BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut arti berdasarkan terminologi, media berasal dari kata “medium” yang berarti perantara (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Dalam arti yang lebih luas, Media adalah suatu alat yang digunakan sebagai penyalur informasi yang merujuk pada alat penyampai dan penerima informasi secara maksimal agar tercapainya tujuan pendidikan (Ekayani, 2017).

Media berasal dari bahasa latin yakni merupakan bentuk jamak dari “medium” yang artinya “perantara atau pengantar”. Media merupakan suatu obyek yang bisa memberikan suatu informasi yang dibutuhkan dari sumber tertentu yang disampaikan kepada penerima. Menurut Gerlach dan Ely media secara garis besar dapat diartikan sebagai halnya, manusia, materi ataupun kejadian yang dapat meningkatkan suatu kondisi sehingga dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan

Media merupakan bentuk jamak dari "medium" dalam bahasa latin, yang berarti "perantara atau pengantar". Media adalah suatu hal yang dapat memberikan kepada penerimanya informasi yang dibutuhkannya dari sumber tertentu. Secara umum media dapat dipahami sebagai orang, benda, atau peristiwa yang dapat memperbaiki suatu keadaan dan membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan

(Apriyani, 2017).

Media dapat digunakan untuk merujuk pada bahan pembelajaran jika mampu mengajar atau memberikan informasi untuk tujuan pengajaran. Pembelajaran dapat berlangsung sendiri atau berkelompok, sesuai interaksi sosial. Multimedia pembelajaran adalah proses belajar mandiri dengan bantuan siswa dan media yang bila dihubungkan dengan media (Arriza, 2020).

Media secara keseluruhan mengacu pada benda, orang, atau peristiwa yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh karena itu, guru, buku, dan lingkungan sekolah semuanya merupakan bagian dari media (Rahman, 2018). Media merupakan bagian dari suatu sistem yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi nonverbal. Media harus dapat berperan dalam proses pembelajaran agar dapat dianggap sebagai bagian dari sistem (Supriyono, 2018).

Sistem pembelajaran yang telah dimodifikasi dengan bahan dan alat pembelajaran dikenal dengan istilah media pembelajaran. Hal ini merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Kumpulan alat pendukung yang dapat digunakan pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik dikenal dengan media pembelajaran (Karo - Karo & Rohani, 2018).

Berdasarkan dari beberapa definisi yang telah dijelaskan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Media pembelajaran merupakan

suatu alat yang dapat digunakan oleh seorang pendidik atau guru sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan dapat menciptakan kondisi dimana siswa dapat melakukan proses pembelajaran.

B. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Rowntree menegaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam memberikan rangsangan belajar kepada siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berdasarkan: 1) Media pembelajaran yang tidak diproyeksikan, seperti foto, model, diagram, display, dan grafik. 2) Media pembelajaran yang tidak diproyeksikan seperti slide, transparansi, dan strip film. 3) Media pembelajaran audio, seperti compact disk dan kaset. 4) Bahan pembelajaran audio visual, seperti film dan video. 5) Media pendidikan online, seperti radio, televisi, dan internet (Miftah, 2013).

Guru harus memperhatikan dengan seksama aspek-aspek kegiatan pembelajaran berikut, agar bisa menyalurkan pengetahuan tentang media pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran: 1) Pendidik perlu mengetahui tentang media pembelajaran, termasuk cara memilih dan menggunakan media sebagai bahan ajar, berbagai jenis

pembelajaran, dan bagaimana menindaklanjuti cara siswa menggunakan media dalam proses pembelajaran. 2) Pendidik telah mempunyai pengalaman membuat media pembelajaran sederhana, seperti media proyeksi, media grafis atau dua dimensi, dan sejumlah media tiga dimensi. 3) Pendidik mempunyai keahlian dan pemahaman yang diperlukan untuk menilai sejauh mana penggunaan media meningkatkan proses pembelajaran (Karo - Karo & Rohani, 2018).

Dalam menggunakan media pembelajaran ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan, diantaranya yaitu : 1) Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Seorang guru harus dapat menyesuaikan jenis media yang akan digunakan sesuai dengan karakter siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan karena tidak ada satu jenis media yang cocok dan dapat digunakan untuk semua proses pembelajaran. dan mampu mencapai seluruh tujuan pembelajaran. 2) Penggunaan media sangat beragam. Memang benar bahwa berbagai media pembelajaran dimanfaatkan agar siswa tidak bosan dalam belajar; Namun perlu diwaspadai bahwa jika media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlebihan atau berlebihan, maka hal tersebut hanya akan membingungkan siswa dan tidak memperjelas pembelajaran. 3) Siswa harus didorong untuk aktif melalui penggunaan media. Siswa harus dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran melalui penggunaan media yang dapat membantunya memahami apa yang diajarkan (Falahudin, 2014).

C. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran

Media dapat membantu siswa belajar dengan cara memberikan informasi atau pesan pembelajaran yang diperlukannya dan juga dengan cara: 1) Media pembelajaran dapat memperlancar kegiatan belajar siswa dan memudahkan pengajaran bagi pendidik. 2) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa, dari yang abstrak menjadi lebih konkrit. 3) Media pembelajaran dapat menjaga perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran tidak menjadi monoton. 4) Media pembelajaran dapat melibatkan indera setiap siswa. 5) Media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa. 6) Media pembelajaran dapat memadukan dunia teori dengan dunia nyata (Umar, 2014). Ada beberapa alasan penggunaan media pembelajaran menurut :

1) Mampu mempermudah proses pembelajaran bagi siswa. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. 3) Memudahkan siswa berkonsentrasi sehingga akan mendorongnya dalam belajar. 4) Teknologi yang dapat menyampaikan pesan pendidikan atau informasi (Ekayani, 2017).

D. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Kelebihan dari dipergunakannya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah interaksi antara pendidik terhadap peserta didik menjadi semakin mudah. Sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk :

- 1) Membuat lebih jelas dari suatu informasi
- 2) Menekankan terhadap suatu hal yang penting
- 3) Memberikan selingan atau perubahan
- 4) Membuat lebih jelas struktur dari suatu pembelajaran
- 5) Memberikan dorongan atau motivasi (Shakina, 2020).

Keunggulan secara lebih rinci dari digunakannya suatu media pembelajaran diantaranya meliputi :

- 1) Penyampaian dari materi pembelajaran menjadi lebih seragam
- 2) Memperjelas proses belajar mengajar dan juga membuatnya lebih menarik
- 3) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga menjadi lebih efisien
- 5) Dengan digunakannya suatu media dapat memungkinkan untuk dilakukannya kegiatan pembelajaran dimanapun dan kapanpun serta media mampu memberikan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran
- 6) Mengubah peran dari guru ke arah yang lebih positif dan juga produktif (Karo - Karo & Rohani, 2018).

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain. sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan lebih baik dan lebih cepat. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk tujuan sebagai berikut: 1) Memperjelas informasi 2) Menunjukkan sesuatu yang penting. 3) Mengalihkan atau mengubah situasi 4)

Membuat struktur pelajaran lebih mudah dipahami. 5) Tawarkan dukungan atau motivasi (Shakina, 2020). Dalam Karo – Karo & Rohani menjelaskan lebih detail mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran, antara lain: 1) Materi pelajaran tersebar lebih merata. 2) Menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan jelas. 3) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif. 4) Waktu dan tenaga digunakan dengan lebih efektif 5) Melalui penggunaan media, kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja, dan media dapat membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap isi dan proses pembelajaran. 6) Mengubah peran guru menjadi lebih konstruktif dan positif (2018).

E. Permainan

Games diartikan sebagai permainan dalam bahasa Indonesia. Permainan berfungsi sebagai sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan (Pratama, 2014). Di sini, pemain berinteraksi dengan sistem, dan konflik dalam game dirancang atau dibuat. Permainan dapat meningkatkan motivasi belajar pemain dengan memberikan tiga manfaat psikologis — kognitif, emosional, dan sosial. Dengan menggabungkan pemikiran game, desain game, dan mekanisme game, gamifikasi bertujuan untuk mengubah konteks di luar game agar lebih menarik (Lee dan Hammer, 2017).

F. Kualitas Perangkat Pembelajaran

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan permainan digital edukatif yang valid, bermanfaat, dan efektif sebagai media pembelajaran

bahan pembelajaran matematika pada materi peluang. Menurut (Niveen, 1999), Berikut ini adalah kriteria kualitas perangkat pembelajaran menjadi valid, praktis, dan efektif :

1. Valid

Produk yang dikembangkan dapat dikatakan valid apabila telah divalidasi oleh para ahli dan memperhatikan kurikulum dan materi yang digunakan.

2. Praktis

Suatu produk dapat digunakan praktis apabila telah diuji oleh guru atau ahli lain. Produk tersebut juga harus mudah digunakan dan dijalankan di komputer, laptop, dan perangkat lain yang dapat digunakan oleh siswa atau guru.

3. Efektif

Produk yang dikembangkan dikatakan efektif, dibuktikan dengan hasil yang diinginkan yang dapat dicapai melalui penggunaannya. Selain itu, siswa merasa senang dengan pengalaman mereka dengan produk tersebut. Salah satu cara agar penelitian pengembangan pendidikan dapat dikatakan efektif adalah jika mencakup hasil pembelajaran dan respon peserta didik (Niveen, 1999).

G. Peluang

Kejadian Acak adalah suatu perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mendapatkan hasil dengan cara mengacak, mengunci atau memilih sesuatu yang hasilnya baru diketahui setelah melakukan percobaan.

Contoh :

- Dalam pertandingan sepak bola seorang wasit melempar koin mata uang untuk mengundi. Setelah koin dilempar kita tidak akan tahu koin tersebut akan muncul gambar atau angka setelah terjatuh. Kegiatan pelemparan mata uang untuk menebak yang keluar angka atau gambar ini termasuk contoh kasus kejadian acak.
- Seseorang mengambil satu buah kelereng secara acak dari sebuah kotak yang dipenuhi kelereng warna warni. Pengambilan kelereng ini juga termasuk contoh kasus kejadian acak.

Ruang Sampel adalah himpunan kejadian yang mungkin dari suatu percobaan. Ruang sampel biasanya dilambangkan dengan huruf "S". Anggota-anggota ruang sampel disebut titik sampel. Misalnya ruang sampel dari sebuah koin $S = \{\text{Gambar, Angka}\}$ mempunyai 2 titik sampel, yaitu "Gambar" dan "Angka" yang disebut sebagai anggota-anggota dari ruang sampel. Banyaknya anggota ruang sampel biasanya dilambangkan dengan $n(S)$.

Menentukan ruang sampel dari suatu percobaan :

1) Dari Uang Logam

a) 1 keping uang logam

$$S = \{\text{Angka, Gambar}\}$$

$$n(S) = 2$$

b) 2 keping uang logam

	Angka	Gambar
Angka	Angka, Angka	Gambar, Angka

Gambar	Angka, Gambar	Gambar, Gambar

Tabel 2.1 Ruang sampel 2 koin

$S = \{(Angka, Angka), (Angka, Gambar), (Gambar, Angka), (Gambar, Gambar)\}$

$$n(S) = 4$$

c) 3 keping uang logam

	A	G
AA	A,A,A	A,A,G
AG	A,G,A	A,G,G
GA	G,A,A	G,A,G
GG	G,G,A	G,G,G

Tabel 2.2 Ruang sampel 3 koin

$S = \{AAA, AGA, GAA, GGA, AAG, AGG, GAG, GGG\}$

$$n(S) = 8$$

Ket : G = Gambar & A = Angka

2) Dari Dadu

a) 1 buah dadu

$S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6\}$

$$n(S) = 6$$

b) 2 buah dadu

	1	2	3	4	5	6
1	1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	1,6
2	2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	2,6
3	3,1	3,2	3,3	3,4	3,5	3,6

4	4,1	4,2	4,3	4,4	4,5	4,6
5	5,1	5,2	5,3	5,4	5,5	5,6
6	6,1	6,2	6,3	6,4	6,5	6,6

Tabel 2.3 Ruang sampel 2 dadu

$S = \{(1,1), (1,2), (1,3), (1,4), (1,5), (1,6), (2,1), (2,2), (2,3), (2,4), (2,5), (2,6), (3,1), (3,2), (3,3), (3,4), (3,5), (3,6), (4,1), (4,2), (4,3), (4,4), (4,5), (4,6), (5,1), (5,2), (5,3), (5,4), (5,5), (5,6), (6,1), (6,2), (6,3), (6,4), (6,5), (6,6)\}$

$$n(S) = 36$$

3) Dari Kartu Bridge

Kartu bridge terdiri dari 52 kartu dengan rincian :

- Sesuai warna : 26 merah dan 26 hitam
- Sesuai motif : 13 daun, 13 kriting, 13 hati, 13, wajik
- Sesuai jenis : 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, *Jack, Queen, King, As*

Rumus menentukan peluang

$$P = \frac{\text{Titik sampel}}{\text{Ruang sampel}}$$

Rentang peluang

$$0 \leq P \leq 1$$

Contoh soal

Sebuah dadu dilempar 1 kali. Kemungkinan munculnya angka ganjil pada dadu tersebut adalah ?

Penyelesaian :

Ruang sampel : Banyaknya angka pada sebuah dadu = 6 {1, 2, 3, 4, 5, 6}

Titik sampel : banyaknya bilangan ganjil pada dadu = 3 {1, 3, 5}

Maka peluang muncul angka ganjil pada dadu = $\frac{3}{6} = \frac{1}{2}$