BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" memiliki asal-usul dari bahasa Latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Menurut Gerlach dan Ely, secara umum media dapat berarti manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap tertentu (Azhar, 2015). Media pembelajaran merujuk pada alat atau benda fisik yang di gunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, dan sejenisnya (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Media pembelajaran adalah salah satu elemen dalam proses pembelajaran. Sebagai alat bantu, media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat tertarik dan berminat terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Sebagai faktor penting dalam pembelajaran, guru memakai media belajar yang dijadikan perantara dalam penyampaian materi sehingga dapat dipahami oleh siswa (Wulandari dkk., 2023).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Said, 2023). Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi dalam

bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, diperlukan usaha untuk mengurangi, bahkan menghilangkan dominasi pendekatan pengajaran yang terlalu berfokus pada aspek verbal dan menggantinya dengan pemanfaatan media pembelajaran (Kristanto, 2016).

Berdasarkan dari pendapat yang telah dipaparkan bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tersebut dapat berisi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, televisi, dan sejenisnya yang dapat di menyampaikan informasi kepada orang lain terlebih khusus siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang umumnya dapat di klasifikasikan berdasarkan tiga unsur utama, yaitu suara, visual, dan gerak. Menurut Purba dkk. (2020), jenis media pembelajaran ada 7 sebagai berikut:

1) Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film, dan tv.
2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, dan halaman suara.
3) Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.

5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, dan slide bisu.
6) Media audio, seperti: radio, telepon, dan pita audio.
7) Media cetak, seperti: buku, modul, dan bahan ajar mandiri.

Menurut Silahuddin (2022), media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam beberapa kategori sebagai berikut:

1) Audio: kaset audio, siaran radio, CD, telepon, dan Mp3.
2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, *leaftlet*,gambar, dan photo.
3) Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
4) Proyeksi visual diam: *overheard transparent* (OHT), dan *slide.*
5) Proyeksiaudio visual diam: *slide* bersuara.
6) Visual gerak: film bisu.
7) Audio visual gerak: video/VCD/televisi.
8) Objek fisik: benda nyata, dan model.
9) Manusia dan lingkungan: Guru, pustakawan, dan laboran komputer.

Menurut Pratama & Sari (2021), berpendapat bahwa ada 4 jenis media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1) Media visual seperti gambar.
2) Media audio seperti radio dan rekaman suara.
3) Media audio visual seperti video dan film.
4) Multimedia. Contohnya: kombinasi teks, suara, gambar dan video animasi.

Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan jenis media pembelajaran dapat disimpulkan menjadi media visual yaitu media yang bisa

dilihat seperti gambar, komik, novel dll, media audio yaitu media yang bisa didengarkan seperti musik, media audio visual adalah jenis media yang dapat didengar dan dilihat seperti film, tv, dan lain sebagainya. Selain itu multimedia juga termasuk kedalam jenis media pembelajaran yakni media yang mengkombinasikan antara suara, teks, gambar dan video animasi.

Pada penelitian ini media pembelajaran *quizlet* masuk kedalam multimedia yaitu jenis-jenis media pembelajaran dengan kombinasi suara, teks, gambar, dan video animasi yang sangat mempengaruhi keefektifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran didalam kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nurfadhillah (2021), sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
3) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
4) Media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang nyata bagi siswa.
5) Memperjelas informasi kepada siswa.
6) Menumbuhkan motivasi belajar.
7) Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Menurut Firmadani (2020), manfaat media pembelajaran, yaitu materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, hasil belajar siswa menjadi lebih baik, media memungkinkan proses belajar dilakukan kapan dan di mana saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran, dan media dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan uaraian manfaat media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar, proses belajar jadi lebih menarik, siswa lebih berfokus pada pembelajaran, belajar menjadi tidak membosankan, proses pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

d. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Beberapa prinsip yang perlu di perhatikan dalam penggunaan media pembelajaran, yakni menurut Angraini (2017) sebagai berikut:

1) Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan
2) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang di perlukan.
3) Pemilihan media pembelajaran harus diprioritaskan pada efektivitasnya dalam mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, media yang sederhana dan mampu melibatkan seluruh siswa lebih

direkomendasikan dari pada menggunakan media canggih yang justru menghambat keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran yang telah diseleksi secara tepat harus diimplementasikan secara optimal selaras dengan prinsip-prinsip pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran demi memastikan pencapaian tujuan dan efektivitas proses belajar siswa.

