

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.¹

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²

Guru, sumber belajar, media pembelajaran, siswa (komunikasikan), dan tujuan pembelajaran adalah lima unsur

¹ Ina Magdalena dkk, *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*, Vol. 3, No. 2, (2021), h. 313.

² Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, (2019), h. 471.

yang berhubungan dengan komunikasi yang membentuk proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan (materi pembelajaran) guna membangkitkan minat siswa dalam melakukan kegiatan pendidikan dan mencapai tujuan pembelajaran. Setiap instrumen atau barang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menyebarluaskan pesan (pengetahuan) yang dipelajari dari sumber (guru atau sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini siswa atau warga belajar) disebut sebagai “media pembelajaran”.³

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran.
- b. Sebagai sumber belajar.

³ Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis 4.0*, (Medan:Rajawali Pers, 2019), H.37.

- c. Sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar.
- d. Sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna.
- e. Sebagai alat untuk memperoleh dan meningkatkan *skill*.

Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menarik kesimpulan, bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, membuat siswa bersemangat belajar serta tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sehingga tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd (13) : (11) Allah SWT berfirman sebagai berikut:

هَٰهُنَّ مَعْجِبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمَنْ خَلْفَهُ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ
 إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ
 اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

⁴ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), h. 29.

Artinya: Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia.⁵

Menurut ayat di atas, suatu kaum tidak dapat diubah kecuali mereka berusaha memperbaiki diri. Sebagai seorang guru yang menjadi pusat transfer ilmu, ia juga harus melakukan modifikasi-modifikasi terkait pembelajaran, dimana perubahan kali ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan sebagai penopang dari proses pembelajaran sebagai bentuk upaya meningkatkan kualitas dari media pembelajaran yang sudah ada.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Saat ini dalam era globalisasi yang sangat penting bagi kemajuan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga membawa kemajuan bagi suatu negara, media telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda. Selanjutnya, sadiman, dkk.

⁵ Al-Qur'an Surah surah Ar-Ra'd Ayat 11

Menyampaikan fungsi media (media pendidikan) secara umum, sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu visual
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan data indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, *slide*, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Fungsi media khususnya media visual, media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat “kenikmatan” siswa ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini, gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Berdasarkan temuan-temuan pada penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui

gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar/lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain, bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

— Manfaat media pembelajaran dapat dirasakan tidak hanya bagi pelajar yang menikmati materi menggunakan berbagai media tetapi juga oleh pengajar yang dapat mengurangi beban dalam menjelaskan dan dapat menyampaikan materi secara lebih detail kepada para pengajar. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar para pelajar karena materi yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian mereka.
- b. Penguasaan materi menjadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh pengajar.

- c. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.
- d. Pelajar menjadi lebih aktif, karena dengan media pembelajaran yang baik dapat membuat pelajar menjadi lebih ikut serta dan berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk suatu proses pembelajaran. Mulai dari media yang sederhana, konvensional, dan murah harganya, hingga media yang *kompleks*, rumit, *modern*, dan harganya sangat mahal. Mulai dari yang hanya merespons indera tertentu, sampai yang dapat merespon perpaduan dari berbagai indera manusia. Dari yang hanya secara manual dan konvensional dalam pengoperasian, hingga yang sangat tergantung pada perangkat keras dan kemahiran sumber daya manusia tertentu dalam pengoperasiannya.

Non-proyeksi, proyeksi, audio, gerak, komputer, komputer multimedia, hypermedia, dan media jauh adalah contoh dari berbagai jenis media yang sering digunakan dalam pendidikan. berikut jenis media yang digunakan dalam pendidikan:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis

sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai panjang dan lebar.

- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, film strips, film, dan OHP.
- d. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui terlebih dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga yang memisahkan jenis media sebagai berikut :

- a. Media grafis, termasuk ke dalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta/globe, papan panel, dan papan buletin.
- b. Media audio, berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

- c. Media proyeksi diam, mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaanya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Yang termasuk media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor* (transparansi), transvisi, dan *Opaque Projector* (proyektor tak tembus cahaya).

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang termasuk petunjuk mengapa suatu media dapat digunakan dan dalam hal apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Berikut ciri dari media pembelajaran.

a. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam hal merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan suatu peristiwa ataupun objek tertentu.

b. Ciri Manipulatif

Ciri ini dapat mentransformasikan suatu kejadian atau objek yang memungkinkan karena media ini memiliki ciri manipulatif.

c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasi kan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa.

