BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Defenisi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran merupakan perantara sumber belajar dengan menggunakan ransangan pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran (Indriyani, 2019).

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengentar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut (Jauza (2025), media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa untuk belajar (Titin, 2023).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk melakukan stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar dan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar (Hidayat., 2024).

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk

mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan tujuan materi dapat lebih efektif dan mudah dipahami. Terdapat beberapa jenis dari media pembelajaran, yakni dapat berupa media cetak, media *audio*, media *visual* dan media *audio visual*.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari manfaat penggunaan media pembelajaran (Romisa, 2023), sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat difungsikan untuk memperjelas penyampaian pesan atau materi sehingga dapat mempelancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meransang siswa lebih aktif sehingga dapat memotivasi belajar.
3) Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, misalkan objek terlalu besar dibawa ke ruang kelas dapat digantikan dengan foto, *slide, film*. Sedangkan jika objek terlalu kecil bisa menggunakan mikroskop, *film*, dan lain-lain. Begitu pula dengan kejadian masa lalu seperti dalam pelajaran sejarah bisa menampilkan rekaman *film*.
4) Media pembelajaran bisa memberikan siswa pengalaman tentang peristiwa dilingkungan sekitar.

Manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar (*rate of lear-ning*).
2) Memberi kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih *individual.*

3) Memberi dasar pengajaran yang lebih ilmiah.
4) Pengajaran dapat dilakukan secara mantap.
5) Meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar *(immediacy learning)*.
6) Memberikan penyajian pendidikan lebih luas.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi (Pakpahan dkk., 2020) yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

   Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa *verbal* dan salah presepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

   Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur a*rtistic* saja, akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi Kebermaknaan

   Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi Penyampaian Presepsi

   Dapat menyamakan presepsi siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda,baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka setiap media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembalajarana adalah memudahkan penyampaian pesan atau materi dalam proses pembelajaran dan juga dapat memberikan motivasi semangat belajar untuk siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa *verbal* dan salah presepsi dalam menyampaikan pesan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dalam era globalisasi saat ini perkembang media pembelajaran sangat pesat oleh karena itu, banyak terjadi perubahan jenis-jenis media pembelajaran. Menurut pendapat Irawan (2022), media pembelajaran memiliki 4 jenis-jenis diantaranya yaitu:

1) Model atau Miniatur

Model pembelajaran ini berbentuk tiga dimensi dari objek nyata. Model atau miniatur ini bisa berupa barang tiruan menyerupai asli didesain dengan aman yang dibuat untuk anak belajar contohnya seperti alat pertukangan

atau maket dan alat kedokteran, miniatur dari sebuah banguna atau benda memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Dikarenakan fisik anak yang lebih kecil dari orang dewasa misalnya alat bersih-bersih didesain dengan lebih kecil dan ringan, contoh lainnya yaitu miniatur binatang langakah akan berbahaya jika didatangkan hewan asli dikelas.

2. Media *Visual*

   Media *visual* ini bisa dilihat dengan indra penglihatan. Media ini sangat mengutamakan indra penglihatan seperti buku, majalah dll, untuk anak SD biasanya media ini berupa gambar, *pop up book*, buku gambar dll.

3. Media *Audio*

   Media *audio* ini cenderung mengandalkan indra pendengaran. Media *audio* ini untuk anak SD dapat berupa radio anak-anak, dan cerita yang diaudiokan untuk anak. Pada saat ini banyak sekali *audio* yang dapat di unduh dari *internet* untuk didengarkan mereka dengan cerita yang jelas alur sederhana, dan intonasi yang benar.

4. Media *Audio Visual*

   Media *audio visual* ini menggunakan gambar dan suara yang digabungkan. Banyak sekali buku cerita yang memiliki *audio* atau suara untuk bercerita sendiri. *Video* edukasi yang dibuat untuk anak sekolah dasar menjadi salah satu media yang diminati oleh anak-anak karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran serta gambar bergerak yang memiliki aneka warna. Contohnya seperti dongeng, lagu edukasi, dan *video* membaca buku cerita.