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Berikut beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Nurhayati (2018):

1) Tujuan Penggunaan

Pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media bukanlah sekadar alat bantu yang ditempelkan pada proses belajar mengajar, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran

2) Sasaran pengguna media

Karakteristik siswa merupakan hal yang perlu di pertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, dimana media harus adaptif terhadap tingkat perkembangan, gaya belajar, pengetahuan awal, serta motivasi audiens/pengguna.

3) Karakteristik media

Setiap media memiliki atribut intrinsik (visual, audio, interaktivitas, fleksibilitas) dengan implikasi pedagogis yang berbeda. Pemilihan

mempertimbangkan potensi media dalam memvisualisasikan konsep, menyampaikan informasi, dan memfasilitasi interaksi.

4) Waktu

Alokasi waktu pembelajaran dan efisiensi penyampaian informasi oleh media menjadi pertimbangan. Pemilihan media harus realistis terhadap durasi sesi pembelajaran dan meminimalkan efisiensi.

5) Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk pesertta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi siswa untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

6) Ketersediaan

Aksesibilitas fisik media, perangkat pendukung, dan infrastruktur yang relevan merupakan prasyarat implementasi. Pemilihan media harus mempertimbangkan sumber daya yang dimiliki institusi dan siswa.

Berdasarkan dari uraian tersebut, kriteria pemilihan media pembelajaran merupakan serangkaian pertimbangan sistematis yang esensial untuk memastikan bahwa media yang dipilih secara optimal mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik siswa, memanfaatkan potensi unik media itu sendiri, serta realistis dalam batasan waktu, biaya, dan ketersediaan sumber daya.

2. Media *Quizlet*

a. Pengertian *Quizlet*

Quizlet merupakan perangkat pembelajaran *daring* (*online*) yang di kembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah atas di California yang bernama Andrew Sutherland. *Quizlet* adalah sebuah *software* tes berbasis permainan dalam menyenangkan bentuk *flashcard* dengan desain interaktif (Damayanti & Rakhmawati, 2023). *Quizlet* adalah aplikasi belajar berbasis *mobile* dan *web* yang memungkinkan siswa untuk mempelajari informasi dengan alat belajar seperti materi berupa *flashcard* dan kuis (Azhari dkk., 2023).

Quizlet memungkinkan guru dan siswa untuk terhubung melalui situs *web* dan perangkat *smartphone* yang menggunakan sistem IOS atau *android.* Aplikasi *quizlet* dapat di unduh dan di instal pada perangkat *mobile*, sehingga para siswa dapat menikmati pengalaman interaktif dengan informasi yang di sajikan secara audio visual (Lestari dkk., 2022). *Quizlet* adalah alat pembelajaran online yang banyak digunakan yang terdiri dari kartu halaman materi *flashcard, spell, match, quiz* dan *game* yang memungkinkan siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. *Quizlet* juga dapat di unduh melalui *playstore* maupun diakses melalui *https://quizlet.com/*.

Berdasarkan dari pendapat yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa *quizle*t adalah aplikasi pembelajaran berbasis *web* yang dapat digunakan untuk pembelajaran serta dibuat untuk memudahkan siswa dalam belajar. Terdapat banyak fitur didalam aplikasi *quizlet* ini seperti fitur berupa materi *flashcard,* kuis, tes, dan banyak lagi. Dengan adanya fitur-fitur *quizlet* tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa pada saat proses pembalajaran berlangsung.

b. Fitur-fitur dalam Aplikasi *Quizlet*

Quizlet pada dasarnya memiliki akses gratis untuk masuk pada *website* maupun aplikasi. Maka dari itu, keterjangkauan terhadap perangkat ini tidak perlu diragukan lagi. Meskipun tersedia dalam bentuk aplikasi *smartphone, quizlet* juga dapat digunakan meskipun dalam keadaan *offline* (tidak terhubung dengan internet). Secara umum, fitur dalam *quizlet* dapat dibagi menjadi beberapa bagian, menurut (Agustine & Fauji, 2024) yaitu:

