

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Fungsi media adalah membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mampu menerima dan memahami dengan mudah, mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa maupun belajar lebih giat dan mampu memcapai tujuan belajar. Media pembelajar dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Hamka, 2018).

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Teni Nurrita, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar

sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingin dan minat belajar yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawah pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Media pembelajaran salah satu faktor pendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, maka dari itu guru harus menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, sebagai hal yang perlu diperhatian adalah tidak semua media pembelajaran memiliki ciri yang demikian, pada kebutuhan materi pembelajaran juga tidak selalu membutukan media pembelajaran yang memiliki ciri yang sama.

b. Manfaat media pembelajaran

Media adalah suatu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media pembelajaran (Teni Nurr Rita, 2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru.
- 2) Melalui alat bantu konsep pengajaran yang abstrak dapat diwujutkan dan bentuk konkret.
- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton.
- 4) Metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran salah satu komponen metode mengajar, sebagai salah satu upaya untuk memperkuat proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Maka fungsi utama dari media pembelajaran alat bantu mengajar, yakni menunjang pemanfaatan metode mengajar yang dilakukan oleh guru. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat memperluas kualitas proses belajar mengajar.

2. *Kipin School 4.0*

a. Pengertian *kipin school 4.0*

Kipin school 4.0 merupakan sebuah aplikasi pustaka pembelajaran yang lengkap, berbasis digital, dan tersedia secara mudah, murah dan menyenangkan. *Kipin school 4.0* sangat komplit dan direkomendasikan bagi pelajar untuk digunakan terutama selama berlangsungnya belajar *online/offline* dirumah. *Kipin school 4.0* bukan hanya sekedar berhubungan dengan membaca buku, namun juga dapat mengerjakan

latihan soal yang dapat membantu mentimulasikan materi pelajaran dengan maksimal. *Kipin school* 4.0 memiliki hubungan yang positif dengan hasil belajar kognitif siswa yang memiliki hasil belajar kognitif juga tinggi (Sholihah, 2016).

Kipin school 4.0 berisi pustaka pembelajaran lengkap, yang dapat digunakan untuk *mendownload* beragam materi pembelajaran seperti ribuan buku pembelajaran sekolah sdan latihan soal untuk seluruh tingkat sekolah. *Kipin school* 4.0 juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang praktis, seperti fitur *download & go* yang memungkinkan data yang sudah disiapkan dapat langsung digunakan tanpa perlu jaringan *internet* lagi. *Kipin school* 4.0 adalah aplikasi pendidikan berbasis android yang berisi materi pembelajaran (buku pelajaran sekolah, dan latihan soal) salah satunya diperuntukkan pada jenjang SMP dan dilengkapi sistem latihan soal (Siti Nur Wafiqoh, 2022). Penerapan aplikasi edukasi *kipin school* 4.0 dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektornik yang dimiliki seperti *smartphone/android* yang dapat memudahkan siswa untuk mendapatkan materi pendidikan lengkap sesuai dengan secara gratis dan memudahkan guru untuk memberikan tugas kepada siswa. Pembelajaran berbasis android ini, memiliki potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dirumah karena efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai *kipin school* 4.0 maka dapat disimpulkan bawah dapat menjadi metode media pembelajaran dalam

meningkat hasil belajar siswa, dan bukan sekedar sumber media pembelajaran diruang kelas melainkan menjadi sumber dimana saja karena *kipin school* 4.0 berisikan buku mata pelajaran dan dapat diakses kapan saja.

b. Manfaat *kipin school* 4.0

Manfaat dari *Kipin school* 4.0 adalah sebuah *platform* interatif yang mengintegrasikan teknologi dengan proses pembelajaran didalam kelas berbeda dari model pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks dan guru sebagai sumber informasi utama, *kipin school* 4.0 ini memberikan akses langsung kepada siswa pada beragam buku pembelajaran digital. Manfaat *Kipin School* 4.0 dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, hal ini dapat memotivasi siswa terlebih dalam proses belajar. Adapun manfaat *kipin school* (Deris Susiyanto, 2023) yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat mempelajari konsep yang sulit dipahami melalui berbagai cara yang mudah untuk mengulangi kembali.
- 2) Siswa dapat belajar mandiri sesuai dengan kecepatan mereka dalam mengulangi materi yang sulit atau melanjutkan ketahap berikutnya jika mereka sudah memahami konsep tertentu.
- 3) Membantu guru dalam penyampaian materi dan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bawah manfaat dari *kipin school* 4.0 sangat membantu siswa dalam mengulangi

materi yang sulit dipahami dan ingin mengeksplorasi lebih jauh dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi dengan menggabungkan teknologi dengan proses pembelajaran dikelas, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interatif, menarik, dan efektif.

