

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium," yang secara harfiah diartikan sebagai "Perantara" atau "Pengantar," merujuk pada alat atau cara yang mengalirkan informasi dari sumber kepada audiens. Istilah media meliputi beragam kegiatan atau upaya, contohnya dalam hal penyampaian informasi, dan juga sebagai pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Lebih dari itu, istilah media juga digunakan di dalam dunia pendidikan, sehingga dikenal sebagai media pendidikan atau media pembelajaran. (Wangi,dkk 2022:60).

Dalam konteks pedagogis, pembelajaran melibatkan suatu proses komunikatif yang beroperasi dalam sebuah sistem, di mana media pembelajaran memegang peranan integral sebagai salah satu komponen esensial dari sistem tersebut. Implementasi media dalam aktivitas pembelajaran seyogianya ditopang oleh justifikasi filosofis atau landasan teoretis yang sah. Kata "media," sebagai bentuk jamak dari

"medium," secara literal mendefinisikan perantara atau pengantar.(Oktavia Lestari Pasaribu, 2022:7)

Media dalam pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk mengajar dan juga oleh siswa secara mandiri untuk memahami materi pelajaran. Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu "medius," yang berarti "tengah" atau penghubung. Media atau medium mencakup segala hal yang berada di antara sebagai alat atau cara untuk menghubungkan dua pihak atau dua hal. Menurut National Association/NEA yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001), media meliputi berbagai bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media sebaiknya dapat digunakan untuk manipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang menyampaikan pesan belajar dari pengirim pesan kepada penerima pesan. (Ztella Rumawatine, 2023:1).

b. Penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam konteks proses belajar-mengajar. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran:

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep:

a) Media pembelajaran dapat menyajikan informasi secara visual atau auditif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks.

b) Penggunaan gambar, diagram, dan grafik dapat memberikan representasi visual yang kuat, memperjelas abstraksi dan memudahkan pemahaman.

2. Memfasilitasi Pembelajaran Interaktif:

a) Media interaktif, seperti perangkat lunak pembelajaran atau simulasi, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

b) Siswa dapat berpartisipasi dalam aktivitas interaktif yang memperdalam pemahaman mereka dan memungkinkan percobaan langsung.

3. Meningkatkan Motivasi Belajar:

a) Penggunaan media yang menarik, seperti video, animasi, atau permainan pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran.

- b) Media pembelajaran yang beragam dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

4. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri:

- a) media Siswa dapat menggunakan pembelajaran untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran.
- b) Materi pembelajaran yang dapat diakses secara online atau melalui aplikasi memungkinkan siswa belajar sesuai dengan Penggunaan media, terutama visual dan audiovisual, dapat meningkatkan daya serap informasi karena menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Penggunaan variasi media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

5. Meningkatkan Daya Serap Informasi:

- a) Penggunaan media terutama visual dan audiovisual, dapat meningkatkan daya serap informasi karena menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat.
- b) Penggunaan variasi media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam

6. Memfasilitasi Diferensiasi Pembelajaran:

- a) Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung diferensiasi pembelajaran dengan menyediakan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.
- b) Guru dapat menyediakan sumber daya tambahan atau alternatif untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa di kelas.

7. Mengembangkan Keterampilan Teknologi:

- a) Siswa akan terbiasa dengan penggunaan teknologi, yang merupakan keterampilan penting dalam era digital saat ini.
- b) Mereka dapat belajar menggunakan berbagai alat dan platform digital untuk akses informasi, kolaborasi, dan produksi konten

8. Mempermudah Evaluasi dan Feedback:

- a) Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan tugas dan ujian secara online, mempermudah evaluasi dan pemberian feedback.
- b) Sistem pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dengan lebih efisien.

9. Membantu Visualisasi Konsep Abstrak:

Media visual, seperti animasi atau simulasi, dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep abstrak atau proses yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja.

