasi, teknologi, medis, teknologi konstruksi.

Dalam dunia pendidikan tentunya juga menggunakan sebuah teknologi yaitu teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan yaitu sebuah teknologi yang berkaitan pada dunia pendidikan dimana sebuah alat alat tertentu yang digunakan dalam sebuah kegiatan pendidikan tentunya pada saat pembelajaran di dalam kelas.

c. Manfaat teknologi

Ada banyak manfaat teknologi bagi kehidupan masyarakat, disini dalam dunia pendidikan tentunya mempunyai manfaat yang cukup banyak. Seiring dengan adanya perkembangan teknologi, kita juga dapat memanfaatkan akses internet untuk menambah sebuah wawasan dan pengetahuan kita yang mungkin tidak kita temukan dalam sebuah buku.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kegiatan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilaksanakan oleh para peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan ini, para peserta didik harus memiliki pengalaman langsung. Melalui langsung dalam interaksi antara siswa dan lingkungan belajar berlangsung dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada seseorang akan mempunyai memori yang lebih kuat jika dapat merasakan sendiri proses pengalaman belajarnya. Keterlibatan siswa secara aktif tersebut bisa ditunjang dengan pemilihan media pembelajaran yang akan berdampak pada motivasi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang beragam akan membuat kelas tersebut dirindukan kehadirannya oleh siswa. Hal ini dikarenakan kelas yang dihadirkan oleh guru dengan

menggunakan berbagai media pembelajaran merupakan suasana kelas yang baru, penuh inovasi dan kreativitas.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.(Arsyad, 2014)

Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang digunakan oleh guru untuk sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami sebuah materi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Anshori, 2018).

b. Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, tentunya media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi baik antara guru dan siswa yaitu antara lain: Fungsi komunikatif yang artinya media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan yaitu guru dan penerima pesan yaitu siswa. Fungsi motivasi yang artinya dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Fungsi kebermaknaan yaitu melalui penggunaan media siswa akan lebih menciptakan aspek sikap dan keterampilan yang dimilikinya. Fungsi individualitas yaitu melayani

kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Kegunaan media pembelajaran terhadap proses belajar siswa

Penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah berarti mengubah cara guru mengajar, untuk membantu guru dalam pengajaran. Dengan menggunakan media yang diharapkan akan ada interaksi antara peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.

Dalam kegunaan media pembelajaran terhadap proses belajar siswa antara lain:

- a) Media pembelajaran membuat penyampaian materi lebih jelas dan mudah disampaikan oleh peserta didik.
- b) Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa tentang materi yang disampaikan.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi cara belajar siswa pada setiap individu yang berbeda.
- d) Media pembelajaran memberi sebuah pengalaman yang dibutuhkan untuk membangun pengetahuan peserta didik.

3. Media *Quizwhizzer*

a. Pengertian *Quizwhizzer*

*Quizwhizzer* merupakan salah satu jenis aplikasi permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat sebuah aktivitas multi pemain dalam menyelesaikan soal atau kuis, sehingga berdampak pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Menurut penelitian Alfianistiawati et al., (2022). Di Media *Quizwhizzer* adalah platform kuis online di mana siswa dapat melanjutkan setelah menjawab pertanyaan pertama dengan benar dan terus melanjutkan, jadi bisa dikatakan bahwa permainan *Quizwhizzer* mirip dengan permainan monopoli secara umum, tetapi di sini siswa hanya perlu menjawab pertanyaan dengan benar untuk memenangkan permainan.

b. Pemanfaatan *Quizwhizzer* dalam pembelajaran di kelas

Dalam pemanfaatan *Quizwhizzer* yang mengharuskan seorang guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizwhizzer* menjadi salah satu alternatif pilihan (Devinta Agung Susanto & Erik Aditia Ismaya, 2022). Beberapa kelebihan dari *quizwhizzer*, antara lain sebagai berikut:

- a) memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi;
- b) mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat;
- c) apabila siswa menjawab game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai koreksi mandiri bagi siswa;

- d) pemilihan mode acak saat pengerjaan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa

Selain kelebihan sebagai media pembelajaran aplikasi quizwhizzer juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- a) permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran;
- b) ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet;
- c) siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat;
- d) kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

Melalui pemanfaatan aplikasi *Quizwhizzer*, guru dapat mengolah materi dalam bentuk permainan. Penyusunan soal yang kreatif yaitu dengan menyesuaikan kebutuhan belajar siswa serta menyesuaikan dengan tujuan dan skenario pembelajaran. Kelengkapan fitur dari aplikasi *QuizWhizzer* juga mendukung dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.

