

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran Digital adalah segala bentuk alat atau sarana yang menggunakan teknologi Digital untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini dapat berupa teks, gambar, animasi, audio, *video*, atau kombinasi dari semuanya, yang disajikan melalui perangkat elektronik seperti komputer, *tablet*, atau *smartphone*.

Menurut Neni Kusuma (2017) pembelajaran Digital merupakan penerapan teknologi komputer yang digunakan untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa, baik dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, maupun video. Menurut Okra (2019), media pembelajaran Digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajara.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital

media pembelajaran Digital telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, menawarkan berbagai jenis alat dan *platform* untuk mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran Digital yang umum digunakan sebagai berikut:

1) *E-book*

E-book adalah bentuk Digital dari buku yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti tablet, smartphone, atau komputer. E-book memungkinkan siswa untuk membaca dan mengakses materi pembelajaran dalam format Digital, serta memberikan kemampuan untuk mencari kata kunci dan menandai bagian yang dianggap penting dalam materi tersebut.

2) Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video dalam suatu tampilan. Elemen-elemen ini disusun sedemikian rupa sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif (Riri Okra, 2019).

3) Video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah konten berupa video yang menyajikan penjelasan materi pembelajaran secara visual. Video ini dapat menggabungkan elemen seperti animasi, narasi, dan gambar untuk membantu dalam menyampaikan informasi. Selain itu, video pembelajaran juga memiliki peran dalam menggali lebih dalam konsep-konsep tertentu atau mendemonstrasikan berbagai praktik yang berbeda dalam pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran Digital

Manfaat media dalam proses pembelajaran meliputi kemampuannya untuk mendorong interaksi yang efektif antara guru dan siswa, yang pada akhirnya membantu optimalisasi proses belajar. Menurut Mustikawati (2019) beberapa manfaat media dalam konteks pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Penggunaan media memiliki manfaat dalam menghasilkan keseragaman dalam materi pembelajaran yang bervariasi. Beragam interpretasi yang mungkin diberikan oleh guru dapat dikurangi dan materi dapat disampaikan dengan konsistensi kepada siswa.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan media mampu memicu minat siswa, merangsang keterlibatan siswa terhadap penjelasan guru, serta membantu siswa untuk memahami konsep yang abstrak. Selain itu, media juga berperan dalam membantu guru dalam mengelola suasana kelas, memberikan dinamika pada proses pembelajaran, dan menghindari keadaan yang monoton dan kurang menarik bagi siswa.
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif. Pemanfaatan media mampu mendukung interaksi dua arah antara guru dan siswa secara aktif. Tanpa adanya media, komunikasi cenderung hanya berlangsung satu arah dari guru ke siswa

2. *Game Educandy*

a. *Pengertian Game Educandy*

Menurut Khosiyono (2022) *Educandy* adalah aplikasi berbasis *web* yang memiliki slogan "*making learning sweeter*" (membuat belajar lebih manis). Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka dikelas maupun saat daring atau luring. Guru bisa memberikan pembelajaran kepada siswa menggunakan media *game Educandy* tanpa siswa harus membuat akun ataupun menginstal aplikasinya.

Setelah kuis dibuat maka akan muncul kode unit atau *link* yang siap diberikan kepada siswa untuk diimplementasikan di sekolah, seperti halnya Kahoot, Quizizz dan Wordwall platform *Educandy* ini juga memiliki beberapa kekurangan dan kelebihan. *Game Educandy* merupakan *platform game* edukasi gratis dan memiliki tiga fitur permainan yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk membuat kuis dengan cara yang berbeda-beda. Fitur-fitur tersebut adalah *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*.

Fitur tersebut memiliki jenis lagi seperti *word search*, *anagrams*, *hangman*, *crossword*, *match-up*, *memory* dan *multiple choic*. *Educandy* yang dapat digunakan untuk me-review materi yang sudah dipelajari. *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis edugame atau *game* edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar (Rohmah, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Educandy* adalah *platform* pembelajaran berbasis *web* yang memungkinkan guru untuk membuat permainan edukasi *online* yang menyenangkan dan interaktif.

