

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 HAKEKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram untuk menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik dengan sumber belajar. Menurut Trianto (2010: 17), pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2008: 32) menjelaskan bahwa :

“pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri peserta didik seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah dapat diartikan sebagai suatu serangkaian kegiatan yang dirancang untuk proses belajar sehingga terjadi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelum proses pembelajaran.

2.1.2 Pembelajaran Matematika

Menurut Mas'ud (2008:13), matematika adalah ilmu yang mempelajari atau mengkaji tentang cara menghitung atau mengukur sesuatu dengan angka symbol atau jumlah

Menurut Hasratuddin (2014 : 30) matematika adalah suatu ilmu yang berkaitan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak. Pendapat lain mengenai definisi matematika menurut beberapa

ahli dalam Soedjadi (2000: 11) matematika adalah (1) Cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis, (2) Pengertian tentang bilangan dan kalkulasi, (3) Pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan, (4) Pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) Pengetahuan tentang struktur yang logis, (6) Pengetahuan tentang aturan yang tepat.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan struktur tentang hubungan, pola maupun bentuk dengan konsep abstrak yang didalamnya terdapat struktur-struktur yang logis dan terdapat aturan yang tepat.

Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa karakteristik, agar dapat dipahami dalam pembelajaran matematika maka kita harus mengetahui karakteristik matematika. Menurut Soedjadi (2000: 13) matematika memiliki beberapa karakteristik, antara lain : (1) Memiliki objek kajian abstrak, (2) Bertumpuh kepada kesepakatan, (3) Berpola pikir deduktif, (4) Memiliki simbol yang kosong dari arti, (5) Memperhatikan konteks yang dibicarakan, (6) Konsisten dalam sistemnya.

2.2 MEDIA PEMBELAJARAN

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” (Sanjaya, 2008:204). Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Sundayana (2015:5) menyatakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media.

Sedangkan menurut Arsyad (2011:3) Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk

menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain : buku, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sejalan dengan pendapat Rossi, alat-alat semacam televisi dan radio kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pendidikan. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik atau visual yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Sundayana (2015 : 12) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam menyampaikan materi.
4. Keterlibatan peserta didik lebih banyak dalam kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, menyimpulkan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran juga dikemukakan oleh *Encyclopedia of Educational Research* dalam Sundayana (2015:11), yaitu :

1. Meletakkan dasar-dasar kokret untuk berfikir sehingga mengurangi *verbalisme*.
2. Memperbesar perhatian peserta didik.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar bergerak.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efesiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran tersebut peserta didik tidak semata-mata hanya mendengarkan maupun menulis dalam suatu pembelajaran dikelas, namun peserta didik juga mendapatkan pengalaman baru yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, karena dengan media inilah peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan ilmu yang mereka dapatkan akan semakin kongkrit.

2.2.3 Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Sundryana (2015: 13), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, yaitu :

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya memiliki suara, seperti radio.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsure suara, seperti lukisan, foto, dan film slide.
 - c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang bisa dilihat, seperti film
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi kedalam :
 - a. Media yang memiliki daya liput luas seperti radio, komputer, dan televise
 - b. Media yang memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film dan, video
3. Dilihat dari cara teknik pemakaiannya, media dapat dibagi kedalam :
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, dan film strip.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, dan radio

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermacam-macam karakteristik dan jenisnya, salah satunya adalah media dengan kemampuan jangkauannya atau daya liput luas seperti radio, komputer dan televise. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang nantinya dapat membantu guru dan peserta didik untuk dalam proses belajar mengajar.

2.2.4 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer dalam pemelajarannya menurut Arsyad (2011:93) media pembelajaran berbasis komputer adalah media yang

mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Peran komputer dalam pembelajaran adalah sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan, atau keduanya.

Menurut Arsyad (2011:96) penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses intruksional sebagai berikut:

1. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pembelajaran
2. Mengevaluasi peserta didik
3. Mengumpulkan data mengenai peserta didik
4. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
5. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok maupun perorangan)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komputer memiliki banyak fungsi dan peran membantu guru baik dalam melaksanakan proses pembelajaran maupun hasil evaluasi dari pembelajaran.