1) Kartu (*Flashcard*), fitur ini terdiri dari setumpuk kartu yang dapat dimainkan dalam urutan apapun secara acak atau berurutan dengan menekan tombol atau dengan memainkan secara otomatis. Bahan ajar yang telah ditetapkan oleh instruktur dapat di temukan pada fitur ini.
2) Pelajari (*Learn*), fitur ini memberikan pilihan kuis bagi siswa untuk menjawab secara benar pertanyaannya sembari siswa mempelajari jawaban yang benar. Saat menjawab jawaban yang salah, maka mereka akan diberitahu jawaban yang benar.
3) Tulis (*Write*), fitur ini memberikan kuis bagi siswa untuk menulis jawaban yang benar-benar berdasarkan kosakata dalam set kartu. Jawaban benar atau salah akan ditampilkan di layar aplikasi. Ciri khas dari fitur ini yaitu *user* dapat mengkalim jawaban yang salah menurut aplikasi. Fitur ini sangat perlu karena bisa saja dalam bahasa tulis ada kesalahan dalam pengetikan sehingga aplikasi pada fitur ini dapat membaca kesalahan.
4) Pengeja (*Spell*), salah satu media audio visual *quizlet* adalah *spelling* (pengeja). Selain tulisan, salah satu soal menyertakan rekaman suara yang

bisa kita dengarkan. Fitur pengejaan, seperti halnya fitur menulis, menuntut siswa untuk menulis atau mengetik jawaban mereka di layar sebelum hasilnya ditampilkan dengan benar atau tidak.

5) Tes (*Test*), merupakan alat evaluasi di dalam *quizlet* yang paling kompleks.
6) Mencocokkan (*Match*), salah satu tes mencocokkan yang menarik bagi siswa dan pengguna karena tidak memiliki fitur permainan sehingga siswa lebih fokus dalam mengerjakan tes.
7) Gravitasi (*Gravity*), fitur gravitasi ini adalah serangkaian pertanyaan yang dirancang agar terlihat seperti meteor yang jatuh ke bumi dengan berbagai kecepatan.
8) *Live,* fitur ini memungkinkan untuk bermain secara kolaboratif di kelas. siswa akan melihat dan terlibat langsung dalam permainan yang telah dibuat.

c. Kelebihan *Quizlet* sebagai Media Pembelajaran

Berikut beberpa kelebihan *quizlet* menurut Romdani (2021) sebagai berikut:

1) *Quizlet* merupakan aplikasi yang tidak berbayar, dan mudah untuk digunakan baik untuk siswa maupun guru.
2) *Quizlet* menyedikan media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih independen dalam belajar, baik melalui *laptop*, personal komputer, maupun *smartphone.*
3) *Quizlet* menjembatani antara para siswa dengan gaya belajar visual, audio-visual, maupun kinestetik.

Menurut Aribowo & Purwanto (2021) kelebihan media pembelajaran *quizlet* sebagai berikut:

1) Media *quizlet* dapat digunakan melalui *smartphone, laptop* atau komputer.
2) Media *quizlet* salah satu media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami dan menyimpulkan materi pelajaran.
3) Media *quizlet* memiliki beberapa fitur yang menarik untuk siswa seperti *flashcard* materi, kuis dan game pada halaman *quizlet*.

Berdasarkan dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media pembelajaran *quizlet* dapat digunakan tanpa membayar aplikasi, media *quizlet* memiliki fitur seperti *flashcard* materi, kuis dan *game* yang mudah diakses melalui *smartphone, laptop* ataupun komputer dan pembelajaran menggunakan *quizlet* lebih mudah dan menarik bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

d. Kelemahan *Quizlet* sebagai Media Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa menurut Hikmah (2017), bahwa beberapa kekurangan dari penggunaan media *quizlet* didalam proses pembelajaran ialah:

1) Penggunaan media *quizlet* harus dengan teknologi modern seperti komputer, *laptop* dan *smartphone.*
2) *Quizlet* menjadi akun berbayar jika guru ingin memiliki fasilitas yang lebih baik.
3) Menggunakan kuota internet, yang dapat menyebabkan keterlambatan dalam mengerjakan kuis di media *quizlet*.

Berdasarkan dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *quizlet* terdapat keterbatasan jumlah siswa yang dapat masuk ke media *quizlet* pada saat mengerjakan kuis secara bersamaan, penggunaan media *quizlet* banyak yang berbayar, fitur premium yang disediakan oleh *quizlet* harus dibayar jika pendidik ingin mendapatkan fasilitas yang lebih banyak dari aplikasi *quizlet* sehingga pendidik dan siswa hanya dapat menggunakan *flashcard* materi, kuis dan *game*.

3. Mata Pelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting dalam dunia pendidikan. IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan merupakan bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam, mulai dari benda mati hingga makhluk hidup. IPA bertujuan untuk memahami dan menjelaskan berbagai proses dan peristiwa yang terjadi di alam semesta ini. Ilmu Pengetahuan Alam mencakup berbagai disiplin ilmu seperti fisika, kimia, biologi, geologi, astronomi, dan lain sebagainya.

Menurut Sakila dkk. (2023) IPA merupakan sebagai suatu pengetahuan teorirasional dan objektif tentang gejala-gejala kebendaan yang diperoleh melalui model ilmiah khusus. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Namun, dalam era digital saat ini, masih banyak guru yang mengajar mata pelajaran IPA dengan menggunakan metode konvensional yang monoton bagi peserta didiik sehingga

peserta didiik merasa bosan, seperti pada sekolah SMP Negeri 1 Rantetato guru mengajar mata pelajaran IPA hanya dengan hanya ceramah tanpa adanya variari penggunaan media sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Oleh karena itu peneliti berinovasi dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Rantetayo yakni peneliti akan mencoba hal yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi dengan lebih mudah dengan tentunya penggunaan teknologi.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam digitalisasi mata pelajaran IPA adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizlet* pada materi hakikat ilmu sains dan metode ilmiah yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan perserta didik dalam proses pembalajaran. selain itu dengan media *quizlet* transformasi pembelajaran konvensional dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis, personal, dan adaptif bagi siswa dalam memahami materi hakikat ilmu sains dan metode ilmia pada mata pelajaran IPA kelas VII.

4. Hasil Belajar siswa

a. Defenisi Hasil Belajar

Belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya akibat dari pengalaman. Hasil belajar adalah kemampuan yang ada dalam diri siswa setelah pengalaman belajarnya, baik itu dari segi keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan, pengertian, sikap dan cita-cita (Nugraha dkk., 2020). Selain itu, Hasil belajar mencerminkan pencapaian akhir dari proses belajar mengajar karena merupakan tujuan yang ingin di capai melalui kegiatan tersebut (Khair & Syazali, 2023).

Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan pengukuran atau evaluasi.

Evaluasi pembelajaran menegaskan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan individu secara keseluruhan melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang berstruktur dengan baik. Prestasi belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan pengetahuan tetapi juga dari sikap dan keterampilan yang miliki (Azizah, 2022).

Berdasarkan dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat dari interaksi belajar yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Indikator hasil belajar pada penelitian ini diukur dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari pemberian soal *pretest* dan *posttest*, dimana *pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Audie (2019) membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif meliputi perilaku siswa yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Pengetahuan serta keterampilan siswa, dapat diketahui dari berkembangnya teori-teori yang dimiliki oleh siswa, serta memori berpikir siswa yang dapat menyimpan hal-hal baru yang diterimanya.
2) Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan tingkah laku siswa, perhatian siswa, motivasi, perasaan, disiplin, sikap menghargai dan kebiasaan dalam belajar dan hubungan dengan siswa.

3) Ranah psikomotor dapat ditinjau melalui aspek keterampilan siswa, yang merupakan implementasi dari kegiatan belajar mengajar di kelas. siswa tidak cukup hanya menghafal suatu teori, dan definisi saja, akan tetapi siswa juga harus menerapkan teori yang sifatnya abstrak tersebut, ke dalam aktualisasi nyata. Hal ini menjadi sebuah tolok ukur, dipahami atau tidaknya sebuah ilmu secara komprehensif oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis hasil belajar ada 3 yaitu kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, afektif yang berkaitan dengan sikap dan motivasi belajar dan psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan praktik yang dimiliki siswa.

c. Faktor-fakor yang Mempengaruhi Hasil Belajar siswa

Menurut Gunawan dkk. (2018) ada dua (2) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1) Faktor yang berasal dari diri siswa atau eksternal yaitu faktor kematangan atau pertumbuhan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi siswa.
2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa atau internal yaitu faktor sosial, faktor keluarga, guru dan cara mengajar guru, pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran, lingkungan dan motivasi sosial siswa.

Selain itu, menurut Simamora dkk. (2020) faktor mempengeruhi hasil belajar siswa yaitu:

1) Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kurang optimalnya pemanfaatan sumber belajar oleh guru dan siswa, seperti perpustakaan untuk mencari referensi pembelajaran.

2) Faktor lingkungan sekolah yang berkaitan dengan sosial maupun non sosial, memiliki pengaruh penting bagi hasil belajar siswa. lingkungan sekolah berkaitan dengan sarana dan prasarana belajar, sumber belajar, media pembelajaran serta lingkungan sosial yang melibatkan interaksi siswa dengan teman, guru mapun elemen warga sekolah lainya.

Berdasarkan dari uraian diatas faktor yang mempengaruhi hasil belaja pada siswa dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor internal meliputi kematangan atau pertumbuhan fisik dan psikis, intensitas latihan, motivasi intrinsik, serta aspek-aspek pribadi siswa. Sementara itu, faktor eksternal mencakup pengaruh sosial, dinamika keluarga, kualitas guru dan metode pengajarannya, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, kondisi lingkungan belajar, serta motivasi sosial yang berkembang di antara siswa. Demikian hasil belajar siswa merupakan resultante dari interaksi kompleks antara berbagai faktor dari dalam dan luar dirinya, termasuk bagaimana sumber daya dan lingkungan belajar dimanfaatkan secara efektif

B. Penelitian Relevan

1. Putri (2021), telah melakukan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Flashcards "Quizlet" Pada Materi Hasil Perkebunan Rempah-Rempah dan Herbal*." Penelitian pengembangan tersebut menghasilkan media pembelajaran *flashcards "quizlet"* yang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media

pembelajaran *flashcard* berbasis *quizlet* telah dilakukan, tetapi dilakukan di tingkat Universitas pada mata kuliah Pengetahuan Bahan. Agroindustri materi hasil perkebunan rempah-rempah dan herbal, sedangkan penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *quizlet* di tingkat SMA pada mata pelajaran kimia materi ikatan kimia. Oleh karena itu, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah berbeda lokasi penelitian, tingkat pendidikan tempat media dikembangkang, dan konten materi dari *flashcard quizlet.*

2. Penelitian oleh Oktari (2024), dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya Dan Beracun) Di Smk Abdurrab Pekanbaru". Hasil dari penelitian tersebut ialah media pembelajaran *quizlet* terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi B3. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai sig (2-tailed) = 0.002, yang mana lebih kecil dari 0.05 ($p<0.05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan *quizlet* dengan kelompok kontrol. Selain itu, besarnya pengaruh media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa adalah 17.3%. Angka ini diperoleh dari nilai koefisien determinasi (r_2 sebesar 0.173. Ini berarti 17.3% variasi dalam hasil belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran *quizlet*, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dkk. (2024), dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Dan Kemandirian belajar Terhadap Hasil*

Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xdi Smk N 2 Padang". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *quizlet* dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X di SMK N 2 Padang. Jenis penelitian yaitu kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Padang dengan jumlah populasi 143 dan sampel sebanyak 62 siswa yang mana terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media *quizlet* lebih tinggi dari siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran *quizlet.* Kesimpulan dari penellitian ini bahwa media pembelajaran *quizlet* dan kemandirian belajar secara simultan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar.

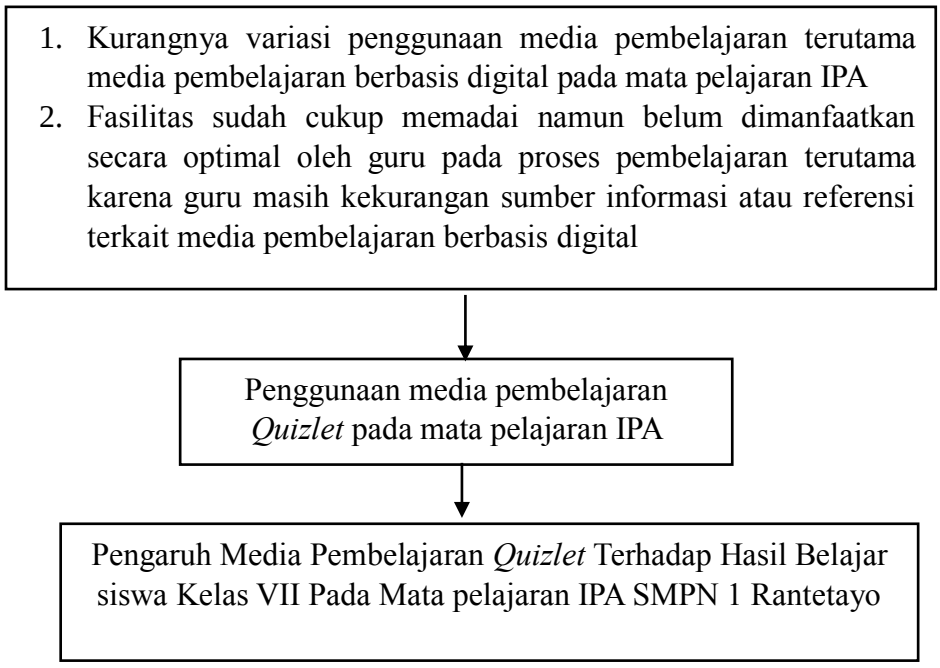
Berdasarkan dari beberapa penelitian tersebut jika di bandingkan dengan judul penelitian peneliti saat ini, memiliki persamaan utama dengan penelitian lain yang menguji pengaruh *quizlet* terhadap hasil belajar di mana ketiganya menggunakan metode kuantitatif untuk melihat hubungan sebab-akibat. Namun, pada penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan karena pada jenjang pendidikan (SMP), mata pelajaran (IPA), dan materi spesifik yang akan diuji, serta fokus pada satu variabel independen (*quizlet*) tanpa variabel tambahan seperti kemandirian belajar sehingga memberikan kontribusi unik pada konteks pendidikan yang berbeda.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan masalah di dalam proses pembelajaran yang ditemukan pada saat melakukan observasi awal adalah kurang optimanlnya penggunaan media

pembelajaran dimana guru masih berfokus pada media cetak dan papan tulis dalam proses pembelajaran. sehingga menjadikan pembelajaran yang membosankan dan menurunkan hasil belajar siswa serta guru masih menyuruh siswa untuk mencatat dan meringkas materi pembelajaran.

Berdasarkan masalah ini akan menjadikan pembelajaran yang dilakukan terkesan membosankan dan menjenuhkan bagi siswa, terutama pada mata pelajaran IPA, sehingga perlu adanya inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran bisa diminati oleh siswa sehingga meningkatkan hasil belajar yang di inginkan. Berlandaskan dari masalah tersebut, maka peneliti memberikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran *quizlet* dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan kefokusan siswa untuk belajar dan tentu meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah kerangka pikir peneliti:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang bersifat sementara yang masih perlu diuji. Hipotesis adalah suatu pernyataan yang memperkirakan adanya hubungan antara dua variabel atau lebih, yang disusun berdasarkan teori, pengalaman sebelumnya, atau hasil observasi awal (Yam & Taufik, 2021). Seorang peneliti memerlukan hipotesis yang akan mengarahkan rencana langka penelitiannya. Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka pikir yang telah dijelaskan diatas, maka hipotesis dari penelitian ini dinyatakan:

Hipotesis dari penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan media pembelajaran *quizlet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 Rantetayo. Dengan kriteria sebagai berikut:

$\boldsymbol{H_0}$:Tidak terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Rantetayo.

$\boldsymbol{H_1}$:Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Media Pembelajaran *Quizlet* Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 1 Rantetayo.