Permainan edukasi ini dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dengan lebih mudah dan efektif. *Educandy* menyediakan berbagai macam fitur yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukasi, seperti kuis, permainan kata, permainan memori, dan permainan simulasi.

b. Manfaat *Game Educandy*

Manfaat *game Educandy* telah banyak diteliti oleh para ahli dan terbukti memiliki banyak manfaat bagi siswa dan guru antara lain:

- 1) Menurut M. Sobari (2021), mengatakan bahwa *Educandy* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai fitur yang tersedia di *Educandy*, seperti game edukasi, kuis, dan teka-teki.
- 2) Menurut Fajar Puji Utomo (2022), mengemukakan bahwa *Educandy* dapat membantu siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini karena *Educandy* menggunakan *gamifikasi*, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam proses belajar mengajar. *Gamifikasi* dapat membuat siswa lebih memotivasi dan terlibat dalam proses belajar.
- 3) Menurut Rini Nurhayati (2023), menyatakan bahwa *Educandy* dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada siswa yang tidak menggunakan *Educandy*.

Berdasarkan dari beberapa pendapat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Educandy* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan, membantu siswa dalam belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif dan membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Langkah-langkah Dalam Mengakses *Game Educandy*

Menurut Fadhilah (2022) mengemukakan terdapat dua cara mengakses *Educandy*, yaitu guru dan untuk siswa. Berikut langkah-langkah dalam mengakses *Educandy* untuk guru:

- 1) Masuk ke web www.Educandy.com dan mendaftar pada menu register kemudian *log-in* menggunakan *e-mail*.
- 2) Memilih fitur permainan yang tersedia.
- 3) Menginput soal yang sudah disiapkan, dan membagikan kode atau *link* permainan kepada siswa melalui *whatsapp*, *email* atau perangkat lainnya.

Adapun para siswa dapat menggunakan permainan *Educandy* dengan langkah-langkah berikut

- 1) Masuk ke web www.Educandy.com atau menggunakan aplikasi *Educandy* dengan memasukkan kode yang didapat atau langsung klik *link* yang dibagikan oleh guru,

- 2) Menjawab soal sesuai dengan fitur yang dipilih, pemain (siswa) diberikan waktu 30 detik untuk menjawab setiap soal,
- 3) *Screenshoot* skor akhir yang muncul setelah menyelesaikan semua soal kemudian kirim kepada gurunya.

Menurut Apriyani & Sirait (2023) untuk memudahkan dalam membuat konten melalui aplikasi digitas *Educandy* maka penulis menguraikan, sebagai berikut:

- 1) Unduh aplikasi *Educandy* studio di *google playstore* atau untuk di PC unduh di *microsoft*.
- 2) Jika belum mempunyai akun *Educandy* maka daftar terlebih dahulu terlebih dahulu dengan mengisi registrasi buat akun gratis. Masukan *username* dan alamat *email* untuk lalu klik *register*.
- 3) Buka *gmail* dan klik *url* yang tersedia lalu konfirmasi. Lalu masuk kembali ke aplikasi dengan ketik *username* dan *password* kemudian klik *login*.
- 4) Setelah berhasil *log in*, akan muncul halaman *home*. Selanjutnya klik *create a new activity*, lalu akan muncul halaman *words* (mencari kata), *matching pairs* (memasangkan kata), dan *quiz questions* (pertanyaan kuis). Pilih salah satu menu tampilan yang tersedia untuk dijadikan bahan ajar.
- 5) Selanjutnya kita akan menggunakan *games words* (mencari kata). Lalu klik *words* dan akan muncul tampilan *create a new list of words*,

masukkan nama judul aktivitasnya kemudian masukan *subject* aktivitasnya kemudian klik *create*.

- 6) Setelah itu siapkan beberapa kata yang berkaitan dengan subjek aktivitasnya, kemudian klik *add word*. Kemudian klik *share* dan akan muncul halaman link *url*, lalu *games* ini bisa dibagikan kepada siswa untuk bermain sambil belajar.
- 7) Selanjutnya bentuk permainan *matching pairs*, sama dengan permainan *words* masukan nama bab materi atau subjek aktivitas dan sub bab aktivitasnya. Selanjutnya klik *add pair* dan akan muncul pertanyaan dan jawaban, lalu masukkan soal-soal tersebut. Jika ingin menggunakan soal dalam bentuk gambar dan *audio* anda harus *mengupgrade* ke *premium*. Setelah selesai klik *share* untuk dibagikan kepada siswa.
- 8) Selanjutnya membuat permainan *quiz questions*. Sama halnya dengan permainan sebelumnya, membuat pertanyaan dan jawaban yang benar serta jawaban yang keliru untuk mengecoh siswa agar fokus.
- 9) Setelah selesai dibuat, maka inilah tampilan permainan *Educandy*, yaitu (a) *crosswords* atau teka-teki silang, (b) *multiple choice*, (c) *matching up*, (d) permainan *memory*, dan (e) *wordsearch*.