Jenis-jenis media pembelajaran di antaranya:

1) Media *audio*, adalah media ini berpatokan pada kemampuan suara contohnya seperti kaset rekaman, radio, dan MP-3.
2) Media *visual*, adalah media pembelajaraan yang mengandalkan indra penglihatan contohnya seperti gambar, grafik, foto dan poster. Media *audiovisual*, adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar contohnya seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD).
3) Media animasi, adalah gambar yang bisa bergerak dibuat dengan cara mengedit gambar diaplikasi tertentu sehingga dapat menghasilkan gambar yang bergerak. Adapun karakter dari animasi ini biasanya berupa orang, hewadn dan objek nyata yang dituangkan dalam bentu dua dimensi maupun tiga dimensi. Objek didalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek.
4) *Mulitimedia*, adalah media yang khusus dirancang dalam penggabungan beberapa unsur seperti *visual, audio, audio visual* dan animasi yang terdiri dari teks, *audio*, gambar, grafis, dll. Yang menjadi satu secara utuh sehingga memiliki potensi dan manfaat yang luar biasa.

   Berdasarkan paparan dari beberapa para ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ini terdiri dari media model atau miniatur, *visual, audio, audio visual* dan *multimedia*.

d. Kriteria Memilih Media

Kriteria pemilihan media pembelajaran tidak dianjurkan secara sembarangan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi

ketercapaian dalam penyampaian informasi. Di dalam pemakaian media pembelajaran guru wajib mecermati beberapa sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar pemakaian media tersebut bisa mengapai hasil yang baik sesuai yang diharapkan oleh guru serta pula orang tua siswa (Sahrend dan Gulo, 2024).

Kriteria memilih media menurut Mauludfi (2024), adalah sebagai berikut:

a. Memastikan media dengan baik.
b. Menetapkan ataupun memperhitungkan subjek dengan baik.
c. Menyajikan media dengan baik.
d. Menempatkan ataupun memperlihatkan media pada waktu, tempat, serta suasana situasi yang baik.

Ada sebagaian ketentuan yang wajib dipenuhi dalam pemakaian media pembelajaran, yaitu:

a. Sesuai dengan tujuan umum pembelajaran.
b. Media wajib nampak serta terlihat dan terdengar dengan jelas.
c. Media wajib bisa dapat merespon siswa dalam belajar.
d. Sesuai dengan keadaan individual siswa.

Menurut Wahyuni dkk (2020) kriteria pemilihan media pembelajaran yang benar adalah terdapat tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karaktristik media, waktu, untuk pemilihan media, ketersediaan dan biaya.

1) Tujuan penggunaan

tujuan penggunaan ini harus berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dicapai pada materi. Adapun pemilihan media harus berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa lalu pemilihan media jenis apa yang akan digunakan missal nya media *audio*, v*isual* diam, *visual* gerak dan lain-lainnya.

2) Sasaran penggunaan media

Sasaran media merupakan bagaimana, siapa, berapa jumlahnya yang akan menggunakan media tersebut. Mengetahui sasaran media itu sangat penting dikarenakan berhubungan dengan manfaar penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan informasi.

3) Karaktristik media

Sebelum menggunakan media, pengajar harus bisa mengenali karaktistik yang cocok diterapkan kepada siswa. kelebihan dan kelemahan media juga harus diperhatikan. Maka dibutuhkan perbandingan berbagai media pembelajaran sebelum memilih media yang tepat.

4) Waktu, untuk pemilihan media, waktu juga sangat perlu dipertimbangkan, karena jangan sampai media yang sudah dikelas.

5. Biaya, dipilih memakan waktu yang banyak pada saat pembelajaran penggunakaan media dimaksudkan untuk meningkatkan efesiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh sebab itu faktor biaya juga harus diperhatikan jangan sampai memakan biaya yang terlalu banyak.

6. Ketersediaan, sebaiknya memilih bahan media yang mudah didapat di pasar atau dilingkungan sekitar. Apabila tidak pengajar apakah bisa membuat nya waktu, tenaga, dan sarana yang terbataaas untuk membuatnya.

Berdasarkan beberapa ahli di atas peneliti dapat simpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yang benar adalah terdapat tujuan penggunaan, sasaran penggunaan media, karaktristik media, waktu, untuk pemilihan media, ketersediaan dan biaya. Sebelum menggunakan media, pengajar harus bisa mengenali karaktistik yang cocok diterapkan kepada siswa. kelebihan dan kelemahan media juga harus diperhatikan.