c. Kekurangan dan kelebihan *kipin school 4.0*

Kipin school 4.0 pustaka pembelajaran diera digital dalam menyediakan materi pembelajaran lengkap. Kekurangan dan kelebihan dari *kipin school 4.0* (Dwi Ulfia Imaniar, 2022) yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
 - a) Tersedia secara gratis di *play stone* dan *windows*
 - b) Terdapat berbagai fitur menarik (buku, latihan soal dan komik literasi).
 - c) Tersedia berbagai jenjang dan kurikulum.
 - d) Dilengkapi teknologi *download and go* (cukup satu kali menggunakan internet kalau awal di download dan dapat digunakan secara offline setiap saat).

2) Kekurangan

- a) Beberapa bahan pelajaran berbayar (video dan *tryout*).
- b) Memerlukan internet untuk mendownload materi awal.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bawah kekurangan dari *kipin school 4.0* yaitu ada beberapa fitur-fitur yang berbayar atau berlangganan seperti pada video pembelajaran dan *tryout*, sedangkan kelebihan dari *kipin school 4.0* yaitu ketersedian

buku pelajaran yang dapat diakses kapan saja yang hanya menggunakan *internet* jika pertama kali mendownloadnya ketika sudah di *download* siswa bisa mengaksesnya kapan saja tanpa menggunakan *internet* lagi.

d. Langkah-langkah daftar dan *login kipin school*

Langkah-langkah *login* ke *kipin school* 4.0 Langkah pertama yang harus dilakukan (Dhea Nila Kandhi, 2022) sebagai berikut:

- 1) Langkah daftar *kekipin school*
 - a) *Download kipin school diplay stone*
 - b) Daftar dan *login*
 - c) Klik daftar sekarang
 - d) Isi *e-mail* dan kata sandi yang akan kamu gunakan untuk daftar akun *kipin school*.
 - e) Ulang lagi kata sandi
 - f) Isi jenis kelamin kamu
 - g) Klik daftar
 - 2) Langkah *login* keakun
 - a) Isi *e-mail* akun kipin kamu (*e-mail* yang sudah didaftar)
 - b) Isi kata sandinya (kata sandi yang sudah terdaftar)
 - c) Klik masuk
- e. Langkah *mendownload* buku
- 1) Klik buku, pilih sesuai kurikulum

- 2) Siswa bisa memilih mata pelajaran yang sesuai dengan jenjang masing-masing.
- 3) Unduh buku yang diinginkan

3. Mata pelajaran Informatika

Pembelajaran informatika merupakan suatu proses pembelajaran yang meliputi materi-materi yang terkait dengan komputer dan teknologi informasi, basis data dan lain-lain. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran informatika juga sangat beragam, salah satunya adalah media berbasis aplikasi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut proses belajar. Hasil belajar didefinisikan sebagai prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompotensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompotensi yang harus dikuasai oleh siswa harus dinyatakan sedemikian rupa agar bisa dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan (Rahman, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar adalah *output* nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapatkan siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan oleh guru.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep pada pembelajaran apabila memiliki hasil belajar kognitif yang baik. Pengembangan hasil belajar kognitif pada siswa suatu tujuan yang berharga, karena hasil belajar kognitif itu dapat membantu mereka belajar mandiri. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan penguasaan materi tertentu yang tercermin lewat skor tes.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Mencapai hasil belajar, tentunya siswa akan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu dari diri sendiri maupun dari orang lain atau lingkungan (Muhammad Hasan, 2020). Faktor yang mempengaruhi belajar siswa banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi 2 jenis, yaitu:

1) Faktor internal yang meliputi:

a) Faktor fisiologis

Faktor yang tergolong kedalam faktor fisilogis yang mempengaruhi hasil belajar adalah keadaan jasmani dan keadaan fungsi jasmani.

b) Faktor psikologis

Faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah intelegensi, motivasi, ingatan, minat, sikap, bakat,konsentrasi belajar, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa.

2) Faktor eksternal yang meliputi:

- a) Lingkungan sosial yang meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sosial sekolah dan lingkungan masyarakat.
- b) Lingkungan non sosial yang meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental dan faktor materi pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ummiyati (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran RQA (*Reading Questioning And Answering*) Berbantuan Aplikasi *Kipin School* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kognitif Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Kota Ternate”. Mengemukakan bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa melalui model pembelajaran RQA (*Reading Questioning And Answering*) bantuan apalikasi *kipin school* terhadap hasil belajar kognitif terdapat pengaruh model pembelajaran RQA (*Reading Questioning And Answering*) bantuan

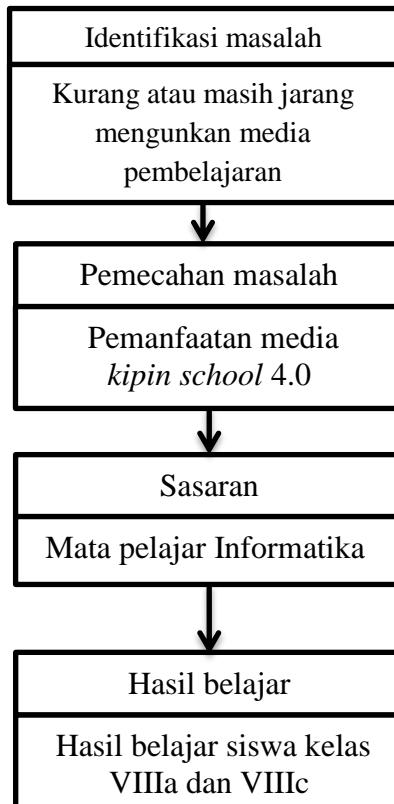
aplikasi *kipin school* terhadap hasil belajar kognitif. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikan yang diperoleh dari hasil analisis uji anacova menggunakan SPSS 16.

2. Andi Yoga Sapoetra dan Sri Mastuti Purwaningsih (2020) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Kipin School* 4.0 Terhadap Kemampuan Berpikir Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kelas X IPS 2 SMA Labschool Unesa Surabaya”. Mengemukakan penelitian ini berdasarkan pada penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dimana aspek kemampuan berpikir peserta didik dapat dilihat dari hasil *posttes* yang menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sudah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
3. Penelitian yang dilakukan oleh Vanni Dini Pratiwi (2023) dengan judul “Pengaruh Aplikasi 4.0 Terhadap Hasil Belajar PPKN Di SMP Negeri 6 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi *kipin school* 4.0 pada materi “Nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup negara” secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang.

C. Kerangka pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana pengaruh dengan variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Inti kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan kedua

variabel bebas dan variabel terikat. Masalah dalam pembelajaran adalah masih sangat minim menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya, guru masih manual menyampaikan materi kepada siswa metode ceramah sehingga motivasi siswa dalam mata pelajaran Informatika mengalami penurunan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai, oleh sebab itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah diterapkan kepada siswa. Maka dalam penyelesaian permasalahan tersebut peneliti menggunakan tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk 2 (dua) kelas yang dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menjawab permasalahan yang terjadi dilokasi, dimana kelas eksperimen akan diberikan perlakuan media *kipin school* 4.0 sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan media *kipin school* 4.0. Maka kerangka dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 sebagai variabel bebas sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat, jika ada hubungan korelasional signifikan, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *kipin school* 4.0 berkorelasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP 2 Buntu Pepasan khususnya di kelas VIII A. Maka kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada media pembelajaran berbasis *kipin school 4.0* terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Terdapat pengaruh pada media pembelajaran berbasis *Kipin school 4.0* terhadap hasil belajar siswa.