Pemilihan media selayaknya tidak lepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penulisannya juga perlu dipertimbangkan.⁶

5. Aplikasi *Tik Tok*

Aplikasi *Tik Tok* itu sendiri adalah sebuah jejaring sosial dan *platform* vidio musik Tiongkok, yang diluncurkan pada tahun 2016 oleh Zhang Yiming. Aplikasi ini memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk membuat vidio musik pendek versi mereka sendiri. Aplikasi ini juga sempat diblokir di Indonesia pada tahun 2018, dikarenakan banyaknya laporan keluhan yang masuk pada Kominfo. Adapun pada data tersebut diketahui total laporan yang masuk pada 3 Juli 2018 mencapai 2.853 laporan, tetapi hal ini hanya bersifat

⁶ Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 3, No. 1, (2012), h. 32.

sementara pada tanggal 10 Juli 2018 aplikasi tersebut sudah bisa diakses kembali dan tahun 2019 aplikasi ini sudah diunduh 700 juta kali. Aplikasi tersebut juga menempati peringkat kedua setelah *WhatsApp* yang telah memiliki 1,5 miliar pengunduh. Sedangkan pada februari tahun 2021, diketahui jumlah pengguna *Tik Tok* secara global mencapai 35,28 juta, baik pada pengguna *android* maupun *IOS*.⁷

Tik Tok merupakan aplikasi yang memberikan *special effects* unik dan menarik yang dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah sehingga dapat membuat video pendek dengan hasil yang keren. Aplikasi sosial video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunanya dapat melakukan performanya dengan tarian, gaya bebas dan masih banyak lagi sehingga mendorong kreativitas penggunaannya menjadi *content creator*.

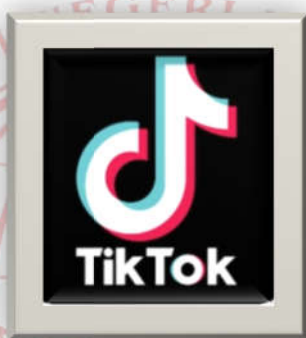
Aplikasi *Tik Tok* memiliki berbagai fitur yang menarik seperti berbagai macam musik dapat digunakan sesuai dengan selera, mempunyai efek yang menarik dan semakin hari terus bermunculan efek-efek terbaru dari aplikasi ini dan juga logo aplikasi juga tak kalah menarik dan tak jarang logo aplikasi *Tik Tok* juga sering dibuat dan

⁷ Titin Thoyibah dan Maryam, *Gambaran Konsep Diri Remaja Pengguna Aplikasi Tiktok di Kota Lamongan, Jurnal Pemikiran dan Riset Sosiologi*, Vol. 3, No. 1, (2022), h. 35-36.

digunakan untuk karya dua dimensi maupun tiga dimensi. Berikut ini merupakan beberapa fitur yang ada pada aplikasi *Tik Tok*:

a. Logo *Tik Tok*

merupakan *cover* depan aplikasi Tik-Tok sebagai simbol atau ciri khas dari suatu aplikasi.

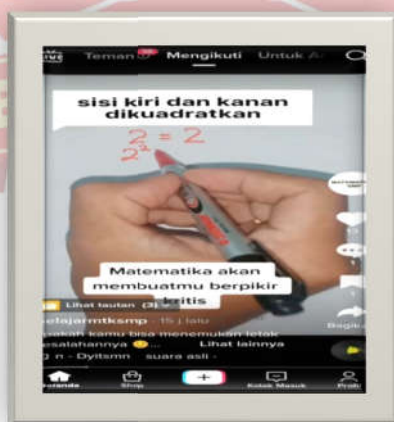


Gambar 2.1 Logo *Tik Tok*

b. Tampilan Halaman Depan

Merupakan bagian pertama setelah membuka aplikasi *Tik Tok*, dimana pada tampilan bagian atas dapat memilih video yang akan kita tonton seperti teman kita, akun yang kita ikuti dan video yang viral saat ini atau dengan kata lain *FYP/for you page* halaman rekomendasi *Tik Tok*. Tampilan bagian bawah terdapat beberapa menu seperti beranda, *Tik Tok shop* untuk berbelanja *online*, tanda tambah digunakan untuk menambah video yang akan di

upload pada aplikasi *Tik Tok*, kotak masuk untuk berbalas pesan dan notifikasi, dan profil untuk melihat akun. Kemudian di samping kanan paling atas berguna sebagai pelaporan ke pihak *Tik Tok* jika konten yang dibuat berbahaya, yang kedua untuk melihat profil akun *Tik Tok* seseorang, ketiga berguna sebagai tanya anda menyukai vidio yang dibuat oleh kreator, keempat merupakan kolom komentar atas vidio, kelima berfungsi untuk menyematkan vidio agar bisa lebih mudah dilihat kembali, keenam tanda untuk membagikan vidio dengan tidak menghilangkan ciri dari yang telah dibuat oleh kreator, dan yang terakhir musik yang dipilih oleh kreator dan dapat di simpan oleh akun yang menonton.