2. *Smart Reading Card*

a. Pengertian *Smart Reading card*

Smart artinya pintar dan *card* artinya kartu, dan *reading* artinya membaca. *Smart* dalam Bahasa Indonesia adalah pintar, artinya cepat menangkap pelajaran dan memahami sesuatu, rajin, jujur, cakap, dan terampil. Menurut (KBBI) cerdas adalah akronim, memberikan kriteria untuk memandu dalam menetapkan tujuan.

Kartu baca pintar adalah media pembelajaran membaca dalam bentuk kartu, yang di dalam kartu tersebut terdapat bacaan singkat, tetapi tanpa mengurangi makna kalimat, atau cerita atau bahkan teks yang akan diceritakan kepada siswa. Kartu baca pintar ini merupakan media yang sangat inspiratif dan sangat memudahkan siswa untuk memahami bacaan yang dihadapinya, karena kartu ini telah didesain agar memudahkan siswa memahami materi ajar (Pakpahan, 2020).

Media ini terdiri dari dua sisi yaitu sisi bagian depan dan sisi bagian belakang. Bagian sisi depan kiri terdapat judul kartu, materi yang diajarkan, kelas yang diajar, tujuan pembelajaran, dan tempat mengajar. Sementara sisi depan bagian kanan kartu terdapat Materi ajar, link dan barcode materi essensial.

Bagian sisi belakang kartu terdapat tugas *smart* (tugas dalam bentuk Pilihan Ganda yang dapat diakses melalui HP android atau perangkat /*device* lainnya, *barcode* akses tugas dan link akses tugas. Sedangkan pada sisi belakang bagian kanan terdapat game smart, petunjuk *game*, dan link akses *game* dan *barcode*.

b. Tujuan *Smart Reading Card*

Tujuan *smart reading card* yaitu mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efesiensi belajar mengajar dan menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran (TP) dan capaian pembelajaran (CP). Tujuan pembuatan sebuah media *smar readimg card* adalah untuk mendapatkan manfaat praktis dalam proses belajar mengajar TIK. Tujuan *smart reading card* adalah sebagai berikut:

1) Dapat memperjelas informasi dan penyajian materi dengan intraktif dan menarik.
2) Dapat mengarahkan dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar, motivasi belajar, interaksi, lingkungan sekitarnya, dan kemampuan siswa belajar sendiri sesuai minatnya.
3) Dapat menangani keterbatasan ruang dan waktu.

4) Dapat memberikan pengalaman berinteraksi dengan guru.
5) Menimbulkan kegairahan belajar.

c. Manfaat *Smart Reading Card*

Manfaat dari penggunaan media *smart reading card* diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Melalui Media pembelajaran *smart reading card* guru tidak terlalu kehabisan tenagga saat mengajar, maupun bagi siswa agar siswa tidak hanya mendengarkan guru menjelaskan akan tetapi siswa juga dapat mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan media pembelajaran tersebut, sehingga siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran (Khoirullah dkk., 2023).

Smart reading card dirancang dengan pemilihan materi esensial dengan demikian diharapkan bahan pembelajaran atau materi ajar akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkanya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pada media *smart reading card* terdapat link tugas, *link game* dan *barcode* yang memudahkan siswa mengakses materi atau permainan yang sudah dirancang oleh guru sehingga metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi *verbal* melalui penuturan kata kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Media *smart reading card* ini siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti tugas *smart*, dan *game smart.*

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat *smart reading card* adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkanya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (TP), metode belajar akan lebih bervariasi, dan Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan mempelajari materi esensial, tugas dan *game* (permainan).

d. Kelebihan dan kekurangan *smart reading card* (SRC)

1. Kelebihan Media *Smart Reading Card* (SRC)

Beberapa kelebihan dari media *smart reading card* (SRC) yaitu sebagai berikut:

a. Pertama, mudah dibawa-bawa, dengan ukuran yang kecil *smart reading card* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dan dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.
b. Kedua, praktis, dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media ini sangat praktis.
c. Ketiga, mudah diingat, karakteristik media SRC adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk

mengenali suatu konsep. SRC terdapat *link* untuk mengakses materi esensial lanjutan sehingga tidak hanya bersumber pada satu referensi bahan ajar (*differesiasi konten).*

d. Keempat, menyenangkan, media SRC melalui *link game smart*, siswa dapat mengakses permainan yang sudah disiapkan oleh guru secara mandiri dan menggali informasi dari permainan tersebut.