#### 4. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*

##### a. Pengertian *Think Pair Share*

Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Think Pair And Share (TPS)*. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* merupakan salah satu model pembelajaran

kooperatif, dimana siswa berinteraksi dengan seorang pasangannya dan kemudian berdiskusi untuk berbagi berbagai informasi. Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengingat suatu informasi dan seorang peserta didik juga dapat belajar dari peserta didik lain, serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas.

Model pembelajaran *Think Pair Share* dikembangkan oleh Frank Lyman dan kawan-kawan dari Universitas Maryland tahun 1985. *Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif sederhana yang memberi kesempatan kepada pada untuk siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan model pembelajaran ini, yaitu mampu mengoptimalkan partisipasi siswa (Sulistio et al., 2021).

#### 5. Kalimat transitif dan kalimat intransitif

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV tingkat sekolah dasar terdapat beberapa materi, salah satunya yaitu kalimat transitif dan intransitif. Kalimat transitif dan intransitif digunakan sebagai unsur S-P-O-K dalam pembuatan sebuah kalimat pada bahasa Indonesia. Dalam kalimat transitif verbanya diberi imbuhan me-an sedangkan kalimat intransitif tidak memerlukan subjek sebagai pelakunya (Amalia Fitri Tanjung, 2024).

Kalimat transitif merupakan kata kerja yang memerlukan sebuah objek atau benda untuk melengkapi sebuah makna. Dalam kalimat transitif ini subjek melakukan tindakan secara langsung mengenai objek. Untuk struktur kalimat transitif sendiri biasanya terdiri dari Subjek (S) + Predikat (P) + Objek (O), dan bisa juga dilengkapi dengan keterangan. Contoh: Ayah sedang mencuci mobil.

Ciri-ciri dari kalimat transitif yaitu antara lain:

- a. Memiliki objek yang menerima tindakan dari subjek melalui predikat.
- b. Kata kerja berimbuhan me-, me-kan, me-i, yang menandakan tindakan yang memerlukan objek

Kalimat intransitif merupakan kata kerja yang tidak memerlukan sebuah objek untuk melengkapi sebuah maknanya. Dalam kalimat intransif tindakan yang dilakukan subjek tidak ditujukan kepada sebuah objek. Struktur pada kalimat intransif terdiri dari Subjek (S) + Predikat (P), dan bisa juga dilengkapi dengan keterangan. Contoh: Ardi bermain di lapangan.

Ciri-ciri dari kalimat intransif yaitu antara lain:

- a. Tidak memiliki sebuah objek
- b. Kata kerja biasanya berimbuhan ber-, ter-, se-, ke-an, atau ber-an.
- c. Tidak dapat diubah menjadi kalimat pasif karena tidak ada objek.
- d. Dapat tersebar dengan keterangan waktu, tempat, atau cara.

## B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian dilakukan oleh (Sofyan Iskandar, 2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* dan *Kinemaster* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Hasil pretest, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi masih minim dikarenakan sebelumnya siswa belum memahami materi. Selain itu, kurangnya treatment yang diberikan oleh guru dan media yang digunakan masih bersifat konvensional namun membosankan menyebabkan siswa mudah lupa dalam memahami materi. Kemudian hasil posttest membuktikan bahwa ketika memberikan treatment kepada siswa dan mengulasnya secara berulang dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Pada hasil yang didapat menunjukkan bahwa hasil dari pengembangan media dengan menggunakan video pembelajaran dan aplikasi *Quizwhizzer* terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa pada saat pembelajaran.
2. Penelitian dilakukan oleh (Liandri & Masito Mutiara, 2024) yang berjudul Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media *Quizwhizzer*. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan beberapa siklus diantaranya yaitu pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Kegiatan pra-siklus dilaksanakan pada tanggal 24 April 2024, ketika peneliti sedang melakukan kegiatan pra-siklus, siswa terlihat kurang semangat dan cenderung tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, sehingga peneliti sebagai guru harus melakukan langkah-langkah untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena rendahnya minat belajar yang mereka miliki akan mempengaruhi hasil belajar yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil kuesioner pra-siklus yang dibagikan oleh peneliti dari total 30 mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, rata-rata hasil minat belajar sebesar 40%, sehingga diketahui bahwa minat belajar siswa sebelum melakukan tindakan masih termasuk dalam kategori rendah.

Siklus 1 pada perencanaan siklus 1 peneliti menelaah permasalahan yang ditemukan pada pra siklus sehingga pada siklus 1 ini sudah dilakukan tindakan berupa diterapkan media *Quizwhizzer*. Siklus 1 yang telah peneliti sebar dari total 30 peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran didapatkan hasil rata-rata minat belajar 63% maka dari itu diketahui bahwa minat belajar peserta didik setelah dilakukan siklus 1 mengalami peningkatan dan sudah termasuk kedalam kategori sedang.

Siklus 2 dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar menjadi lebih signifikan, pada siklus tindakan yang dilakukan berupa diterapkan media *Quizwhizzer*. Adapun yang perlu disiapkan peneliti untuk pembelajaran siklus 2 adalah modul ajar, media *Quizwhizzer*, instrumen

penelitian berupa angket. Pada kegiatan siklus 2 diawali dengan tahapan merencanakan kegiatan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dengan memberikan tindakan berupa media *Quizwhizzer* dengan jenis permainan “lintasan balap” dan diakhir pembelajaran peneliti menyebarkan instrumen penelitian berupa angket. Peningkatan, dimana pada kegiatan siklus 1 rata-rata minat belajar peserta didik di 63% dengan kategori sedang sedangkan di kegiatan siklus 2 rata-rata minat belajar mengalami peningkatan menjadi 76% dengan kategori tinggi.

3. Penelitian dilakukan oleh (Citra Wafara, 2023) yang berjudul Pemanfaatan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran berbasis web dalam kegiatan belajar online. Pada penelitian tersebut menunjukkan sebuah hasil yang cukup baik pada media pembelajaran berikut paparan dari hasil yang ditemukan oleh peneliti. Pada hasil tanggapan mengenai keefektifan media *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran didapatkan 92,3% atau 24 responden menganggap bahwa *quizwhizzer* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan 7,7% atau 2 responden lainnya menganggap bahwa *Quizwhizzer* kemungkinan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
4. Penelitian dilakukan oleh (Yusfringka Adhi Sanjaya Putra . 2023) yang berjudul efektivitas penggunaan game *Quizwhizzer* sebagai media evaluasi terhadap antusiasme siswa sekolah dasar. Penggunaan media *Quizwhizzer* sangat efektif jika Anda melihatnya berdasarkan hasil

perhitungan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quizwhizzer* membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan. Para siswa lebih antusias dalam kegiatannya karena dalam media tersebut cukup menyenangkan.

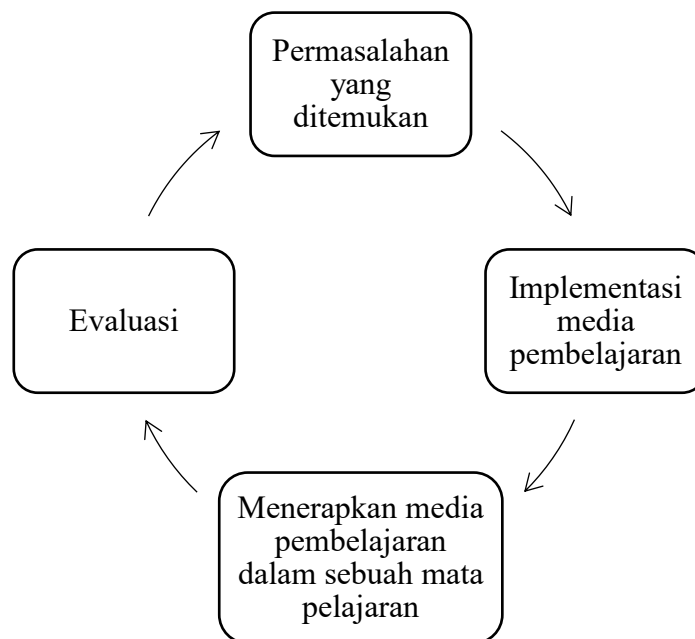
5. Penelitian dilakukan oleh (Nuthfah Faijah, 2022) yang berjudul efektivitas penggunaan game edukasi *Quizwhizzer* untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema Pythagoras. Dalam penelitian tersebut pada penggunaan game edukasi *Quizwhizzer* membantu menjadi lebih efektif pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti juga menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi sangat membantu. *Quizwhizzer* juga efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami sebuah konsep pembelajaran yang diajarkan.

Dari beberapa kajian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa media game edukasi *Quizwhizzer* dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa, selain itu media *Quizwhizzer* mempunyai fitur yang menarik sehingga siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar. Sehingga media pembelajaran *Quizwhizzer* dipercaya mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

### **C. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan terdahulu tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* telah terbukti bahwa dengan adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa menyatakan

bahwa mempunyai dampak yang baik bagi siswa dalam motivasi belajarnya. Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai pemanfaatan media berbasis digital yaitu *Quizwhizzer* yang nantinya akan diterapkan pada kelas 4 dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dengan menggunakan model pembelajaran *Model Think, Pair, Share (TPS)*. Model pembelajaran ini bertujuan melibatkan siswa agar ikut aktif dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga mereka dapat mengasah keterampilan yang dimiliki setiap individu dalam sebuah kelompok.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir