

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1. Kerangka Teori

Pada dasar teori terdapat beragam teori relevan saat menerangkan masalah yang diteliti. Selanjutnya landasan teori tersebut akan diterapkan menjadi awal pemikiran pada penelitian dilaksanakan. Sebab penelitian yang disusun dengan teori terdapat pemikiran yang kuat.

2.1.1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Ahyar (2021:4) menjelaskan model secara etimologi di artikan sebagai suatu pola yang dibuat. Model bisa dilihat melalui tiga macam kata yakni: a) kata benda, bermakna gambaran b) kata sifat, bermakna contoh c) kata kerja, bermakna pertunjukkan. Menurut Rosmala (2021:)²⁶ model pembelajaran merupakan kumpulan cara belajar yang berpanduan pada langkah-langkah belajar dan juga tempa dilaksanakannya bentuk aktivitas belajar guna mendapatkan tujuan. Menurut Octavia (2020:13) susunan konseptual yang membentuk prosedur dengan teratur pada proses pembelajaran guna mendapatkan tujuan disebut model pembelajaran. Model pembelajaran yaitu bentuk kegiatan untuk dilaksanakan agar mudah dipahami dengan sesuai dan jelas dalam kegiatan belajar.

Mirdad (2020:15) mengungkapkan model pembelajaran artinya panduan guru saat membuat perencanaan belajar dikelas yang dimulai melalui penyiapan perangkat pembelajaran hingga alat evaluasi untuk mengarahkan supaya tujuan belajar tercapai. Maka dari itu model pembelajaran bermaksud suatu yang dilakukan agar belajar bisa mengikuti teknik dengan sesuai pada komponen peserta didik juga tahapan pembelajaran bisa ter lakukan dengan sesuai. Guru bisa memilih dan menyusun dengan sesuai juga efisien agar dapat tujuan tercapai.

b. Macam - Macam Model Pembelajaran

Mawikere (2022:135-136) menjelaskan suatu model pembelajaran

memiliki keterkaitan dengan strategi atau pendekatan pembelajaran yang ditetapkan untuk mendorong proses pembelajaran serta tercapai tujuan pembelajaran. Ada dua pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan yang berpusat kepada guru dimana strategi yang diterapkan adalah strategi pembelajaran langsung juga pendekatan dengan terpusat pada siswa. Dari dua pendekatan ini, maka muncullah model pembelajaran yang diterapkan guru yakni:

- a) Model pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), yaitu model pembelajaran yang mengupayakan siswa agar aktif mendapatkan ilmu berbagai pengetahuan juga keterampilan hingga potensi pada diri sendiri agar bisa menerapkan kehidupan sehari-hari.
- b) Model pembelajaran dengan basis masalah, yaitu model pembelajaran yang mengajak dan membimbing siswa agar bisa menyelesaikan masalah melalui berbagai eksperimen.
- c) Model pembelajaran Tematik, yakni model belajar tidak hanya merangsang peserta didik untuk informasi ilmu pengetahuan saja melainkan makna dari ilmu pengetahuan tersebut yang di dapat dari proses pembelajaran.
- d) Model pembelajaran Kooperatif, yaitu model pembelajaran yang secara bergotong royong dilakukan antara guru dan peserta didik yang memunculkan kapasitas dan potensi peserta didik secara bersama-sama melalui proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif membutuhkan fasilitas belajar yang fleksibel yaitu kursi dan meja yang dapat di pindahkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu menyelesaikan masalah.

Hasanah (2021b:3) menjelaskan ada beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif, yaitu :

- a) Siswa dalam berkelompok secara kooperatif menyelesaikan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai
- b) Kelompok belajar terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan yang

berbeda-beda juga mungkin saja berasal dari ras, suku, budaya yang berbeda-beda

- c) Pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan untuk bekerja sama, tetapi juga bisa menyiapkan materi dengan sendiri, tidak membedakan pada unsur sosial.

Dalam Al-Qur'an terdapat hubungan pembelajaran juga model belajar, meskipun Al-Quran tidak dengan langsung mengartikan pembelajaran kooperatif, namun jelas unsur serta prinsip pembelajaran kooperatif diisyaratkan di Al-Quran, yakni:

1. Saling Ketergantungan yang Bersifat Positif Antara Siswa

Peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif merasa terhubung satu sama lain dan seperti mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini sesuai dengan ajaran Al-Qur'an, yang menuntut agar manusia selalu saling membantu dalam berbuat baik.. Sebagaimana yang dijelaskan dalam QS. Al-Maidah: 2, Allah SWT berfirman:

اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ وَاتَّقُوا ۖ وَالْعُدْوَانَ الْإِيمَ عَلَى تَعَاوَدُوا وَلَا ۖ وَالنَّقْوَى الْبِرِّ عَلَى وَتَعَاوَدُوا
الْحَقَابِرِ سَدِيدُ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Adapun tafsir Jalalayn dari ayat ini adalah bertolong-tolonglah kamu dalam kebaikan dalam mengerjakan yang ditahankan dan ketakwaan dengan meninggalkan apa-apa yang dilarang dan janganlah kamu bertolong-tolongan pada ta'aawanu dibuang salah satu di antara dua ta pada asalnya dalam berbuat dosa atau maksiat dan pelanggaran artinya melampaui batas-batas ajaran Allah. Dan bertakwalah kamu kepada Allah takutlah kamu kepada azab siksa-Nya dengan menaati-Nya sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya bagi orang yang menentang-Nya.

Dari ayat diatas kita dapat menyimpulkan dari teks ini bahwa Allah menginginkan umat-Nya untuk saling mendukung dan bekerja sama dalam upaya positif. Hal yang sama berlaku untuk pembelajaran, yang merupakan proses mengubah perilaku sebagai akibat dari paparan dan keterlibatan dengan lingkungan. Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kelompok harus mengantisipasi untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam kelompok mereka dan mendapatkan pengalaman baru.

2. Tanggung Jawab Individual

Peserta didik tidak bisa hanya "membonceng" pekerjaan anggota kelompok mereka. Akuntabilitas individu pada pembelajaran kelompok bisa melibatkan tanggung jawab siswa pada hal menolong siswa yang memerlukan bantuan.

3. Keterampilan Interpersonal dan Kelompok Kecil

Seiring dengan pemahaman konten yang diberikan, seorang peserta didik yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif juga harus belajar bagaimana berkomunikasi dengan siswa lain dalam kelompoknya. Kemampuan khusus akan diperlukan untuk bagaimana siswa berperilaku dalam pengaturan kelompok dan mengkomunikasikan ide kepada orang lain.

4. Proses Kelompok

Belajar kooperatif tanpa tahap kelompok tidak akan terjadi. Tahap kelompok terbentuk bila anggota tim berdiskusi bagaimana mereka bisa tercapai tujuannya dengan sesuai juga menghasilkan kerja dengan baik.

Pada model pembelajaran kooperatif mempunyai beragam karakter yang bisa diambil agar diterapkan pada pembelajaran, yaitu:

- a) Pendekatan Struktural
- b) *Student Teams Achievement Division (STAD)*
- c) *Group Investigation*
- d) *Jigsaw*

e) *Two Stay-Two Sray*

f) *Teams Games Tournament* (TGT)

Diantara model pembelajaran kooperatif yang telah disebutkan di atas, maka model pembelajaran kooperatif yang akan dipakai pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menempatkan siswa dalam tim dengan kemampuan yang heterogen untuk berkompetisi dalam sebuah permainan (Amni & Ningrat, 2021:2842). Ulfia (2019:141) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan terlibat. Selain itu, agar siswa tidak bosan saat belajar. Karena faktanya bahwa ia memegang posisi yang cukup dominan dalam proses pembelajaran. Agar mampu memberikan nilai kelompok ketika tiba waktunya menampilkan jawaban, siswa dalam setiap kelompok diharapkan mengedepankan upaya untuk memahami isi dan tidak apatis ketika bekerja dalam kelompok. TGT dan STAD berbagi banyak dinamika yang sama, tetapi TGT juga menyertakan elemen kegembiraan yang berasal dari penggunaan game. Sementara siswa terlibat dalam permainan, teman-teman mereka tidak boleh membantu mereka, memastikan bahwa tanggung jawab individu telah terjadi. Rekan tim akan saling membantu dalam mempersiapkan permainan dengan memeriksa kertas aktivitas dan mendiskusikan masalah satu sama lain.

Arifin (2020:101) menjelaskan siswa akan lebih siap untuk mengkomunikasikan materi yang mereka pelajari dalam berbagai format sebagai hasilnya. Kemudian, dalam kontes game, kelompok yang telah benar- benar memahami konsep akan berpartisipasi. Di sini, siswa yang memahami akan dapat menggunakan pengetahuan mereka dalam representasi dalam gambar, grafik, dll. Perwakilan dari kelompok

pemenang harus dapat menarik kesimpulan dan membedakan antara informasi yang diketahui sebelumnya agar dapat dinyatakan sebagai pemenang.

Menurut Slavin dalam Ahyar D (2021:44-45) kelebihan dan kelemahan TGT adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan TGT :

- a. Siswa lebih banyak mendapatkan teman.
- b. Menambah persepsi siswa dengan hasil yang didapatkan bergantung pada kinerja tidak keberuntungan.
- c. Menambah harga diri mengenai sosial siswa.
- d. Meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan non verbal, kompetisi yang lebih sedikit).
- e. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran lebih tinggi, akan tetapi menggunakan waktu yang tidak sedikit.
- f. Peserta didik dalam fase remaja dengan masalah emosional bersekolah lebih sering, dan lebih sedikit dari mereka menerima hukuman atau bentuk perawatan lainnya.

2. Kelemahan TGT :

- a. Guru akan merasa sulit untuk menempatkan peserta dalam kelompok mengingat kemampuan akademik mereka yang berbeda. Jika guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok yang tepat dan memberikan waktu yang cukup bagi diskusi siswa untuk bertahan dalam jumlah waktu yang ditentukan, maka masalah ini akan dapat diatasi dan jika guru dapat mengelola kelas dengan baik.
- b. Kesulitan bagi peserta didik adalah untuk menjelaskan hal-hal kepada siswa yang lain karena masih ada anak-anak yang memiliki kemampuan tinggi yang tidak terbiasa melakukannya. Tugas guru adalah untuk secara efektif membimbing siswa dengan bakat akademik yang lebih tinggi sehingga mereka dapat dan mampu meneruskan bakat pengetahuan mereka kepada

siswa lain untuk mengatasi kelemahan ini.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament ini merupakan pembelajaran yang mudah diterapkan, serta melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status mereka. TGT juga membuat siswa dapat berperan sebagai tutor bagi temannya, mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar. TGT merancang aktivitas pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan rileks, santai, bekerja sama.

Ahyar (2021:40) menjelaskan sintak TGT adalah sebagai berikut :

- a. Guru memberi materi juga siswa bekerja sama dalam kelompok yang telah ditentukan.
- b. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama-sama dengan anggota setiap kelompoknya
- c. siswa diberikan permainan akademik
- d. Guru dan siswa mencatat skor yang diperoleh.
- e. Guru memberikan penghargaan kelompok.

Sedangkan sintaks TGT yang dipakai oleh Setianingrum dan Azizah (2021:318) adalah sebagai berikut :

- 1) Penyajian
- 2) Pembagian kelompok
- 3) Mencoba permainan
- 4) Pertandingan
- 5) Evaluasi

Nurhayati (2022:9123) menjelaskan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 langkah yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran disampaikan guru beserta penjelasan materi singkat mengenai lembar kerja dengan disebarkan pada kelompok.
- 2) Membuat kelompok oleh guru kepada siswa agar berdiskusi dan menyelesaikan lembar kerja yang diberi.

- 3) Guru membuat permainan dengan berbentuk pertanyaan agar menguji pengetahuan siswa.
- 4) Tournament dapat dilaksanakan tiap per pekan juga sesudah guru melaksanakan presentasi dalam kelas.
- 5) Memberikan penghargaan pada siswa oleh guru.

Penelitian ini menerapkan *Teams Games Tournament* yang disandingkan dengan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajarannya, maka tahapan *Teams Games Tournament* yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) *Class presentation* (presentasi kelas) berupa pemberian materi dan cara penggunaan rumus untuk menyelesaikan soal-soal
- 2) Pembagian kelompok siswa. Selanjutnya siswa secara berkelompok menyelesaikan LKPD yang telah diberikan lalu perwakilan kelompok menampilkan hasil diskusi dalam kelas
- 3) *Games* (permainan) yaitu siswa mengeksplorasi soal-soal yang ada di *Quizizz*.
- 4) *Tournament* (pertandingan) yaitu siswa mengerjakan secara mandiri 10 butir soal pada fitur Live Quiz
- 5) *Team recognition* (penghargaan kelompok), skor individu diakumulasikan dengan skor anggota lain dalam kelompok untuk dijadikan skor kelompok. Kemudian, dipilih satu kelompok terbaik dengan skor tertinggi sebagai kelompok terpilih yang memenangkan game.

2.1.2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media pembelajaran" digunakan secara longgar untuk merujuk pada segala bentuk media yang dapat digunakan dengan segera, efektif, dan untuk tujuan yang dimaksudkan selama proses pembelajaran.

Pemahaman Oemar Hamalik dalam Rahmi (2020:357) bahwa media pembelajaran dipisahkan menjadi dua, antara lain, dalam arti luas dan sempit. Makna umum yang mendalam, media tidak perlu mengandung

komunikasi yang sedang tren saat ini saja, namun memuat alat dasar seperti foto, slide, diagram, dan bagan yang dibuat guru. Sedangkan dalam makna kecil media pembelajaran sekedar memuat media yang bisa diterapkan dengan efisien dan efektif pada tahap pembelajaran dengan sesuai pada tujuannya.

Hasan M (2021:29) menjelaskan media pembelajaran terdapat lima komponen: menjadi perantara menyampaikan materi ajar, menjadi sumber belajar, menjadi alat untuk membantu menstimulus peserta didik dengan motivasi pada saat mengikuti pelajaran, sebagai instrumen yang kuat guna mendapat hasil belajar dengan komprehensif juga signifikan, menjadi sumber daya guna mengembangkan juga menaikkan kemampuan. Seluruh komponen itu, akan berfungsi baik bersama-sama, yang akan mempengaruhi seberapa sukses pembelajaran dicapai sesuai dengan target yang diantisipasi.

b. Macam - Macam Media Pembelajaran

Alatas M (2019:11) menjelaskan jenis media pembelajaran berdasarkan indra penyerap dibagi menjadi empat kelompok, yaitu :

a) Media Audio

Media audio ialah media agar memberikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan Indera pendengar. Contoh media audio meliputi radio, rekaman, lagu, dan program laboratorium pada bahasa.

b) Media Visual

Media visual ialah untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan Indera penglihat. Contoh media visual meliputi berbagai jenis gambar, bagan, grafik, peragaan, dan film. Di Al-Qur'an media visual terdapat pada QS.Al-Baqarah 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia memberi pelajaran pada Adam dengan nama-nama semuanya, selanjutnya mengungkapkan pada Malaikat kemudian berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Syekh Jalaluddin dalam Tafsir Jalalain mengatakan, “(Dia mengajarkan Adam semua nama-nama [benda-benda]), Allah memberikan langsung pemahaman nama-nama benda ke dalam hati Adam AS (kemudian menampilkan semuanya) benda-benda itu. Di sini terdapat pemenangan makhluk berakal (di hadapan malaikat, lalu mengatakan) kepada mereka sebagai bentuk kemenangan hujah, (‘Sebutkanlah) Beritahukanlah (kepada-Ku nama-nama semua benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar) bahwa Aku tidak menciptakan makhluk yang lebih pandai dari kamu’ atau 'bahwa kamu lebih berhak pada khilafah sebagai [pengganti-Ku].’” Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT mengajarkan pada Adam a.s tentang nama benda semuanya yang dimuat di bumi, selanjutnya Allah menyuruh malaikat agar mengatakannya, yang belum bisa diketahui para malaikat. Benda yang dikatakan Adam a.s disuruh Allah SWT pastinya sudah diberi bentuk oleh Allah SWT.

c) Media Audio-Visual

Media audio visual adalah media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Kedua indera tersebut digunakan secara terpadu.

d) Multimedia

Ilmu pengetahuan juga teknologi maju dengan cepat hingga saat ini beriringan dengan berkembangnya zaman. Media pembelajaran tersebut berbasis multimedia yang mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengaran. Media tersebut juga mengintegrasikan visual diam dan bergerak, teks, audio, komputer, animasi, dan teknologi informasi dan komunikasi.

Nurfadhillah (2021:61-62) menjabarkan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media audio : radio, piringan hitam, pita audio, dan telepon.
- b. Media visual diam : foto, buku, ensiklopedia, majalah, dll.
- c. Media visual gerak : film bisu

- d. Media audio-visual : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.
- e. Media audio visual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, dll.
- f. Media tiga dimensi : realita, sampel, artefak, display.
- g. Media teknik dramatisasi : drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval.
- h. Sumber belajar pada masyarakat : kerja lapangan, studi wisata, perkemahan, belajar terprogram komputer.

c. Media Pembelajaran *Quizizz*

Berbagai perkembangan teknis telah terbukti berdampak pada media pembelajaran pendidikan. Efek menguntungkan dari teknologi dan berbagai media yang diciptakan dapat membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang diperlukan. Teknik pembelajaran yang dibantu dengan stimulasi aural, visual, dan kinestetik dapat mengakomodasi konsep pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran berbasis TIK menjadi semakin efektif dan efisien seiring dengan perkembangan dan penggunaan teknologi. Salah satunya dapat diubah menjadi sumber belajar dengan menggunakan *Quizizz*, alat internet.

Quizizz dibuat Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta yang didirikan pada tahun 2015 yang berkantor pusat di Bengaluru, India. Aini Y (2019:2-3) mendeskripsikan *Quizizz* sebagai alat web untuk mengembangkan permainan kuis yang dapat digunakan di kelas untuk evaluasi formatif. Karena aplikasi ini online, dapat digunakan asalkan koneksi internet cukup kuat. *Quizizz* adalah alat pembelajaran sederhana untuk dibangun dan digunakan. Multimedia interaktif dapat diproduksi dan digunakan untuk menghasilkan materi pembelajaran dengan program *Quizizz*.

Sedangkan Salsabila U (2020:164-165) menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu upaya untuk menjawab permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi

Informasi dan Komputer. *Quizizz* merupakan aplikasi game edukasi yang naratif dan fleksibel, selain dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi. Pada kenyataannya, naratif, model pembelajaran pendidikan berbasis perspektif berbasis teknologi dapat direncanakan. menghasilkan perumusan upaya pemecahan masalah dengan menggunakan program *Quizizz*.

Quizizz memiliki fitur menarik yang dapat digunakan guru untuk mempercepat proses belajar mengajar, seperti kemampuan untuk membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat opsi jawaban. Guru juga dapat menambahkan media gambar pada latar belakang soal dan mengubah setelan soal sesuai kebutuhan. Narpila (2023:197) juga menjelaskan berdasarkan spesifikasinya, aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik.

Layar warna-warni dan alunan musiknya mengubah kegiatan ujian menjadi lebih menyenangkan. *Quizizz* juga dapat dirancang menggunakan waktu sebagai timer, menurunkan kesempatan bagi siswa untuk menyontek. Guru juga dapat menampilkan pertanyaan secara acak kepada siswa. Akibatnya, siswa lebih fokus melakukan ujian mereka yang tidak memberi mereka kesempatan untuk berkolaborasi dengan siswa lain. Berikut ini adalah 14 fitur *Quizizz* yang menarik:

- 1) Kecepatan siswa: Pertanyaan ditampilkan di layar masing-masing siswa sehingga mereka dapat merespons dengan kecepatan mereka sendiri dan memeriksa tanggapan mereka pada kesimpulan.
- 2) Kuis Publik yang Tak Terhitung Jumlahnya: Setiap hari, jutaan pertanyaan bagus dibuat oleh guru berprestasi di seluruh dunia untuk Kuis.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru dapat mengubah tingkat kesulitan kuis, batas waktu, dan elemen lainnya dengan berbagai cara.
- 4) Unduh kuis sebagai PDF.
- 5) Impor lembar data dari Excel
- 6) Kalkulator matematika *Quizizz*

7) *Quizizz* lebih aman sekarang.

8) Fitur lima jenis soal:

- a. Pilihan Ganda (*Multiple Choise*) : ketika ada beberapa jawaban yang dapat diakses namun hanya satu respons benar diperlukan
- b. Kotak Centang (Checkbox): digunakan ketika lebih dari satu opsi (dari daftar kemungkinan) wajib dipilih agar mendapatkan hasil yang diinginkan.
- c. Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*) : siswa harus mengetik tanggapan mereka secara manual di ruang yang ditentukan. Batas karakter pada jenis yaitu 160 karakter; bila respons lebih dari 120 karakter, pesan disajikan.
- d. Pemilihan atau Survei (Poll): tiada jawaban benar pada polling. Maka bisa memilih izinkan atau tidak peserta didik mengambil satu pilihan atau lebih.
- e. Terbuka-Berakhir atau Esay (*Open-Ended*): jawaban panjang tidak dinilai. Batas kriteria pada open-enden yaitu 1000. Suatu pesan muncul saat jawabannya >800 karakter

Noor (2020:2) menjelaskan penerapan *quizizz* mudah yakni kuis yang interaktif bisa dibuat mempunyai 4-5 opsi jawaban memuat jawaban benar. Serta dapat dijumlahkan bentuk ke latar belakang pertanyaan juga menyamakan peraturan pertanyaan dengan keinginan. Apabila kuis telah terbentuk, maka bisa diberikan pada siswa untuk menerapkan kode 6 buah yang didapatkan. *Quizizz* juga memiliki kelemahan, dan kelebihan. Berikut kelebihannya yaitu:

1. *Quizizz* ialah aplikasi belajar gratis dengan rasa menyenangkan agar guru mudah untuk menyalurkan kuis pada siswa.
2. *Bring Your Own Device* (BYOD): maksudnya peserta didik bisa menerapkan perangkatnya dengan mandiri. Juga bisa digunakan siswa dengan segala bentuk perangkat.
3. Mereka dapat menghasilkan kuis sendiri, memungkinkan tiap individu menghasilkan pertanyaan dengan sendiri sesuai pada keinginan

4. Pertanyaan kuis dapat ditampilkan di layar tiap siswa yang nantinya bisa memunculkan respons dengan cepat serta bisa meninjau tanggapan dan membentuk kesimpulan.
5. Setiap siswa berhasil menjawab pertanyaan, mendapatkan sejumlah poin, dan diberi nilai untuk seberapa banyak mereka berkontribusi pada solusi.
6. Bila pertanyaan salah dijawab siswa, jawaban benar akan muncul.
7. Bila sudah menyiapkan kuis, di akhir memuat tampilan *review* guna melihat jawaban yang diopsi.
8. Saat penyelesaian kuis, tiap siswa memperoleh pertanyaan dengan daftar tidak selaras pada siswa lainnya. Sehingga meminimalisir siswa untuk mencontek dengan teman.

Adapun kelemahan *quizizz* adalah sebagai berikut :

1. Saat siswa bisa membuka tab, peserta didik tidak terpantau jika tab lain yang dibuka.
2. Siswa dapat memperoleh turun tingkat meskipun sudah diselesaikan soalnya, disebabkan pengerjaan waktu pengaruh ke hasil yang didapat.
3. Sangat didukung oleh internet yang nantinya bisa saja *disconnect* yang mengakibatkan hambatan dalam pengerjaan bagi siswa.

2.1.3. Kemampuan Pemahaman Konsep

Memahami konsepsi matematika peserta didik adalah fokus utama dalam pendidikan matematika. Materi pembelajaran menghubungkan struktur hierarkis topik matematika satu sama lain. Oleh karena itu, instruksi harus disusun untuk memungkinkan penciptaan tujuan pembelajaran matematika yang efektif dan efisien. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, mengungkapkan tujuan belajar matematika adalah untuk memahami mengenai konsep matematika, menerangkan hubungan antar konsep, menerapkan konsep juga algoritma secara fleksibel, akurat, efisien, hingga tepat ketika memecahkan masalah, memahami konsep matematika juga ialah tujuan utama pembelajaran matematika. (Yanti et al., 2020:246)

Hendriana (2019:112) menjelaskan pemahaman mengenai konsep

matematis ialah potensi peserta didik bisa memahami makna juga konsep dengan situasi yang diketahui. Umam & Zulkarnaen (2022:304) juga menjelaskan mengenai pemahaman konsep. Menurutnya, memahami konsep adalah kunci untuk menempatkan proses pembelajaran matematika ke dalam praktik. Jika peserta didik dapat menafsirkan berbagai konsep, mereka akan lebih baik lagi dalam pemecahan masalah karena mereka akan dapat membuat bekal berdasarkan konsep yang sudah mereka pahami. Peserta didik harus dapat menceritakan kembali isi dan memecahkan masalah lain atau memecahkan masalah matematika menggunakan konsep yang sudah mereka ikuti untuk memperlihatkan pahami mereka tentang konsep-konsep tersebut. Jika peserta didik memenuhi penanda pemahaman konsep matematika, mereka dapat dikatakan telah menguasai topik tersebut.

Mengenai kemampuan pemahaman konsep, Allah Swt. berfirman dalam QS. Yunus : 100 yang berbunyi :

وَمَا كَانَ لِنَفْسٍ أَنْ تُؤْمِنَ إِلَّا بِإِذْنِ اللَّهِ ۗ وَيَجْعَلُ الرَّجْسَ عَلَى الَّذِينَ لَا يَعْقِلُونَ

Yang artinya : “ Dan tidak ada seorangpun akan beriman kecuali dengan izin Allah; dan Allah menimpakan kemurkaan kepada orang-orang yang tidak mempergunakan akalnyanya.”

Adapun dalam tafsir Jalalayn dijelaskan bahwa tidak ada seorangpun akan beriman kecuali dengan izin Allah, dengan kehendak-Nya dan Allah menimpakan kemurkaan azab-Nya kepada orang-orang yang tidak mempergunakan akalnyanya yaitu orang-orang yang tidak mau memikirkan ayat-ayat Allah.

Dari ayat di atas dapat di relevansikan dengan pemahaman konsep yaitu pentingnya penggunaan akal guna memahami dan mengerti apa yang tidak kita ketahui dan dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik.

Peraturan Dirjen Dikdasmen No 506/C/Kep/PP/2004 (Gusmania & Agustyaningrum, 2020:125) diungkapkan indikator pemahaman mengenai konsep yakni siswa bisa:

a. Mengungkapkan konsep dengan berulang

- b. Mengelompokkan objek sesuai sifat tertentu tepat pada konsepnya.
- c. Membuat contoh dan bukan pada konsep
- d. Menampilkan konsep dengan bentuk representatif bentuk matematis
- e. Mengembangkan syarat penting juga khusus pada suatu konsep
- f. Menerapkan serta mengambil opsi prosedur tertentu
- g. Menerapkan konsep juga algoritma dengan pemecahan masalah

Indikator mengenai pemahaman konsep pada matematika didasari NCTM (2000) dalam Suryawan I P P (2020:115), yaitu :

- a. Mampu mengungkapkan konsep pada kata sendiri
- b. Memberikan contoh pada konsep.
- c. Menerapkan konsep sesuai dengan kondisi.

Indikator lain dari pemahaman konsep menurut Atmaja (2021:2051) antara lain :

- a. Kemampuan siswa dalam mengungkapkan konsep dengan berulang.
- b. Potensi siswa untuk melaksanakan kelompok melalui objek didasari dengan sifat tertentu
- c. Potensi siswa dalam menuliskan contoh dan bukan pada konsep
- d. Potensi siswa dalam membentuk konsep pada berbagai representasi pada matematika
- e. Potensi siswa pada mengembangkan syarat penting juga cukup di suatu konsep
- f. Potensi siswa menerapkan prosedur yang dipilih
- g. Potensi siswa pada mengaplikasikan konsep

Siki (2021:38) menjelaskan indikator pemahaman konsep yang dikembangkan oleh Benyamin Bloom yaitu :

- a. Penerjemahan, merupakan kemampuan siswa dalam mengubah atau menerjemahkan suatu ide ke bentuk lain. Atau menerjemahkan suatu konsep nyata membentuk model simbolik agar orang mudah mempelajarinya.
- b. Penafsiran, merupakan potensi siswa dalam menafsirkan maksud dari suatu ide. Menafsirkan berbagai data, simbol, dan konsep untuk

menyelesaikan soal matematika

- c. Ekstrapolasi, merupakan potensi siswa menerapkan sebuah konsep atau ide untuk menyelesaikan masalah dan mampu menyimpulkan apa yang telah dikerjakan atau diketahui dengan bahasanya sendiri.

Berdasarkan beberapa indikator di atas, peneliti menggunakan indikator dari teori NCTM (2000) dalam Suryawan I P P (2020:115) karena indikator-indikator tersebut terbilang dapat memudahkan peneliti dalam hal meneliti data atau tes dilapangan.

2.1.4. Materi Pengukuran Bangun Ruang

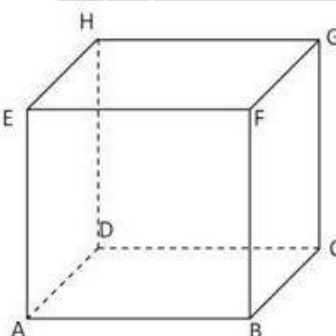
Bangun ruang ialah bangun berbentuk tiga dimensi mempunyai ruang/volume/isi serta sisi batasan. Dengan itu bangun ruang terbagi 2 kategori yakni:

- 1) Bangun ruang sisi datar, yaitu kubus, balok, limas, dan prisma.
- 2) Bangun ruang sisi lengkung yaitu kerucut, tabung dan bola

Pada penelitian ini, bangun ruang yang akan dibahas adalah bangun ruang sisi datar. Bangun ruang sisi datar terdiri atas :

a. Kubus

Kubus ialah ruang tiga dimensi yang dikelilingi oleh enam sisi dengan bentuk persegi paralel. Kubus dikatakan bidang enam dengan beraturan.



Gambar 2. 1 Kubus Bagian-bagian kubus diantaranya adalah :

- a. Memiliki sisi kongruen sebanyak 6 buah (ABCD, EFGH, ABEF, CDGH, ADEH, dan BCFG)
- b. Memiliki 12 rusuk yang sama panjang ($AB = BC = CD = DA = EF$)

- = $FG = GH = HE = AE = BF = CG = DH$)
- Memiliki 8 titik sudut (A, B, C, D, E, F, G, H)
 - Memiliki 12 diagonal bidang atau diagonal sisi yang sama panjang ($AC = BD = EG = FH = AF = BE = CH = DG = AH = DE = BG = CF$)
 - Memiliki 4 diagonal ruang yang sama panjang ($AG = BH = CE = DF$)
 - Memiliki 6 bidang diagonal kongruen (ABGH, CDEF, BCEH, ADFG, BFDH, dan AECG).

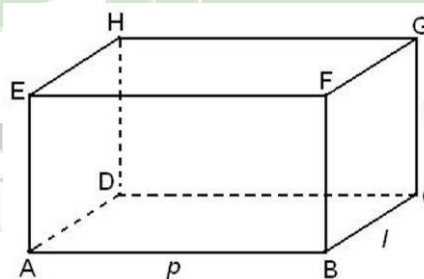
Pengukuran bangun ruang kubus yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah volume kubus, dimana rumusnya adalah :

$$\text{Volume} = s \times s \times s = s^3$$

Keterangan : s : sisi

b. Balok

Struktur ruang yang dikenal sebagai balok memiliki tiga set sisi paralel. Ukuran dan bentuk dari tiga pasang sisi cocok. Dalam satu blok, setiap sisi berbentuk persegi panjang. Dengan kata lain, balok menciptakan ruang sisi datar dengan tiga pasang sisi persegi panjang yang sejajar satu sama lain.



Gambar 2. 2 Balok Bagian – bagian balok diantaranya adalah :

- Memiliki 6 buah sisi berbentuk persegi panjang (ABCD, EFGH, ABFE, DCGH, BCGF, ADHE)
- Memiliki 12 rusuk (AB, BC, CD, DA, EF, FG, GH, HE, AE, BF, CG, HD)
- Memiliki 8 titik sudut (A, B, C, D, E, F, G, H)

- d. Memiliki 12 diagonal bidang atau diagonal sisi ($AC = BD = EG = HF$
 $= AF = BE = CH = DG = AH = DE = BG = CF$)
- e. Memiliki 4 diagonal ruang (BH, DF, AG, CE)
- f. Memiliki 6 bidang diagonal (ACGE, BCHE, CDEF, ADGF, ABGH, BDHF)

Rumus volume balok : $p \times l \times t$ Keterangan :

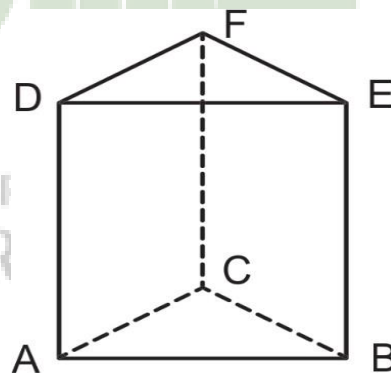
p : panjang l : lebar

t : tinggi

c. Prisma

Prisma adalah objek tiga dimensi dengan bentuk n-faceted yang alas dan tutupnya konsisten satu sama lain. Prisma diklasifikasikan menjadi dua kategori berdasarkan tulang rusuknya yang tegak: prisma tegak dan prisma miring.

Ketika tulang rusuk sejajar dengan alas dan tutupnya, prisma tegak adalah prima. Sebaliknya, prisma miring adalah prisma di mana baik alas maupun tutupnya tidak sejajar dengan tulang rusuk vertikal prisma. Prisma selanjutnya diklasifikasikan menjadi berbagai varietas berdasarkan bentuk alas, termasuk segitiga, segi empat, pentagonal, dan sebagainya.



Gambar 2. 3 Prisma Segitiga

Berdasarkan gambar prisma segitiga di atas bagian – bagian prisma diantaranya yaitu :

- a. Memiliki 9 buah rusuk (AB, BC, AC, DE, EF, FD, AD, BE, CF)
- b. Memiliki 5 buah bidang sisi (alas : ABC, tutup : DEF, sisi tegak :

ABDE, ACDF, BCEF)

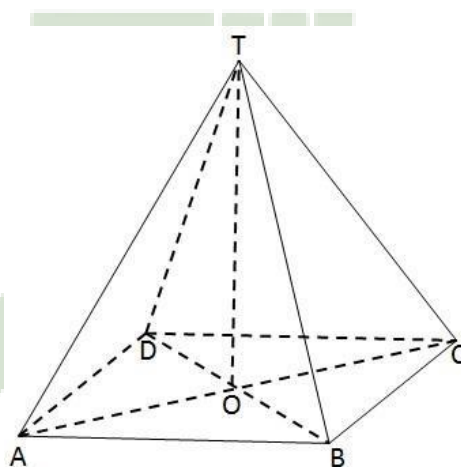
- c. Memiliki titik sudut (A, B, C, D, E, F)
- d. Memiliki 6 diagonal sisi (AF, CD, BF, CE, AE, BD)
- e. Memiliki 4 buah diagonal ruang
- f. Memiliki 6 buah bidang diagonal

Rumus volume prisma : $L_a \times t$ Keterangan :

L_a : Luas alas t : tinggi

d. Limas

Limas ialah bangun ruang dengan tiga dimensi dibatasi dengan alas yang bentuknya segi-n (bisa menjadi segi tiga, segi empat, segi lima, dll) dan bidang sisi yang tegak bentuknya segitiga dengan berpotongan di satu titik puncak. Berdasarkan bentuk alasnya, limas terbagi menjadi : limas segitiga, limas segi empat, limas segi lima, dan yang lainnya.



Gambar 2. 4 Limas Segiempat

Berdasarkan gambar diatas, bagian – bagian limas terdiri dari :

- a. Memiliki 8 buah rusuk (alas : AB, BC, CD, DA. sisi selimut : TA, TB, TC, TD)
- b. Memiliki 5 buah titik sudut (A, B, C, D, T)
- c. Memiliki 2 buah diagonal sisi (AC, BD)

Rumus volume limas : $\frac{1}{3} \times L_a \times t$

Keterangan : L_a : Luas alas t : tinggi

2.2. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Aditya Wisnu Wardana, Kundharu Saddhono, Ani Rakhmawati (2022) dengan judul “Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Pada Siswa Disleksia Melalui Metode *Teams Games Tournament* Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz*”. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan peningkatan tentang kecakapan serta pemerolehan bahasa pada siswa disleksia di SMP PGRI 2 Wates.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fatkhul Arifin, Ziaratul Fadillah dan Rohmat Widiyanto (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep matematis. Penggunaan model pembelajaran ini memberikan pengaruh dalam kategori rendah.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Alafnia Ahda, Anindia Rosyida dan Adin Fauzi (2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan *Concept Attainment* Berbantuan *Fishbowl* Undian Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa”. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan *Concept Attainment* berbantuan *fishbowl* undian efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dan ada pengaruh model pembelajaran TGT dengan *Concept Attainment* berbantuan *fishbowl* undian terhadap pemahaman konsep matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi sistem bilangan untuk bilangan bulat besar di SDN Kanigoro 3.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Bela Apriliana Rahayu dan Ela Suryani

(2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01”. Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan TGT dengan media yaitu ular tangga menjadikan pemahaman pada konsep peserta didik menjadi baik yang nantinya peserta didik bisa paham dengan konsep yang diberi.

Jadi, kesimpulannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* jika disandingkan dengan media pembelajaran *quizizz* akan dapat memaksimalkan proses pembelajaran dan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran serta kegiatan akan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

2.3. Kerangka Pikir

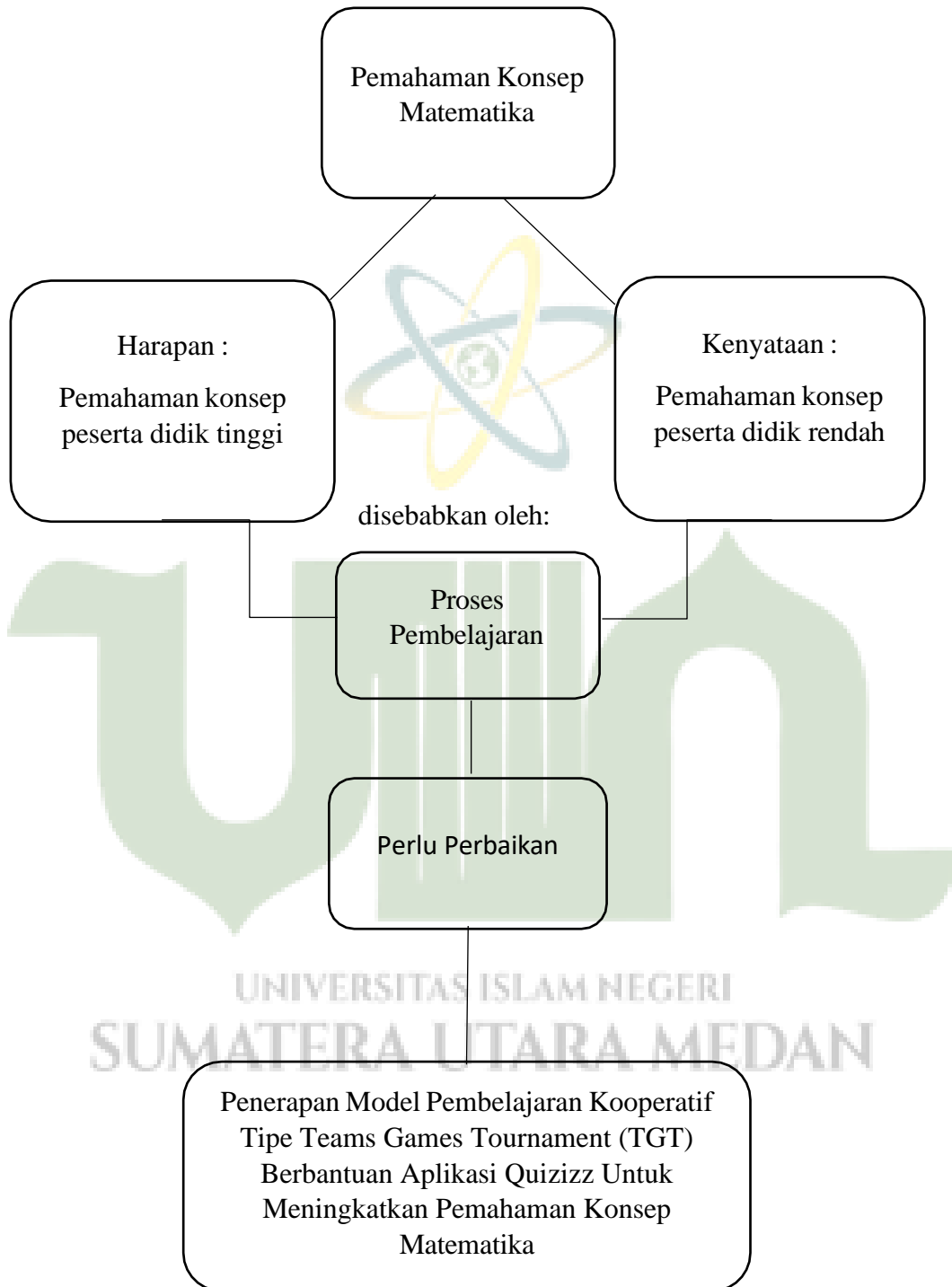
Matematika merupakan pembelajaran dasar serta universal dalam kehidupan manusia dikarenakan setiap sudut kehidupan menggunakan matematika. Serta di dalam pembelajaran juga matematika merupakan seorang ratu. Seperti yang di katakan oleh Kamarullah (2017:22) bahwa matematika adalah ratu nya ilmu pengetahuan. Meskipun begitu dalam mempelajari matematika masih sering kali siswa mengalami kesulitan yang menyebabkannya menjadi takut, bosan dan tidak suka terhadap pembelajaran matematika. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru serta proses pembelajaran di dalam kelas yang membosankan serta tidak nyaman. Oleh karena itu materi yang disampaikan guru menjadi kurang optimal untuk diterima oleh siswa yang mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep siswa.

Untuk menjadikan kelas menjadi tempat yang nyaman bagi siswa sudah seharusnya dalam proses pembelajaran disertai dengan kegiatan- kegiatan yang dapat menarik perhatian serta dapat membuat siswa merasa bahagia, dalam proses pembelajaran juga seharusnya menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Maka hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat variasi dalam proses pembelajaran. Perlu suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa sehingga siswa merasa bahwa kehadirannya diperlukan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diperoleh dari model pembelajaran

berbasis game yang dapat memicu rasa senang bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dilakukan ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Serta media pembelajaran yang dapat dipilih salah satunya adalah *Quizizz*. Dikarenakan *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik serta mudah diakses juga digunakan maka akan menjadi kombinasi yang tepat jika disandingkan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan hal dipaparkan tersebut, tujuan penelitian ini melihat peningkatan pemahaman konsep siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Quizizz*. Adapun kerangka berpikir pada penelitian ini terdapat pada gambar berikut:





Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis Penelitian

Anshori M (2019:43) menjelaskan Ketika fenomena diketahui, hipotesis adalah klaim yang sementara diterima sebagai benar seperti itu dan berfungsi sebagai dasar untuk pekerjaan dan arahan selama verifikasi. Dalam sebuah penelitian, hipotesis cukup membantu. Tanpa hipotesis, tidak mungkin untuk memperoleh pemahaman ilmiah atau untuk memperoleh data empiris.

Berdasarkan kerangka teori diatas, dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian yaitu:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan aplikasi *quizizz*.

H_a = Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan aplikasi *quizizz*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN