

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam perspektif pendidikan media adalah alat yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Karena dengan adanya media mampu menciptakan dinamika tersendiri dalam pembelajaran bagi siswa didalam kelas. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa latin. Menurut harfiah media bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar, dengan kata lain yaitu menyampaikan pesan melalui perantara. Sederhananya media adalah semua benda yang digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian pesan kepada pihak lain. Media pembelajaran merupakan semua alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan contohnya buku, koran, radio, tv, *smartphone*, dan sebagainya.

Media pembelajaran merupakan segala hal mencakup alat, bahan, lingkungan maupun kegiatan lain yang dikondisikan dengan sengaja sehingga bisa menyampaikan pesan pembelajaran agar kegiatan belajar siswa dapat terlaksana dengan baik serta tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan efektif dan efisien. Hal ini berarti *hardware* dan *software* semua itu merupakan bagian

dari media pembelajaran. *Hardware* disini seperti poster, lcd, alat peraga. Sedangkan *software* disini merupakan isi atau kandungan pesan yang hendak disampaikan agar terjadi perubahan perilaku pada siswa.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran yang sangat penting karena berguna memperlancar dan memudahkan komunikasi antara siswa dan guru agar terwujudnya keberhasilan proses pembelajaran yang baik dan efektif.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran menurut (Priansa, 2017) yaitu:

- 1) Media visual dua dimensi transparan, adalah media yang bisa diraba maupun disentuh. Contoh dari jenis media ini antara lain OHP (*Overhead Projector*), Bingkai/film slide, micro film, dll. Kelebihan media ini adalah pantulan proyeksi gambar bisa dilihat jelas dalam ruangan yang terang sehingga murid dan guru bisa saling melihat. Kelemahannya yaitu tidak cocok digunakan bagi orang yang memiliki kelainan penglihatan.
- 2) Media visual dua dimensi tidak transparan, adalah media yang bisa disentuh dan diraba tapi dapat dilihat. Contoh dari jenis media ini yaitu peta, grafik, bagan, poster, dll. Kelebihan dari media jenis ini yaitu mampu menambah daya tarik bagi informasi yang disajikan dalam format verbal dan

visual sehingga mampu meningkatkan pemahaman. Namun kelebihan media tidak transparan ini dihadirkan dalam bentuk tidak bergerak sehingga tidak semenarik media audio visual.

2. Aplikasi *Quizlet*

a. Pengertian Aplikasi *Quizlet*

Quizlet adalah perangkat pembelajaran online yang dikembangkan oleh Andrew Sutherland seorang siswa SMA di California. Awal mula *Quizlet* ada pada tahun 2005, tapi baru dirilis secara publik pada tahun 2007 bulan Januari sebagai sebuah situs Web. Setelah itu *Quizlet* diluncurkan dalam bentuk aplikasi mobile untuk IOS (*Iphone Operating System*) pada bulan Agustus 2012. Setahun kemudian tepatnya bulan Agustus 2013 aplikasi *Quizlet* sudah bisa diakses dalam platform android(Efita, 2019). *Quizlet* merupakan aplikasi tes dengan desain interaktif yang berbasis permainan menyenangkan(Arum, 2023)

Aplikasi *Quizlet* bisa diinstal dan digunakan dalam perangkat android, serta dapat diakses melalui <https://quizlet.com/>. Aplikasi ini sangat mudah digunakan mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi sehingga guru dan siswa dapat mendapatkan pengalaman interaktif yang penyajiannya dengan audiovisual. *Quizlet* dioptimalkan dan diolah guna tujuan belajar, tidak hanya terbatas dalam bidang bahasa namun bisa dimanfaatkan dalam

pembuatan bahan ajar sekaligus evaluasi pembelajaran berbagai bidang ilmu lain melalui *Quizlet* (Efita, 2019)

b. Fitur-fitur Dalam Aplikasi Quizlet

1) Kartu (*Flashcard*)

Berupa setumpuk kartu yang bisa dimainkan dalam berbagai urutan secara acak maupun berurutan dengan memainkannya secara otomatis ataupun dapat diset dengan menekan tombol.

2) Pelajari (*Learn*)

Fitur ini memungkinkan siswa untuk memilih satu jawaban yang tepat, sama seperti soal *multiple choice*. Jawaban benar atau salah akan otomatis langsung muncul dalam layar.

3) Tulis (*Write*)

Fitur ini berupa soal *essay*. Siswa akan menulis jawaban atau tanggapan mereka sendiri atas pertanyaan yang ada dalam kolom yang tersedia. Jawaban benar atau salah akan otomatis langsung muncul dalam layar. Uniknya fitur ini yaitu memberikan kesempatan kepada pengguna untuk membantah jawaban salah dari aplikasi. Karena kesalahan pengetikan akan dianggap salah oleh aplikasi padahal sebenarnya jawaban mereka benar, jadi fitur ini sangat diperlukan adanya.

4) Pengeja (*Spell*)

Fitur ini merupakan salah satu media audio visual dari *Quizlet*. Selain hanya berbentuk tulisan, dapat juga menyertakan suara rekaman yang bisa siswa dengarkan. Seperti fitur lainnya fitur ini akan menuntut siswa menuliskan jawaban mereka dalam kolom yang tersedia setelah itu otomatis keterangan status benar atau salah akan langsung terlihat dalam layar.

5) Tes (*Tes*)

Fitur paling rumit dalam aplikasi *Quizlet* adalah fitur tes ini. Pilihan ganda, pencocokkan, benar/salah terdapat didalam fitur ini(Efita, 2019)

6) Mencocokkan (*Match*)

Ini merupakan fitur yang menarik bagi siswa dan pengguna *Quizlet* karena tidak memiliki fitur permainan, ketika siswa memilih dua kata yang cocok maka kata tersebut akan hilang. Ketika semua kata telah hilang itu artinya siswa sudah berhasil menyelesaikan semua tes.

7) Gravitasi (*Gravity*)

Gravitasi merupakan rangkaian pertanyaan yang didesain dengan berbagai kecepatan agar seperti terlihat sebagai meteor yang jatuh ke bumi. Tes ini mengasah kemampuan siswa dalam merespon dan mengetik secara cepat di layar. Menariknya

tambang meteor merah digunakan sebagai media latihan pengguna untuk pandangan jauh ke depan selama tes gravitasi

8) *Live*

Fitur yang paling digemari pengguna adalah *Quizlet live*, karena disini siswa dapat mengikuti tes secara bersamaan melalui *Quizlet live*. Setelah *Quizlet live* berakhir, skor tertinggi akan secara otomatis tampil didalam layar (A. Lestari, 2022)

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizlet

1) Kelebihan *Quizlet* menurut (Efita, 2019)

- a) Aplikasi yang tidak berbayar sehingga memudahkan pengguna siswa dan guru
- b) Merupakan media pembelajaran berupa *game* yang bisa dimainkan
- c) Praktis dan efisien
- d) *Quizlet* menyediakan media yang membuat siswa lebih independen dalam belajar, baik menggunakan laptop maupun *smartphone*
- e) *Quizlet* menumbuhkan motivasi siswa untuk semangat belajar secara individu

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan akses internet
- b) Untuk mendapatkan fitur yang lebih maka aplikasi harus berbayar

d. Link media Quizlet

Media pembelajaran berbasis aplikasi Quizlet dalam penelitian ini dapat diakses melalui link:

<https://quizlet.com/id/942198257/matematika-bangun-ruang-kelas-iv-flash-cards/?x=1jqU&i=5v3izr>

3. Hakekat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Yunani *matematis* yang artinya belajar. *Matematis* berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan. Menurut Hamzah dalam (A. Sodikin, 2020), matematika merupakan kumpulan studi yang didalamnya banyak bahasan tentang perhitungan bilangan, masalah numerik, sistem, cara berpikir, struktur, serta alat sains.

Matematika adalah pelajaran yang bisa menambah kemampuan siswa dalam berpikir untuk memecahkan masalah sehari-hari(Susanto, 2015). Tidak cukup hanya masalah sehari-hari namun kebutuhan masa depan untuk memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan. Matematika merupakan sekumpulan nilai kebenaran yang mencakup pernyataan dan bukti dalam satu kalimat(Zaini, 2014).

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa matematika merupakan pelajaran yang didalamnya membahas angka dan hitungan menggunakan rumus logika serta masalah numerik yang

mampu menambah keterampilan berpikir dan berpendapat siswa untuk bisa menentukan kebenaran karena didalamnya mengandung pernyataan yang disertai dengan bukti.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan dari pembelajaran matematika di SD menurut Samidi dan Istarani dalam (A. Sodikin, 2020) antara lain:

- 1) Menumbuhkan serta mengembangkan keterampilan hitungan
- 2) Mengembangkan kemampuan siswa melalui kegiatan yang sifatnya *transferable*
- 3) Mengembangkan lebih dalam dasar-dasar pelajaran matematika di SMP
- 4) Mengembangkan sikap hati-hati, kritis, logis, disiplin serta kreatif.

Tujuan pembelajaran matematika menurut (Surya, 2019) sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep tentang matematika
- 2) Menjabarkan dan menerapkan hubungan masing-masing konsep itu secara akurat, fleksibel, efisien dan benar.
- 3) Penalaran fitur dan pola
- 4) Menjabarkan ide dan menjelaskan pernyataan matematika dengan susunan bukti yang ada.

Berdasarkan bukti-bukti tersebut diatas dikatakan bahwa pelajaran matematika di sekolah dasar mempunyai tujuan guna

menjadikan siswa mampu memahami konsep matematika itu sendiri menggunakan pola fitur penalaran sifat agar menjadikannya mempunyai sikap ingin tahu tentang kehidupan masa depan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

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

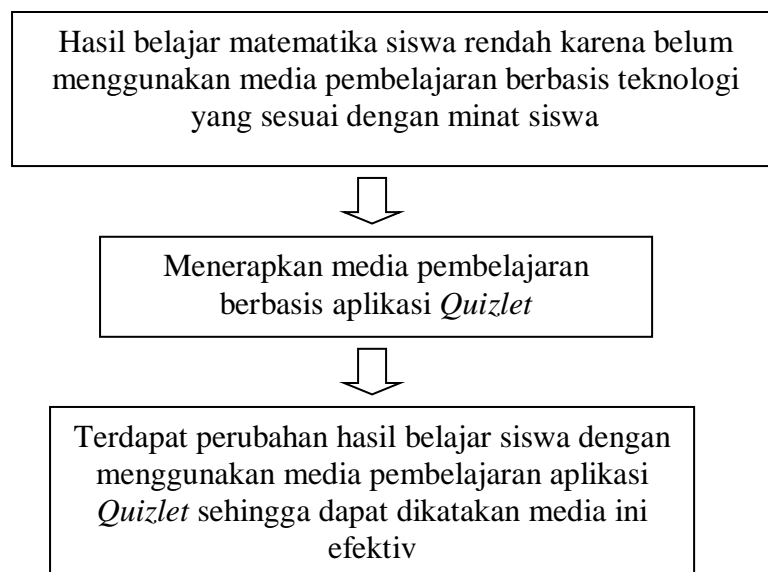
1. Penelitian yang dilakukan oleh (Oktari, 2024) “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3(Bahan Berbahaya Dan Beracun) Di SMK Abdurrah Pekanbaru” menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa sebesar 17,3% di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Quizlet.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (A. Dani, 2023) “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizlet* Sebagai Media Pembelajaran Kanji” menunjukkan bahwa berdasarkan dari paired sample test melalui SPSS Versi 26, hasil sig.(2-tailed) berkesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Quizlet* efektif sebagai media pembelajaran kanji pada mahasiswa angkatan 2021

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan beberapa faktor yang sudah diidentifikasi sebagai sebuah masalah penting (Safudin, 2018). Menurut (Nurdin, 2019),

kerangka berpikir adalah dasar pemikiran penelitian yang berarti sintesa fakta, observasi, dan tinjauan pustaka.

Agar mampu mencapai keberhasilan pembelajaran siswa dituntut agar mampu memahami materi yang telah diberikan. Dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal guru dapat mengusahakan hal tersebut dengan memilih serta menggunakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta efektif. Selain penggunaan model pembelajaran guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk bersemangat dan meningkatkan minat belajarnya agar dibarengi dengan peningkatan hasil belajar berupa nilai yang maksimal.



Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizlet* untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi ini diharapkan dapat menghasilkan pernyataan bahwa *Quizlet* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut (Nurdin, 2019) hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian, dianggap sebagai tingkat kebenaran tertinggi yang perlu dibuktikan dengan penelitian yang hasilnya mampu digunakan untuk menerima maupun menolak hipotesis. Hipotesis adalah kesimpulan yang belum sempurna atau masih kurang (Wijaya, 2018).

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu:

Ha: Penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang dikatakan efektif karena meningkatkan hasil belajar siswa

Ho: Penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang dikatakan tidak efektif karena tidak meningkatkan hasil belajar siswa