Agar mendapatkan akses ke *Educandy*, baik guru maupun siswa melakukan beberapa langkah. Guru memulai dengan mengakses *website*, memilih fitur permainan yang tersedia, memasukkan pertanyaan yang telah disiapkan, dan membagikan kode atau tautan permainan kepada siswa melalui perangkat seperti

WhatsApp, *email*, atau lainnya. Siswa, di sisi lain, melakukannya dengan mengakses aplikasi *Educandy* atau melalui *website*.

Berdasarkan dari beberapa pendapat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Educandy* dapat diakses dengan dua cara, yaitu untuk guru dan siswa. Guru dapat mengakses *Educandy* dengan mendaftar terlebih dahulu di situs web <https://www.Educandy.com/> dan membuat permainan edukasi dengan memilih fitur yang tersedia, memasukkan soal, dan membagikan kode atau *link* permainan kepada siswa. Siswa dapat mengakses permainan dengan memasukkan kode atau *link* yang dibagikan oleh guru, menjawab soal, dan mengirimkan skor akhir kepada guru.

Educandy juga menyediakan aplikasi *Educandy Studio* untuk memudahkan guru dalam membuat konten Digital. Guru dapat mengunduh aplikasi dan mengikuti langkah-langkah yang disediakan untuk membuat berbagai jenis permainan edukasi, seperti teka-teki silang, pilihan ganda, mencocokkan, permainan memori, dan pencarian kata. Permainan edukasi yang dibuat dengan *Educandy* dapat membantu siswa belajar dengan lebih menyenangkan dan interaktif.

d. Kelebihan *Game Educandy*

Evaluasi pembelajaran dapat menggunakan *game* edukasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas. Berikut ini beberapa kelebihan *game Educandy* antara lain:

- 1) Menurut Ulya (2021), menemukan bahwa penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.
- 2) Menurut Rini Nurhayati, dkk. (2021), penggunaan *Rducandy* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.
- 3) Menurut Widiastuti (2021), menemukan bahwa penggunaan *Educandy* dapat membantu guru dalam menilai prestasi siswa dengan mudah dan cepat.

Berdasarkan dari beberapa pendapat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Educandy* dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. *Educandy* juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan membantu guru dalam menilai prestasi siswa dengan mudah dan cepat, sehingga guru dapat memberikan umpan balik yang lebih tepat dan cepat kepada siswa.

e. **Kekurangan *Game Educandy***

Selain ada kelebihan tentu ada juga kekurangan yang ditemui pada aplikasi saat diimplementasikan, kekurangan tersebut yaitu:

- 1) Menurut M.Sobari (2021), menyatakan bahwa *Educandy* memerlukan koneksi internet yang stabil untuk digunakan. Hal ini bisa menjadi kendala bagi sekolah atau daerah yang memiliki akses internet yang terbatas.

- 2) Menurut Utomo (2022), menyebutkan bahwa penggunaan *Educandy* yang berlebihan dapat menimbulkan distraksi bagi siswa. Kemudahan akses ke berbagai fitur dan *game Educandy* dapat mengalihkan fokus siswa dari materi pembelajaran.
- 3) Menurut Rini Nurhayati (2023), menjelaskan bahwa fitur-fitur premium di *Educandy*, seperti pembuatan kelas *virtual* dan analisis data pembelajaran, hanya tersedia untuk pengguna berbayar. Hal ini dapat membatasi pemanfaatan *Educandy* secara maksimal oleh guru dan siswa.

Berdasarkan dari beberapa pendapat, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Educandy* memiliki banyak manfaat, penting untuk mempertimbangkan tantangan-tantangan di atas sebelum menggunakannya dalam pembelajaran. Guru perlu memastikan bahwa mereka memiliki akses internet yang stabil dan bahwa mereka dapat menggunakan *Educandy* dengan cara yang tidak akan menimbulkan distraksi bagi siswa. Selain itu, guru perlu mempertimbangkan apakah mereka perlu menggunakan fitur *premium Educandy* dan apakah mereka memiliki anggaran untuk melakukannya.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dengan keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan

perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam hal bertindak.