10. Menyediakan Aksesibilitas:

Media digital memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dari berbagai lokasi dan perangkat, meningkatkan aksesibilitas pendidikan.

c. Jenis - jenis media pembelajaran

Media pembelajaran bisa dibagi menjadi enam kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Media Visual

Media visual memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Informasi yang ingin disampaikan dikemas dalam bentuk visual. Selain itu, media visual juga berfungsi menarik perhatian, memperjelas ide yang disampaikan, serta menggambarkan fakta dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat jika disajikan secara visual. Contoh dari media visual mencakup gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan panel, dan papan buletin.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang berkaitan dengan kemampuan mendengar. Informasi yang akan disampaikan dikomunikasikan melalui simbol-simbol audio. Contoh media audio meliputi radio dan perangkat perekam suara seperti tape recorder.

3) Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi statis mencakup film bingkai, film rangkai, OHP, proyektor opak, dan mikroskop.

4) Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis media proyeksi bergerak dan audio visual antara lain adalah film gerak, film gelang, program televisi, dan video.

5) Multimedia

Vaughan (2004:1) menjelaskan bahwa "Multimedia adalah kombinasi dari teks, grafis, suara, animasi, dan video yang dapat diakses oleh pengguna melalui komputer".

6) Benda

Objek-objek yang terdapat di sekitar kita juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik yang berupa benda asli

maupun tiruan (Rachmawati, 2010). Mengacu pada berbagai pendapat tentang jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media ini seharusnya disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Jenis media pembelajaran tersebut dapat meliputi media audio, visual, maupun audio visual.

d. Kelemahan dan kelebihan media pembelajaran

1. Kelebihan:

Salah satu keuntungan utama dari media pembelajaran adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui penggunaan gambar, video, animasi, dan suara. Kehadiran media tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan partisipatif. Pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran dapat memperkuat ingatan serta pemahaman siswa mengenai materi. Media pembelajaran juga mendukung penerapan berbagai teknologi multimedia yang membantu siswa belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan preferensi mereka. Siswa dapat menyesuaikan kecepatan belajar mereka dengan pemahaman masing-masing. Selain itu, media pembelajaran dapat

diakses secara daring, yang memudahkan siswa untuk mengakses materi kapan dan di mana saja. Ini sangat menguntungkan bagi siswa yang memiliki batasan dalam waktu dan lokasi.

2. Kelemahan:

Walaupun memiliki berbagai keuntungan, media pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan yang harus diperhatikan. Salah satu kelemahan terbesar adalah ketergantungan pada teknologi. Jika terjadi masalah teknis atau kesulitan dalam akses internet, siswa mungkin kehilangan akses terhadap informasi yang dibutuhkan. Selanjutnya, terlalu sering mengandalkan media pembelajaran bisa mengurangi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan menggantungkan pada buku dan sumber informasi lainnya. Selain itu, tidak semua media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan siswa. Pembelajaran yang bersifat interaktif secara langsung dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru serta rekan sekelas. Saat memanfaatkan media pembelajaran, siswa bisa merasa terasing dan

kurang fokus pada proses pembelajaran itu sendiri.(Maharani, 2024)

2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

a. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Menurut (Mulyoto, dkk 2019:10) menyatakan bahwa Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk plur dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arief S. Sadiman (2010: 6), menyebut media atau bahan sebagai perangkat lunak yang memuat pesan atau informasi pendidikan yang biasanya membutuhkan alat tertentu. Berbagai pakar juga memberikan penjelasan yang berbeda mengenai media pembelajaran. Gagne dalam Arief S. Sadiman (2010: 6) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai jenis elemen dalam konteks belajar siswa yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Di sisi lain, Briggs (dalam Arief S. Sadiman, 2010: 6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dapat

menyampaikan pesan serta mendukung siswa dalam proses belajar.

Menurut (Putri, dkk 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki hakikat sebagai perantara yang menghubungkan antara pesan yang ingin disampaikan pengajar dengan peserta didik. Media ini berfungsi sebagai penguat pesan agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian, dan meningkatkan motivasi belajar. Media tidak hanya sekedar alat, tetapi juga memiliki peran strategis dalam proses komunikasi pendidikan.

b. Manfaat media pembelajaran berbasis teknologi

Menurut Putri di dalam (Widianto, 2021) menyatakan pemanfaatan berbasis teknologi pada proses pembelajaran mempunyai beberapa manfaat antara lain:

- 1) Menambah mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan akses atau perantara pada pembelajaran dan pendidikan.
- 3) Mengembangkan dan lebih menghidupkan penggambaran dari gagasan-gagasan yang abstrak.
- 4) Membantu mempermudah memahami materi yang diajarkan.

- 5) Membuat tampilan bahan ajar semakin menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
 - 6) Menjadi sarana penghubung antara materi dan pembelajaran.
- c. Macam – macam media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Menurut (Maryana, dkk 2024:23-24) menyatakan bahwa Menyampaikan bahwa dalam proses belajar di abad ke-21, penggunaan media digital adalah salah satu alternatif yang dipilih oleh guru untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran digital, juga dikenal sebagai multimedia, adalah suatu kategori media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai bentuk media digital seperti gambar, audio, video, dan animasi. Mengemukakan bahwa media yang berbasis teknologi dapat dibagi menjadi tiga kategori sebagai berikut

1) Media Visual

Media visual merujuk kepada sarana yang hanya dapat dirasakan melalui penglihatan. Tipe media ini sering digunakan oleh pengajar untuk membantu dalam menyampaikan materi

pelajaran. Media visual terdiri dari kategori yang tidak bisa diproyeksikan (visual non-proyeksi) dan yang bisa diproyeksikan (visual proyeksi).

2) Media Audio

Media audio adalah sarana yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara (dapat didengar saja) yang mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan siswa untuk memahami materi ajar. Contoh media audio meliputi program kaset dan siaran radio. Umumnya, penggunaan media audio dalam proses belajar bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran yang terkait dengan keterampilan mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Seperti namanya, media ini adalah perpaduan antara audio dan visual yang biasa disebut sebagai media pandang-dengar. Audio visual memberikan penyampaian materi ajar yang lebih lengkap dan efektif kepada siswa. Selain itu, dalam situasi tertentu, media ini juga bisa mengambil alih peran pengajar. Dengan demikian, penyampaian materi bisa dilakukan melalui media, sementara guru berfungsi

sebagai fasilitator yang memudahkan siswa dalam proses belajar. Contoh media audio visual mencakup program video atau televisi, video instruksional, dan program slide suara.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Sutrisno, 2020:38) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Nasution berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses

pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil pembelajaran merupakan keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka menjalani pengalaman belajar. Hasil pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pendidikan karena dapat memberikan informasi kepada pengajar mengenai perkembangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Prestasi yang diraih siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu kemampuan siswa itu sendiri dan faktor dari lingkungan. (Samisanov, 2022:32)

Menurut Mu'in (dalam Putra 2021:29) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu;

- 1) Faktor-faktor internal (dalam) yang meliputi aspek fisik seperti kesehatan dan cacat fisik. Untuk memastikan siswa dapat belajar secara efektif, sangat penting untuk memprioritaskan kesehatan fisik dengan cara yang konsisten mengikuti pedoman mengenai kerja, tidur, makan, berolahraga, dan aspek psikologis. Aspek psikologis dapat berdampak pada proses

pembelajaran siswa seperti: kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan, dan kelelahan. Kelelahan ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: kelelahan fisik dan mental.

- 2) Faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari lingkungan, seperti pola didik orang tua, hubungan di antara anggota keluarga, suasana di dalam rumah, situasi ekonomi keluarga, latar belakang budaya orang tua, dan aspek pendidikan yang meliputi peran guru, cara mengajar, media pengajaran yang digunakan, disiplin di sekolah, interaksi antara guru dengan murid, jangka waktu belajar, serta standar kurikulum yang diterapkan

Berdasarkan pendapat ahli di atas disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Motivasi. Tingkat semangat seseorang sangat berpengaruh terhadap efektivitas mereka dalam proses belajar. Dorongan internal seperti ketertarikan dan tujuan pribadi, serta faktor eksternal seperti dukungan dari orang lain dapat berperan krusial dalam menentukan

seberapa giat seseorang belajar dan seberapa baik mereka memahami materi.

2. Metode pembelajaran. Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan memiliki dampak besar pada hasil belajar. Metode yang interaktif, terlibat, dan disesuaikan dengan gaya belajar individu cenderung lebih efektif daripada metode yang pasif atau tidak sesuai.
3. Kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran dan dukungan dari guru berperan penting dalam hasil belajar. Guru yang dapat menyampaikan materi dengan jelas, merangsang minat siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan pemahaman dan kinerja siswa.
4. Lingkungan belajar. Lingkungan di mana pembelajaran berlangsung mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan belajar yang nyaman, terorganisir, dan mendukung memberikan kesempatan yang lebih baik bagi siswa untuk fokus dalam menyerap informasi secara lebih baik.
5. Kondisi kesehatan. Kondisi kesehatan seseorang dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang merasa sehat secara fisik dan stabil

secara emosional akan lebih mampu untuk berkonsentrasi untuk belajar dengan baik sehingga dapat mengingat informasi dengan lebih baik.

6. Kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif seseorang seperti kemampuan untuk memproses informasi, memecahkan masalah, dan mengingat informasi berperan penting dalam hasil belajar. Individu dengan kemampuan kognitif yang lebih baik lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran. Dukungan keluarga dan teman.
7. Dukungan dari keluarga, teman, dan rekan sebaya dapat mempengaruhi hasil belajar. Dukungan sosial ini dapat berupa dukungan sosial, motivasi, atau pemberian bantuan dalam belajar.
8. Penggunaan teknologi. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pembelajaran, tetapi penggunaannya juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Penggunaan teknologi yang bijaksana dan terarah dapat meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran.

9. Kebutuhan individual. Setiap individu memiliki kebutuhan yang berbeda. Mengakomodasi kebutuhan individu dan menyediakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan minat siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajar.

c. Indikator hasil belajar

Menurut (Deni Kurniawan, 2014:31) Menyatakan bahwa indikator keberhasilan belajar menurut teori Bloom mengelompokkan tujuan pendidikan ke dalam tiga kategori, yang mencakup ranah kognitif (hasil belajar berbasis intelektual), afektif (evaluasi sikap), dan psikomotorik (kemampuan praktis). Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa hasil belajar yang harus diraih oleh siswa terdiri dari rincian berikut:

- 1) Ranah Kognitif, yang berhubungan dengan kemampuan intelektual, seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis.
- 2) Ranah Afektif, yang mencakup sikap siswa, seperti penerimaan, keterlibatan, evaluasi, dan pengambilan sikap siswa selama pembelajaran di dalam dan di luar kelas.

- 3) Ranah Psikomotorik, yang berhubungan dengan keterampilan, seperti gerakan fisik, komunikasi nonverbal, dan cara berbicara

d. Pengukuran hasil belajar

Pengukuran ditandai dengan pemberian angka atau skor pada sesuatu yang kita ukur dengan menggunakan alat ukur yang tepat. Misalnya kita mengukur pengetahuan (kognitif) maka kita gunakan alat ukur (instrumen) adalah tes. Hasil dari pada tes berupa pemberian angka atau skor kepada peserta didik. (Hairun, 2020: 37).

Menurut (Umalihayati, dkk 2024:23) menyatakan ada beberapa aspek penting dalam pengukuran hasil belajar:

1. Tujuan Pengukuran

Menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur, sehingga pengukuran dapat dilakukan secara efektif. Tujuan ini biasanya ditulis dalam bentuk perilaku yang diharapkan dapat diamati.

2. Aspek yang Diukur

- a) Kognitif: Pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang materi, seperti konsep, fakta, dan prinsip. Misalnya, menggunakan

tes tertulis untuk mengukur penguasaan materi.

- b) Afektif: Sikap, nilai, dan emosi peserta didik terhadap pembelajaran. Ini bisa diukur melalui angket atau observasi.
- c) Psikomotor: Keterampilan praktis yang dapat diamati, seperti kemampuan dalam melakukan eksperimen atau keterampilan teknis. Pengukuran ini sering menggunakan penilaian kinerja.

3. Metode Pengukuran

- a) Tes: Bentuk penilaian formal yang sering digunakan, baik dalam bentuk pilihan ganda, essay, atau tes lisan.
- b) Observasi: Metode yang digunakan untuk menilai keterampilan atau perilaku peserta didik dalam situasi nyata.
- c) Portofolio: Kumpulan karya peserta didik yang menunjukkan perkembangan dan pencapaian mereka selama periode pembelajaran.
- d) Kuesioner: Alat untuk mengumpulkan data mengenai sikap dan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran.

4. Analisis Hasil

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapaisejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Ini bisa melibatkan perhitungan skor, pengelompokan hasil, dan penilaian terhadap kriteria yang telah ditetapkan.

5. Umpan Balik

Memberikan umpan balik kepada peserta didik berdasarkan hasil pengukuran. Umpan balik ini sangat penting untuk membantu peserta didik memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan.

B. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana sebagai berikut :

1. Ameliana (2017) berjudul: “Pengaruh media pembelajaran teknologi terhadap hasil belajar ips murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukan bahwa hasil analisis deskriptif sebelum (pretest) diajar menggunakan Media Pembelajaran Berbasis

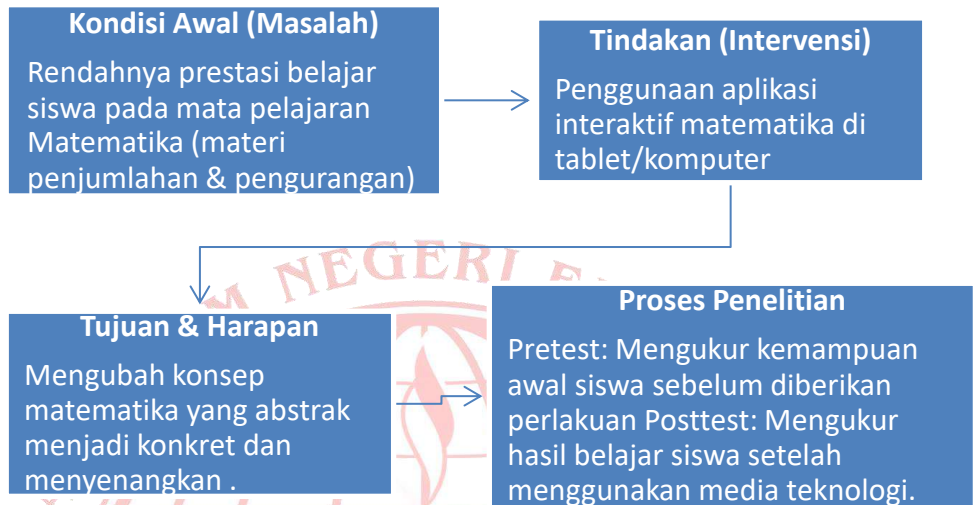
Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa yaitu 9,69, dengan nilai rata-rata 43,93, standar deviasi 2,60. Sedangkan Hasil analisis deskriptif sesudah (posttes) diajar menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint menunjukan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa yaitu 14,57, dengan nilai rata-rata 66,88, standar deviasi 3,71, dimana, $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,93 > 2,02$. Oleh karena itu. H_1 terima dan H_0 ditolak dengan demikian Hipotesis penelitian adalah “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah (pretest) atau (posttest) diajar melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoin.

2. Wiharti (2024) berjudul: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III di MI Daarul Ulum 2 sinar melatih”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh

karena itu, diharapkan pihak sekolah dapat memaksimalkan penggunaan media teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

3. Irminda Pinem, dkk (2025) berjudul: “Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar pada mata pelajaran matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa pada kedua kelompok. Siswa yang belajar dengan media berbasis teknologi menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas proses belajar mengajar.

C. Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

Ada beberapa asumsi penelitian yang akan digunakan:

1. Asumsi Teoritis

- a. Peningkatan Motivasi: Penggunaan media pembelajaran yang berlandaskan teknologi, mencakup aplikasi interaktif, konten video edukatif, serta permainan digital, berpotensi untuk mengerek motivasi intrinsik dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Dihipotesiskan bahwa peningkatan motivasi ini akan memberikan efekulatif terhadap kapasitas konsentrasi dan tingkat keterlibatan aktif siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

- b. Peningkatan Pemahaman Konsep: Peningkatan Pemahaman Konsep: Media yang memanfaatkan teknologi diperkirakan dapat mempresentasikan substansi materi matematika melalui pendekatan yang lebih visual, dinamis, dan imperatif. Asumsi yang mendasarinya adalah bahwa hal ini akan memfasilitasi siswa pada jenjang kelas 2, yang umumnya berada dalam fase operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya, untuk mencerna dan menginternalisasi konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak (mencakup operasi penjumlahan, pengurangan, serta identifikasi bentuk-bentuk geometris dasar) dengan efisiensi dan kecepatan yang lebih tinggi.

2. Asumsi Praktis

- a. Ketersediaan Fasilitas: Hipotesis utamanya adalah bahwa institusi pendidikan telah dilengkapi dengan sarana prasarana yang memadai untuk memfasilitasi proses edukasi yang berbasis teknologi. Hal ini mencakup keberadaan konektivitas internet yang andal dan perangkat keras yang berfungsi optimal, seperti unit komputasi, perangkat genggam cerdas, atau proyektor visual.
- b. Kapabilitas Pendidik: Terdapat asumsi bahwa para pendidik telah memiliki, atau akan memperoleh, kapabilitas yang memadai melalui program

pengembangan profesional guna mengoperasikan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara mumpuni ke dalam silabus matematika. Lebih lanjut, diasumsikan bahwa para pendidik memiliki kompetensi dalam manajemen kelas ketika implementasi teknologi dilakukan.

c. **Tingkat Pengenalan Siswa:** Diberikan asumsi bahwa peserta didik pada jenjang kelas 2 telah mencapai tingkat pemahaman yang memadai terkait operasional dasar teknologi, misalnya interaksi sentuh, pengguliran layar, atau penekanan tombol, sebagaimana terimplikasi dari keterpaparan mereka secara umum dalam dekade digital ini. Konsekuensinya, hal ini akan memfasilitasi proses adaptasi mereka terhadap instrumen pembelajaran yang digunakan.

d. **Efektivitas Waktu:** Penggunaan instrumen pembelajaran ini diproyeksikan tidak memerlukan periode waktu yang substansial untuk pra-instruksi atau penerapan, sehingga transisi pembelajaran dapat dipertahankan secara efektif dan konsisten dengan jadwal yang ditentukan untuk studi matematika.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest. Sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, nilai rata-rata siswa masih relatif rendah dan beberapa siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang menunjukkan adanya perubahan kemampuan belajar siswa ke arah yang lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah karena penyajian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Media yang memadukan gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pemahaman terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan

juga menjadi lebih baik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II di SD Negeri 39 Bengkulu Selatan