2. Kekurangan Media *Smart Reading Card* (SRC)

Berikut ini merupakan beberapa kekurangan dari SRC, yaitu:

a. Guru perlu memiliki keahlian dalam aplikasi *canva*, karena media ini di buat dengan menggunakan aplikasi *canva for education.*

b. Guru dan siswa harus memiliki perangkat/*device* baik berupa HP *Android* atau sejenisnya dan terhubung dengan jaringan internet.

Berdasarkan dari kutipan di atas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam mengatasi kelemahan dari media *smart reading card* berbasis *android,* guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa untuk mempersiapkan gawai atau *device* lainnya atau membentuk kelompok - kelompok kecil dalam proses pembelajaran.

3. *Android*

Menurut Gunawan dkk (2021) mengatakan *Android* adalah sistem operasi yang digunakan pada *smartphone* yang menggunakan *linux* sebagai landasan sistem operasi. *Android* memiliki sifat *open source* yakni memberikan izin kepada siapa saja dalam menggembangkannya. *Android* merupakan sebuah OS (*Operating System) mobile* yang tumbuh dan berkembang diatas OS lainnya. Yang mana dalam hal ini *android* membuka

ruang untuk pihak ketiga untuk mengembangkan aplikasi buatannya. Dari beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa *android* merupakan operasi berbasis *linux* yang sedang berkembang ditengah operasi sistem lainnya yang memiliki sifat *open source* dengan membarikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux.* Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang buat menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *google inc*. Membeli *android Inc*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *android*, dibentuklah *open handset alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk g*oogle*, *htc*, intel, motorola, *qualcomm, t-mobile*, dan nvidia (Romisa, 2023).

Android SDK (*software devolepment kit*) merupakan aplikasi alat bantu API yang berarti (*Application Program Interfaces*) yang di butuhkan untuk membuat program berbahasa java untuk *android*. Fungsi SDK adalah untuk menjalakan suatu OS *android* yang merupakan program khusus untuk *mobile* pada suatu Pc. Awalnya *android* digarap sebagai pendukung perangkat kamera digital supaya bisa terhubung langsung dengan internet. Karena pangsa pasar tidak terlalu besar, maka selanjutnya *android* dikembangkan dalam perangkat *mobile*. Sementara pada saat itu keberadaan *windows mobile* dan *symbian* adalah sebagai pemeran utama. Sejarah awal perkembangan

Android dimulai pada tahun 2003 saat Andy Rubin, Rich Miner, Chris White, dan Nick Sears mendirikan *android Inc.*

Sebuah perusahaan besar di palo alto, California yang kemudian diakuisisi oleh *google* pada tanggal 17 Agustus 2005. Selanjutnya perangkat *android* sudah mulai berkembang sangat pesat dan menenggelamkan para pesaingnya. Bersama dengan perubahan, perkembangan, dan perbaikan fitur yang membuat performa Android semakin didepan dalam (Alfiyaturohmaniyyah, 2024).

Menurut Nursalim (2025) *android* adalah *platform* seluler generasi baru, *platform* yang memungkinkan pengembang untuk mengembangkan cara yang mereka inginkan. Android suatu sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet. Sedangkan, pendapat Alkautshar (2021)) mengatakan *android* adalah suatu sistem operasi pada handphone yang bersifat terbuka dan berbasis *linux.*

Android adalah sebuah sistem operasi yang digunakan pada ponsel pintar dan komputer tablet. Sejarah singkat tentang *android*, didirikan pada tahun 2003 oleh Andy Rubin, Rich Miner, Chris White, dan Nick Sears, yang kemudian di akuisisi oleh *google* pada tahun 2005. *Android* sendiri adalah sistem operasi yang berbasis *linux* (Hartina, 2020).

Berdasarkan paparan para ahli di atas peneliti dapat simpulkan bahwa *android* merupakan sistem yang dirancang khusus untuk *smartphone* berbasis *Linux*. *Android* adalah *platform celluler* generasi baru, *platform* yang memungkinkan pengembang untuk mengembangkan cara yang mereka

inginkan. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan *tablet.*

4. Mata Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah mata pelajaran yang mengajarkan tentang teknologi informasi dan komunikasi, termasuk penggunaan komputer, internet, dan perangkat lunak. Pelajaran TIK penting karena teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari.

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lainnya sehingga lebih cepat , lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. Teknologi informasi dan komunikasi adalah *medium* interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh).

Pada penelitian ini peneliti memilih Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai mata pelajaran yang diinput kedalam *media smart reading card* berbasis *android,* karena media ini adalah media pembelajaran interaktif. Media *smart reading card* menyediakan cara belajar yang interaktif. Kartu ini dapat berisi kode QR atau tautan yang dapat dipindai atau diklik oleh siswa untuk mengakses sumber daya tambahan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik.

Media *smart reading card* berbasis *android* mudah diakses. *Smart reading card* bersifat portabel dan mudah digunakan. Siswa dapat

menggunakannya kapan saja, di mana saja, yang membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Media *smart reading card* berbasis *android* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kartu ini sering kali menggunakan alat bantu visual seperti diagram, bagan, atau gambar, yang dapat membantu siswa memahami konsep TI yang rumit dengan lebih mudah.

Media *smart reading card* berbasis *android* pembelajaran menjadi mandiri. Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Jika topik tertentu menantang, mereka dapat meluangkan lebih banyak waktu untuk mempelajarinya tanpa merasa terburu-buru.

Media *smart reading card* berbasis *android* ramah lingkungan. Karena kartu ini dapat berupa digital, kebutuhan akan materi fisik berkurang, sehingga menjadikannya pilihan yang ramah lingkungan (Ummah, 2023).

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan, yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Wahyuni (2019), dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kartu Pasangan (KAPAS) pada Sub Materi Invertebrata Siswa Kelas X SMAN 6 Kab. Kepulauan Selayar"*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu pasangan yang dikembangkan memperoleh validasi sebesar 3,38 dengan kategori valid, serta respon siswa terhadap media mencapai 3,41, yang berada dalam kategori positif. Selain itu, hasil tes belajar menunjukkan bahwa media kartu pasangan memiliki tingkat

keefektifan sangat tinggi, dengan persentase ketuntasan siswa mencapai 100%, dan nilai rata-rata sebesar 88,96. Hal ini menunjukkan bahwa media kartu pasangan yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang baik dalam aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi invertebrata.

2. Jamilah (2020), dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Biologi Pada Materi Sel"*, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Pintar Biologi yang dikembangkan memperoleh validasi sebesar 3,8, yang masuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, tingkat kepraktisan media mendapatkan kategori positif dengan nilai rata-rata 3,32, menunjukkan bahwa media ini dapat diterapkan secara praktis dalam pembelajaran. Hasil uji keefektifan, persentase ketuntasan siswa mencapai 84,4%, dengan mayoritas siswa berhasil menyelesaikan tes sesuai dengan standar KKM. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Pintar Biologi tidak hanya valid secara akademik, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terutama dalam membantu siswa memahami materi sel yang bersifat abstrak.
3. Romisa (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring Suite* Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Perangkat Keras Komputer. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari lima tahap: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *iSpring Suite* pada mata pelajaran informatika ini mendapatkan respon positif dari ahli media yang terlibat dalam proses pengembangan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Perbedaan penelitian Penelitian Wahyuni (2019) dan Jamilah (2020) berfokus pada media pembelajaran berbasis kartu fisik untuk mata pelajaran biologi, dengan validasi dan efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sementara itu, Romisa (2023) mengembangkan media berbasis Android untuk pembelajaran informatika menggunakan *iSpring Suite,* yang lebih interaktif dibandingkan kartu fisik.

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Reading Card* Berbasis Android pada Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Pelita Rantepao berbeda karena menggunakan platform digital untuk mengembangkan kemampuan membaca dalam pembelajaran TIK. Fokus utama ada pada interaksi berbasis teknologi, sedangkan penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek pemahaman konsep melalui media fisik atau multimedia pembelajaran informatika. Media yang dikembangkan lebih modern dan berbasis Android, memungkinkan fleksibilitas serta akses yang lebih luas dalam pembelajaran digital.

C. Kerangka Pikir

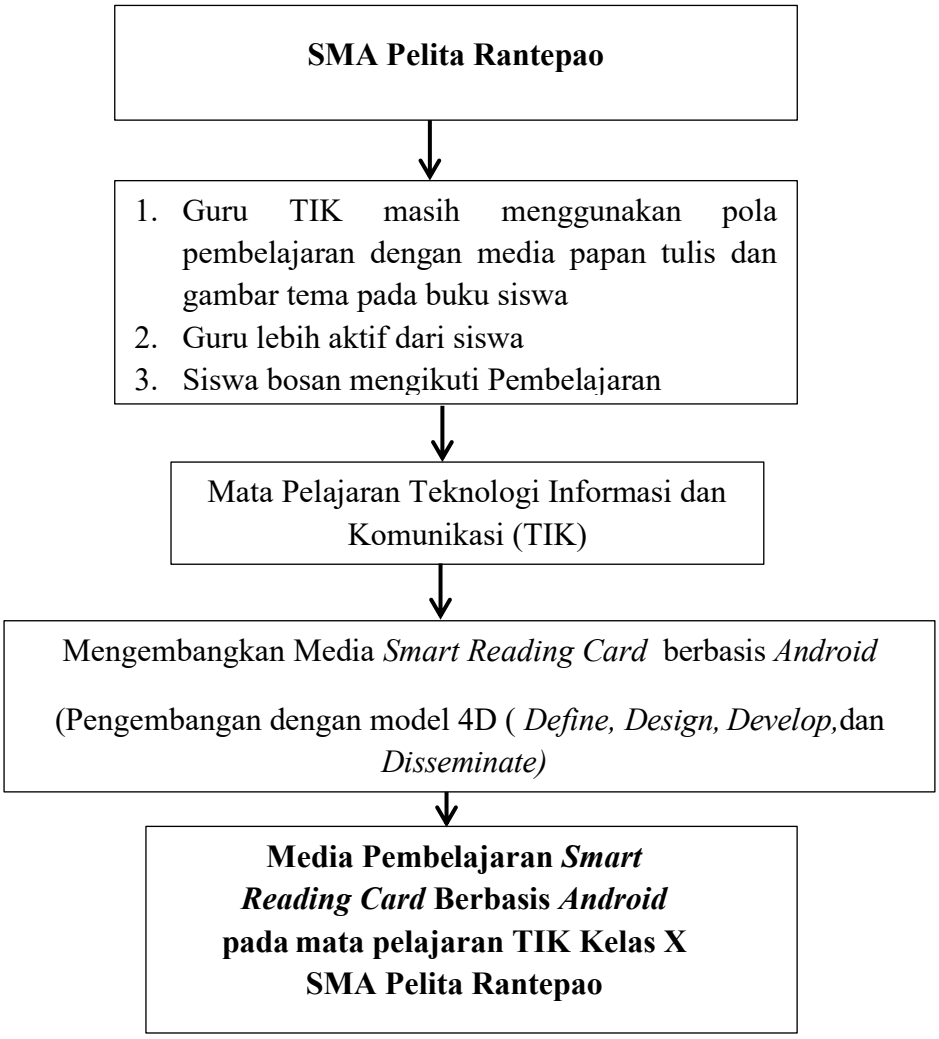
Berkembangnya teknologi secara signifikan menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi tersebut terhadap peningkatan kualitas pendidikan dan minat belajar siswa. Dalam proses

pembelajaran, teknologi dan informasi menawarkan berbagai peluang dan inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu pemanfaatan yang signifikan adalah penggunaan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* sebagai media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *Android* untuk mata pelajaran TIK dapat mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional. Seperti keterbatasan waktu dalam jam pelajaran seringkali menjadi hambatan untuk menyampaikan materi secara menyeluruh, dan dapat disajikan dalam bentuk materi esensial yang ada pada kartu dan dilengkapi dengan *barcode* dan *link* materi dan tugas serta game yang dapat diakses siswa perangkat yang dimilikinya, misalnya HP *android* dan computer yang terkoneksi dengan Jaringan *Internet*. Hal ini tentu memudahkan siswa dalam belajar. Siswa dapat mengakses kembali atau mengulangi bagian yang sulit dipahami, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi (Wulandari dkk., 2023). Selain itu, penggunaan *smart reading card* berbasis *android* dalam pembelajaran TIK dapat meningkatkan keterlibatan siswa (siswa menjadi lebih aktif atau pembelajaran berpusat pada siswa / *student oriented*).

Melalui media *smart reading card* berbasis *android*, siswa dapat diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menambahkan tugas *smart* dan *game smart* yang dapat dikerjakan secara daring Pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa

untuk berpikir kritis, inovatif dan kreatif. Pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK Kelas X SMA Pelita Rantepao dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Berikut ini merupakan skema Kerangka Pikir pengembangan media pembelajaran *smart reading card* berbasis *android* pada mata pelajaran TIK Kelas X SMA Pelita Rantepao.



Gambar 2.1. Kerangka Pikir.