Menurut Adawiyah (2019) Hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Heryanto (2021) Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Menurut Sriwahyuni (2021) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Permata (2022) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu banyak jenisnya, tetapi secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi:
 - (a) Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.

(b) Faktor psikologis, yaitu faktor intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

(c) Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

2) Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar meliputi:

(a) Faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, struktur keluarga, sesua numerengeting dan latar belakang kebudayaan.

(b) Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran/media pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan tugas rumah.

(c) Faktor masyarakat, yaitu kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Abdullah (2017) faktor eksternal siswa juga terdiri atas dua macam, yakni Lingkungan Sosial, lingkungan sosial sekolah seperti guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah siswa dan juga lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

c. Langkah-langkah strategis dalam meningkatkan hasil belajar

Menurut Maryanti (2021) terdapat beberapa strategis yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain:

- 1) Pengaruh metode pembelajaran yang variatif
- 2) Penggunaan media pembelajaran yang interaktif

- 3) Penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah
- 4) Pemberian umpan balik yang konstruktif
- 5) Kolaborasi antara guru dan siswa
- 6) Memberikan tantangan yang meningkatkan

Menurut Ulfah (2019) terdapat beberapa strategis yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa antara lain:

- 1) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan
- 2) Menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif dan kreatif
- 3) Memberikan pujian dan penghargaan
- 4) Menerapkan pembelajaran berbasis proyek
- 5) Menggunakan teknologi dalam pembelajaran
- 6) Mendorong kolaborasi dan diskusi

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

4. Mata Pelajaran Biologi

Pembelajaran biologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan yang kita jalani sehari-hari. Selain menghafal, siswa dituntut untuk bisa mengaitkan teori yang terdapat dalam biologi kedalam kehidupan sehari-hari. Biologi mengkaji berbagai peristiwa yang

terjadi di muka bumi yang berkaitan dengan makhluk hidup yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran biologi bukan hanya mempelajari atau menguasai sekumpulan pengetahuan yang berasal dari fakta, melainkan dapat menjadi proses suatu penemuan baru sehingga siswa dituntut agar dapat berpikir kritis. Alasan peneliti memilih mata pelajaran Biologi dalam penelitian ini karena penelitian dalam mata pelajaran Biologi dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan di Indonesia, dengan mengeksplorasi inovasi dalam pengajaran Biologi serta memberikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya.

Materi Menjelajah sel yang peneliti gunakan pada media evaluasi pembelajaran Digital pada kelas XI A di SMA Negeri 2 Tana Toraja karena materi Menjelajah sel memperkenalkan siswa pada jenis sel yang bertujuan untuk menjelaskan, atau menguraikan suatu topik dengan jelas dan terperinci. Oleh karena itu menggunakan media evaluasi pembelajaran Digital, siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menemukan, menyelidiki, dan memahami konsep sendiri. Pada konteks materi menjelajah sel, siswa dapat diberikan kesempatan untuk penjelajahan struktur sel, memahami komponen-komponen sel, dan menganalisis fungsi-fungsi sel yang berbeda.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Muhammad Sajadal Khairi (2023) "*Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan APP Inventor 2 Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk MAN 3 Aceh Besar*" Media pembelajaran ini

dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep biologi yang seringkali dianggap sulit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan dapat diterima oleh siswa. Fitur-fitur interaktif seperti animasi, video, dan kuis yang disajikan dalam aplikasi ini berhasil membuat pembelajaran biologi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini terbukti dari respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

2. Fadilla Amara Zenobia (2023) "*Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi*" Dengan memanfaatkan berbagai fitur interaktif seperti video, gambar, dan kuis, *Educandy* berhasil membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata minat belajar siswa setelah penerapan media ini. Selain itu, siswa juga merasa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi sejarah.
3. Vidya Putri K (2022) "*Penerapan Game Based Learning Berbasis Game Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi*" dan riset sama-sama dilakukan di SMA. Metode yang digunakan juga memiliki persamaan, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sementara riset juga menggunakan metode yang sama yaitu Penelitian Tindakan Kelas, perbedaan lainnya ialah peneliti

menggunakan *game bamboozle*, sedangkan riset menggunakan *game Educandy*. Persamaan dari penelitian ini dengan riset peneliti adalah menggunakan salah satu variabel yang sama.

Berdasarkan penjelasan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa yang membedakan penelitian yang telah dilakukan dan akan dilakukan oleh peneliti adalah terletak pada variabel, mata pelajaran, dan lokasi penelitian. Variabel menentukan apa yang diukur, mata pelajaran menentukan jenis penelitian dan lokasi penelitian menentukan lingkungan penelitian.

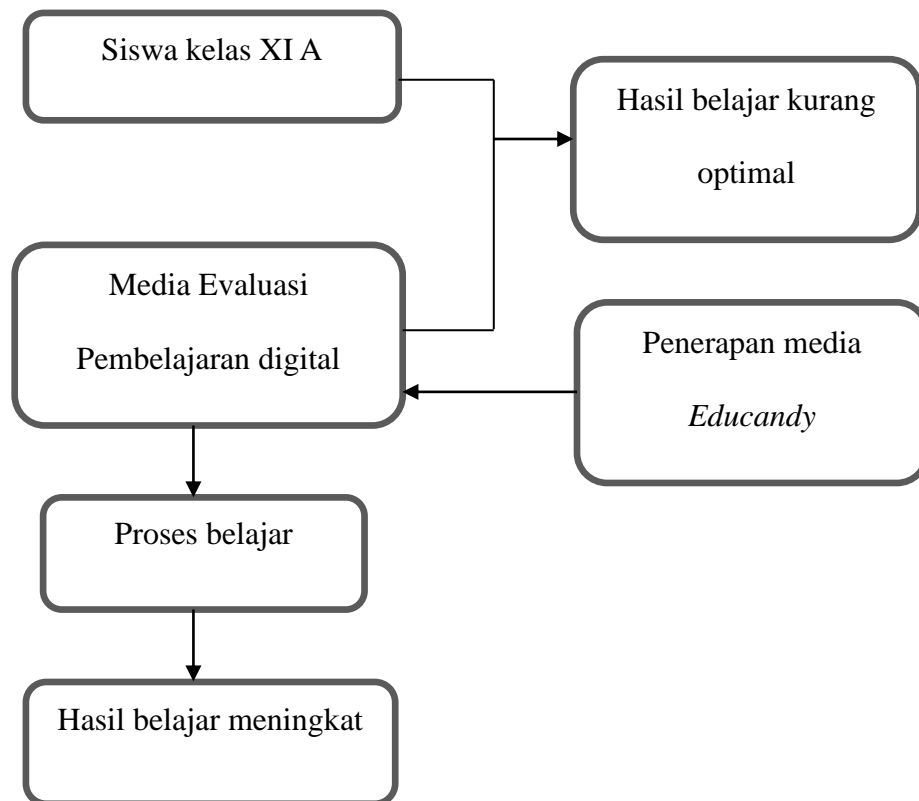
C. Kerangka Berpikir

Adapun alternatif dari permasalahan hasil belajar dengan menerapkan media evaluasi pembelajaran Digital dimana media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif dan kreatif untuk bisa memahami materi pembelajaran serta mampu memahami, mengerti, memaknai, secara efektif dan efisien.

Kerangka pikir bahwa media evaluasi pembelajaran Digital pada kelas XI A di SMA Negeri 2 Tana Toraja pada materi Menjelajah sel dan sehubungan dengan itu perlu diterapkan pada media pembelajaran ini karena materi Menjelajah sel memperkenalkan siswa pada jenis sel yang bertujuan untuk menjelaskan, atau menguraikan suatu topik dengan jelas dan terperinci.

Oleh karena itu menggunakan media evaluasi pembelajaran Digital, siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dengan cara menemukan, menyelidiki, dan memahami konsep sendiri. Pada konteks materi menjelajah sel, siswa dapat diberikan kesempatan untuk penjelajahan struktur sel, memahami komponen-

komponen sel, dan menganalisis fungsi-fungsi sel yang berbeda. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir penerapan media evaluasi pembelajaran Digital menggunakan *Educandy* pada mata pelajaran Biologi kelas XI A Di SMA Negeri 2 Tana Toraja.

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada mata pelajaran biologi kelas XI A SMAN 2 Tana Toraja.

Ho : Tidak ada pengaruh penerapan media evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada mata pelajaran biologi kelas XIA di SMA Negeri 2 Tana Toraja

Ha : Ada pengaruh penerapan media evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada mata pelajaran biologi kelas XIA di SMA Negeri 2 Tana Toraja