Gambar 2.2 Tampilan Beranda *Tik Tok*

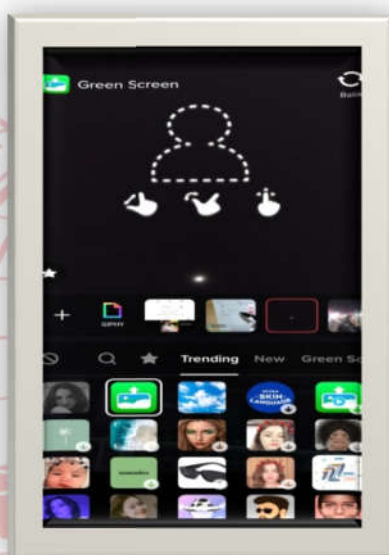
- c. Pada menu ini kreator bebas memilih suara atau musik menyesuaikan dengan video yang ada, di menu ini terdapat suara tambahan dan suara asli yang masing-masing bisa diatur suara mana yang akan lebih ditonjolkan. Dan pada menu fitur ini juga dapat di atur volume dari suara asli dan tambahan sesuai keinginan kreator saat akan mengposting video yang kreator buat.



Gambar 2.3 Tampilan Pilihan *Backsound*

- d. Pada menu ini merupakan efek dari aplikasi *Tik Tok* yang dapat dipilih sesuai dengan konten yang dibuat, dimana pada menu ini semakin hari semakin banyak pembaharuan pada efek kamera *Tik Tok* pada saat ini, seperti salah satu contoh efek *green screen* yang dapat

digunakan membuat vidio dengan wajah kita juga ada pada vidio. Dalam efek *green screen* juga biasa digunakan para pengguna *Tik Tok* untuk membalas vidio seseorang dengan vidio, contoh seperti ada soal kemudian dibalas dengan vidio jawaban.



Gambar 2.4 Tampilan Pilihan Efek

- e. Pada tampilan profil terdapat berbagai menu dengan fungsi berbeda pula seperti pada bagian atas terdapat mulai dari foto profil akun, nama akun, kode *QR* akun, jumlah yang mengikuti, jumlah pengikut kemudian juga ada media sosial lainnya yang dapat langsung terhubung dengan *Tik Tok* sejenis instagram dan kawan-kawannya. Kemudian ke bawah lagi ada empat

menu dimulai dari sebelah kiri ada tampilan untuk melihat video yang telah kita *upload* sekaligus dapat melihat jumlah tayangan, yang menu kedua untuk melihat arsip *stories* dan video yang diprivat di akun kita, kemudian yang ketiga merupakan tempat melihat dari apa yang kita sematkan seperti video, suara, efek, koleksi, tempat, komentar, pertanyaan, dan produk, dan yang terakhir merupakan video yang kita sukai, pada menu ini kita bisa menampilkan ataupun memprivat video yang kita sukai dari akun lain.



Gambar 2.5 Tampilan Akun *Tik Tok*

Adapun pada aplikasi *Tik Tok* mencakup sejumlah fitur yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. Rekam suara, yang menggunakan perangkat untuk merekam suara, yang kemudian ditambahkan ke akun Tik Tok.
 - b. Gunakan perangkat untuk merekam video, lalu unggah ke akun Tik Tok Anda.
 - c. Aplikasi Tik Tok memiliki fungsi yang disebut Backsound (suara latar), yang memungkinkan Anda menambahkan suara latar yang dapat diunduh dari media penyimpanan.
 - d. Edit, yang memiliki fitur untuk menyempurnakan dan mengedit draf video yang telah dibuat sebelumnya.
 - e. Fitur berbagi untuk video yang diunggah.
 - f. Duet, yang memungkinkan untuk kolaborasi dengan pengguna aplikasi *Tik Tok* lainnya.⁸
6. Persamaan Kuadrat

Berdasarkan kurikulum 2013, satu diantara materi yang dipelajari siswa di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) kelas 9 adalah persamaan kuadrat. Dalam pembelajaran di kelas seringkali dijumpai beberapa siswa yang mengalami kesulitan belajar termasuk pada materi persamaan kuadrat yang disebabkan oleh ketidakpahaman siswa terhadap konsep matematika.

⁸ Handrini Ardiyani, dkk., “Evektivitas Model Pembelajaran Daring Berbasis TikTok”, *Jurnal Komunikasi Profesional*, Vol. 5, No. 3, (2021), h. 288.

Persamaan kuadrat satu variabel adalah suatu persamaan yang pangkat tertingginya dua. Secara umum, bentuk persamaan kuadrat adalah $ax^2 + bx + c = 0$ dengan $a \neq 0$, dan $a, b, c \in R$. Konstanta a, b, c pada persamaan ini disebut sebagai koefisien. Beberapa contoh persamaan kuadrat yaitu:

- a. $3x^2 - 7x + 5 = 0$
- b. $x^2 - x + 12 = 0$
- c. $x^2 - 9 = 0$
- d. $2x(x - 7) = 0$

Akar persamaan kuadrat dari $ax^2 + bx + c = 0$ adalah nilai x yang memenuhi persamaan tersebut. Sebelum menentukan akar-akar persamaan kuadrat terlebih dahulu harus mengajarkan cara menentukan nilai a, b, c dari suatu persamaan kuadrat. Cara menentukan akar persamaan kuadrat ada tiga cara, sebagai berikut:

1. Memfaktorkan

Menyelesaikan akar-akar persamaan kuadrat dengan cara pemfaktoran adalah dimana menyelesaikan soal dengan faktor-faktor yang ada, contohnya:

$x^2 + 5x + 6 = 0$ didapat $b = 5$ dan $c = 6$, sehingga harus dicari bilangan p dan q sedemikian hingga $p + q = 5$ dan $p \times q = 6$. Dalam hal ini dilihat syarat $p \times q = 6$

terlebih dahulu, sehingga pasangan nilai p dan q yang mungkin adalah 2 dan 3.

Kemudian karena juga harus memenuhi $p + q = 5$, maka didapat $p = 2$ dan $q = 3$ Sehingga didapat pemfaktornya

$x^2 + 5x + 6 = (x + 2)(x + 3)$ Dengan demikian akar-akarnya adalah

$$x = -2 \text{ dan } x = -3$$

2. Melengkapi Kuadrat Sempurna

Dalam menyelesaikan akar-akar persamaan kuadrat dengan cara kuadrat sempurna melalui beberapa tahap, contohnya:

$$x^2 - 5x + 6 = 0$$

Jawab:

$$x^2 - 5x + 6 = 0$$

$$x^2 - 5x = -6$$

$$x^2 - 5x + (5/2)^2 = -6 + (5/2)^2$$

$$x^2 - 5x + (5/2)^2 = -6 + (25/4)$$

$$x^2 - 5x + (5/2)^2 = 1$$

$$(x + (5/2))^2 = 1$$

$$x + (5/2) = \sqrt{1}$$

$$x + (5/2) = \pm 1$$

$$* x + (5/2) = 1$$

$$x = 1 - (5/2)$$

$$x = -3/2$$

$$* x + (5/2) = -1$$

$$x = -1 - (5/2)$$

$$x = -7/2$$

$$\text{HP: } \{-3/2, -7/2\}$$

3. Rumus Kuadratik (Rumus abc)

Untuk menyelesaikan akar-akar persamaan kuadrat menggunakan rumus kuadratik atau lebih dikenal dengan rumus abc sebagai berikut:

$$6x^2 - 10x + 4 = 0$$

Jawab:

$$6x^2 - 10x + 4 = 0$$

$$a = 6, b = -10, c = 4$$

$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

$$x_{1,2} = \frac{-(-10) \pm \sqrt{(-10)^2 - 4 \cdot 6 \cdot 4}}{2 \cdot 6}$$

$$x_{1,2} = \frac{10 \pm \sqrt{100 - 96}}{12}$$

$$x_{1,2} = \frac{10 \pm \sqrt{4}}{12}$$

$$x_{1,2} = \frac{10 \pm 2}{12}$$

$$x_1 = \frac{10 + 2}{12}$$

$$\begin{aligned}
 &= 12/12 \\
 &= 1 \\
 x_2 &= \frac{10-2}{12} \\
 &= 8/12 \\
 &= 4/6 \\
 &= 2/3
 \end{aligned}$$

$$HP: \{1, 2/3\}.$$
⁹

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk melaksanakan penelitian ini dilakukan dengan segala bentuk pertimbangan mulai dari fakta masalah yang ada di lapangan serta hasil penelitian terdahulu yang cenderung berkaitan dengan penelitian ini. Adapun beberapa penelitian dahulu atau penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

Tabel.2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Cindy Damayanti Boru Hutagalung, 2022. Pengembangan	Pengembangan sama-sama mengembangkan media <i>Tik Tok</i>	Subjek terdalulu di SMK, pengemba

⁹ Subchan dkk, *Buku Guru Matematika*, (Jakarta:KEMENDIKBUD, 2018), h. 157-163.

	Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi <i>Tik Tok</i> Pada Siswa SMK.	dan matematika.	ngan yang akan dilakukan di SMP. ¹⁰
2	Sinta, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Tiktok Materi Toponimi Kota Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran <i>Online</i> Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah	Pengembangan sama-sama mengembangkan media <i>Tik Tok</i> .	Subjek terdalulu di perguruan tinggi, pengembangan yang akan dilakukan di SMP. ¹¹

¹⁰ Cindy Damayanti Boru Hutagalung, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Tiktok Pada Siswa SMK*, (Bandar Lampung: Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2022).

¹¹ Sinta, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Tiktok Materi Toponimi Kota Palembang Untuk Mendukung Pembelajaran Online Mata Kuliah Kearifan Lokal Daerah Sumatera Selatan*, (Sumatra Selatan: Skripsi Universitas Sriwijaya, 2022).

	Sumatra Selatan.		
3	Mawardi Hulinggi, Nurdin Mohamad. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>Tik Tok</i> pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi.	Pengembangan sama-sama mengembangkan media <i>Tik Tok</i> .	Subjek terdalulu di SMA, pengemba ngan yang akan dilakukan di SMP dan materi terdahulu geografi sedangkan yang akan dikemban gkan materi matematik a dengan materi persamaan kuadrat. ¹²
4	Talida Zahirah.	Penelitian sama-	Subjek

¹² Mawardi Hulinggi, Nurdin Mohamad.2022.Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi TikTok pada Materi Pengetahuan Dasar Geografi, Jurnal IDEAS, Vol. 8, No. 3, (2022).

	<p>2021. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Tik Tok Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di MAN 1 Langsa.</p>	<p>sama mengembangkan vidio pembelajaran berbasis <i>Tik Tok</i>.</p>	<p>pada penelitian terdahulu di MAN 1 Langsa sedangaka n penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Kota Bengkulu dan mata pelajaran pada penelitian terdahulu biologi sedangkan penelitian sekarang mata pelajaran matematik</p>
--	---	---	--

			<p>a. Pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan multi media sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan menggunakan model <i>ADDIE</i>.¹³</p>
5	<p>Rosi wahyana. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan</p>	<p>Model yang dipakai pada penelitian sama yaitu model <i>ADDIE</i></p>	<p>Pada penelitian terdahulu mengambil materi matematik</p>

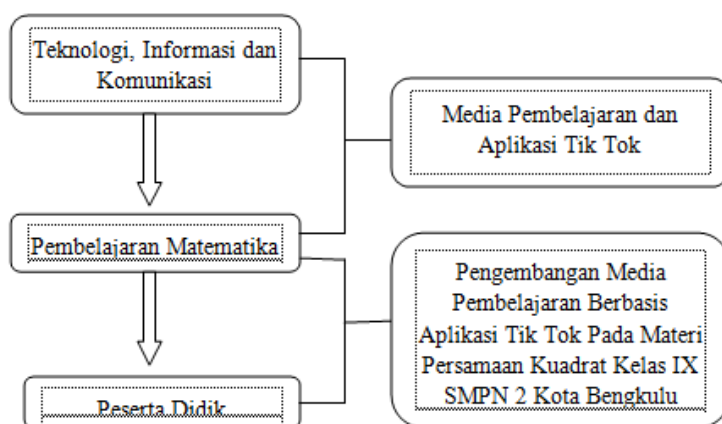
¹³ Talida Zahirah, *Tik Tok Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di MAN 1 Langsa*, (Banda Aceh: UIN AR-RANIRY, 2021).

	<i>Proshow</i> Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat		a satuan ukur dan berat sedangkan pada penelitian sekarang materi persamaan kuadrat. ¹⁴
--	--	--	--

C. Kerangka Pikir

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bagi pendidik, sangat perlu diperhatikan dan diterapkan di era globalisasi saat ini. Pemanfaatan aplikasi *Tik Tok* yang akrab dengan peserta didik sehari-hari bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang membuat peserta didik yang senang menonton menjadi bersemangat belajar matematika. Oleh karena itu, diperlukan pembuatan media pembelajaran agar mereka tertarik belajar melalui penguasaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi khususnya aplikasi *Tik Tok* yaitu dengan menonton video pembelajaran yang singkat dan pastinya tidak membosankan untuk keberlangsungan dunia pendidikan modern saat ini.

¹⁴ Rosi wahyana, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Proshow Pada Materi Satuan Ukur Dan Berat*, (Bandar Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018).



Gambar 2.6 Kerangka Berpikir