2.3 MACROMEDIA FLASH

2.3.1 Pengertian Macromedia Flash

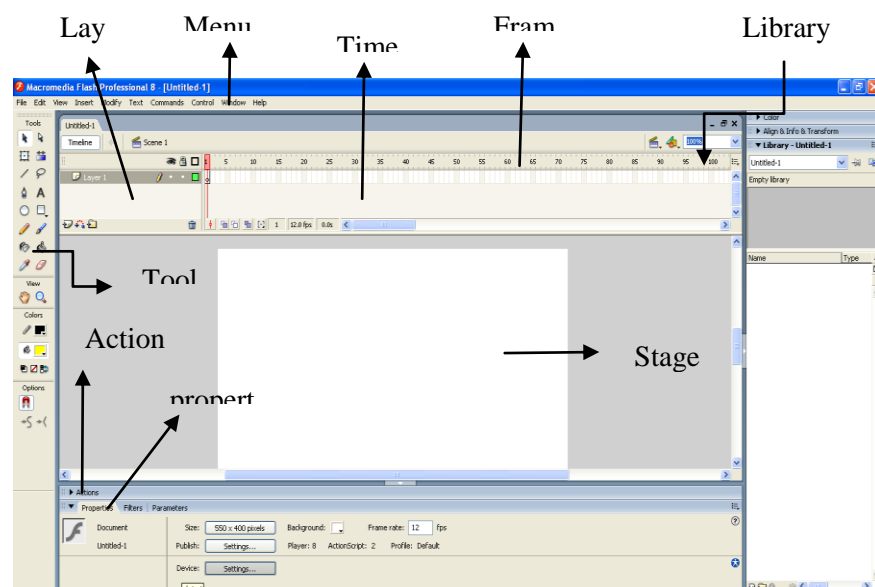
Macromedia Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar maupun animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *ekstensi.swf* dan dapat dijalankan dalam pembuatan web yang telah di pasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada flash cs8.

Perangkat lunak Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang dirancang untuk animasi di web, namun dalam perkembangannya dapat digunakan dalam berbagai keperluan, diantaranya sebagai media pendidikan, yang sifatnya memberikan informasi yang dapat lebih mudah

dipahami oleh pengguna. Menurut Setyono, (2012), Macromedia flash adalah Sebuah program aplikasi authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan, maka peneliti dapat menyimpulkan Macromedia Flash merupakan suatu program aplikasi yang di rancang untuk animasi web dan sifatnya memberikan informasi untuk lebih mudah dipahami oleh pengguna, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Didalam perkembangannya macromedia Flash sudah banyak diminati dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan sebagai penyempurna pembelajaran dikelas. Karena memiliki fungsi yang mampu menampilkan grafik bergerak, animasi-animasi yang menarik, dan simulasi dalam matematis. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan, memotivasi peserta didik serta memperbesar perhatian peserta didik.

Macromedia Flash memiliki area kerja, menurut Dwi Astuti, (2006: 8-11) menjelaskan tentang mengenai area kerja seperti gambar berikut :



Gambar 2.1. Interface Macromedia Flash cs8

- a. *Menu bar*. Merupakan daftar menu yang berisi kumpulan perintah yang digunakan pada *Macromedia Flash cs8*
- b. *Toolbar*. Merupakan baris menu yang ditandai dengan berbagai icon
- c. *Stage*. Merupakan layer yang digunakan untuk melakukan obyek-obyek dalam *Flash*.
- d. *Timeline*. Berisi berbagai frame yang berfungsi mengontrol obyek yang dianimasikan dan dapat digunakan untuk menentukan kapan suatu objek ditampilkan.
- e. *Layer*. Merupakan susunan atau lapisan yang terdiri dari kumpulan objek atau komponen gambar, teks atau animasi.
- f. *Frame*. Merupakan bagian dari *Macromedia Flash Cs8* yang terdiri dari berbagai segmen yang akan dijalankan secara bergantian dari kiri ke kanan.
- g. *Properties Panel*. Merupakan salah satu panel yang berfungsi mengatur properties obyek yang aktif.
- h. *Action Pane* Merupakan bagian dari panel yang berfungsi memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek pada *stage, frame, atau layer*.
- i. *Color panel*. Panel yang berfungsi mengatur pewarnaan terhadap suatu objek secara lebih detail.
- j. *Library panel*. Digunakan sebagai tempat penyimpanan objek yang telah dibuat pada *stage*.

Macromedia flash memiliki banyak fitur-fitur menu yang ada didalamnya, namun peneliti hanya menyebutkan menu-menu utama yang terdapat dalam macromedia flash. Macromedia flash mampu menghasilkan sebuah karya presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Berdasarkan uraian diatas macromedia flash dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.3.2 Kelebihan Dan Keterbatasan Macromedia Flash

Menurut Mayub (2004), macromedia flash memiliki sejumlah kelebihan. Beberapa kelebihan macromedia flash antara lain :

1. Animasi pada gambar konsisten dan fleksibel, tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
2. Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena flash menggunakan teknologi *vector graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi maupun mempengaruhi kualitas gambar.
3. Mampu membuat *website* yang interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian yang lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan objek, dan memasukkan informasi di *form*.
4. Mampu menganimasi *grafis* yang rumit dan sangat cepat sehingga memuat animasi layar penuh bisa disambungkan ke situs *web*.
5. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
6. Mudah diintegrasikan dengan program *macromedia* yang lain, seperti *dreamweaver*, *fireworks*, dan *authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
7. Lingkup pemanfaatan luas. Digunakan untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *webbanner*, animasi logo, control navigasi dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa kelebihan yang telah diuraikan di atas, ada beberapa hal yang menjadi keterbatasan Macromedia flash, sehingga tidak semua orang atau pendidik memilih menggunakan media ini sebagai pembelajaran. Keterbatasan program flash antara lain :

1. Memerlukan komputer dalam penggunaan media pembelajaran ini.
2. Kemungkinan hilangnya data akibat virus karena bentuknya berupa digital
3. Tidak semua guru atau orang mampu mengoperasikan aplikasi Macromedia Flash sebagai media pembelajaran.

Meskipun dalam penelitian ini memiliki banyak keterbatasan, namun keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diminimalisir.

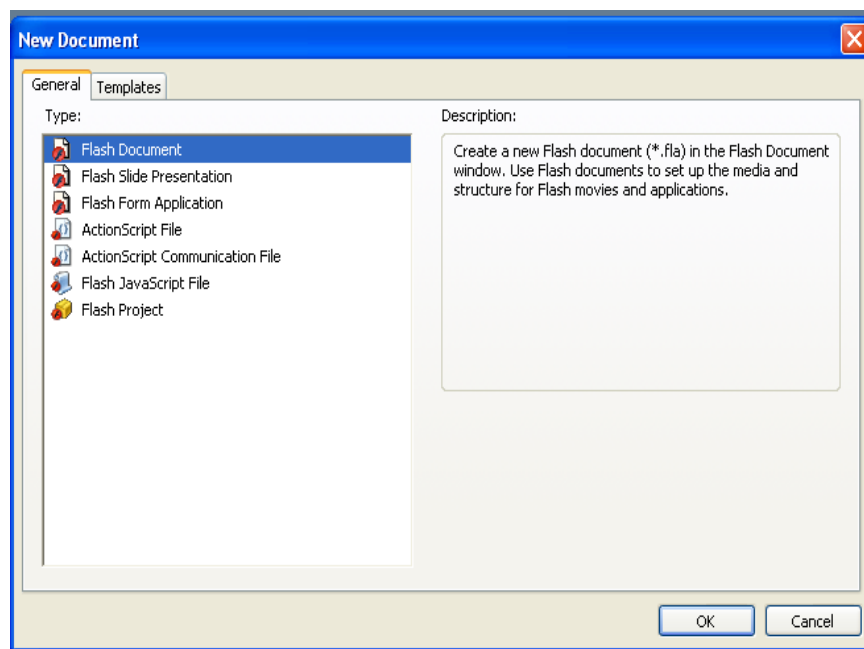
2.4 Cara mengoperasikan *M-matriks*

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash "*M-matriks*", hal yang perlu diperhatikan bagi guru dan peserta didik adalah sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran berbasis macromedia flash "*M-matriks*". Sarana dan prasarana tersebut meliputi komputer atau laptop. Media pembelajaran berbasis macromedia flash "*M-matriks*" ini juga dapat dioperasikan dengan *Smartphone* dengan menginstal aplikasi *Flash player* di *Play store* sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Pada dasarnya penggunaan sebuah media macromedia flash "*M-matriks*" membutuhkan tahap-tahap dasar yang harus dipahami oleh setiap individu (Darmawan, 2012; 271) antara lain :

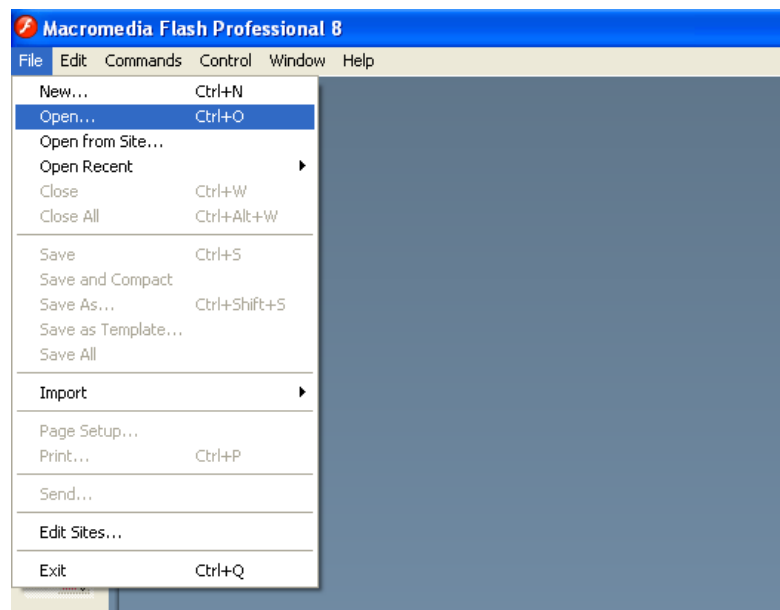
1. Membuka Macromedia Flash

Bukalah Macromedia Flash kemudian klik Flash Document klik Ok



Gambar 2.2

2. Membuka file yang telah disave
klik File pilih Open



Gambar 2.3

- Tampilann utama media pembelajaran, kemudian klik gambar rumah untuk masuk ke menu –menu media.



Gambar 2.4

- Tampilan dari macromedia flash
Tekan tombol **materi** untuk mengakses materi.

SK & KD	MATERI	SIMULASI	LATIHAN	PROFIL	MATRIKS
Kompetensi Dasar					
<ul style="list-style-type: none"> ~ Mendeskripsikan operasi sederhana matriks serta menerapkannya dalam pemecahan masalah ~ Menyajikan model matematika dari suatu masalah nyata yang berkaitan dengan matriks 					
Standart Kompetensi					
<ul style="list-style-type: none"> ~ Menentukan determinan suatu matriks ~ Menentukan invers suatu matriks ~ Terampil menerapkan konsep determinan dan invers matriks dalam pemecahan masalah nyata. 					

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.5

5. Untuk simulasi mengenai materi yang dipelajari, peserta didik bisa mengeklik menu **Simulasi**, kemudian pilih metode apa yang akan digunakan selanjutnya input angka kedalam kolom matriks, setelah itu tekan tombol periksa,

SK & KD
MATERI
SIMULASI
LATIHAN
PROFIL
M.ATRIKS

Determinan

Lengkapi element matriks berikut:

$$A = \begin{bmatrix} [2] & [3] & [4] \\ [4] & [3] & [3] \\ [2] & [2] & [3] \end{bmatrix}$$

Sarrus
PERIKSA

Kofaktor

Lengkapi untuk melakukan proses determinan dengan menggunakan metode **SARRUS**

$$|A| = \begin{vmatrix} [2] & [3] & [4] & | & [2] & [3] \\ [4] & [3] & [3] & | & [4] & [3] \\ [2] & [2] & [3] & | & [2] & [2] \end{vmatrix}$$

Maka determinan matriks $A = |A| = [40]$

Salah ho

RESET

1
2
3
4

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.6

Jika media menampilkan kalimat **salah** maka lakukan perhitungan secara manual kemudian masukkan jawaban yang benar ke kolom jawaban determinan A.

SK & KD
MATERI
SIMULASI
LATIHAN
PROFIL
MATRIKS

Determinan

Lengkapi element matriks berikut:

$$A = \begin{bmatrix} [2] [3] [4] \\ [4] [3] [3] \\ [2] [2] [3] \end{bmatrix}$$

Sarrus
PERIKSA

Kofaktor

Lengkapi untuk melakukan proses determinan dengan menggunakan metode **SARRUS**

$$|A| = \begin{vmatrix} [2] [3] [4] & | & [2] [3] \\ [4] [3] [3] & | & [4] [3] \\ [2] [2] [3] & | & [2] [2] \end{vmatrix}$$

Maka determinan matriks $A = |A| = [-4]$

Benar

RESET

1
2
3
4

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.7

6. Tekan tombol nomor **2** pada bagian pojok kanan bawah untuk melakukan simulasi matriks dengan metode invers, kemudia input angka ke dalam kolom matriks, setela itu klik tombol periksa.

SK & KD
MATERI
SIMULASI
LATIHAN
PROFIL

M.ATRIKS

Invers

Lengkapi element matriks berikut:

$$A = \begin{bmatrix} [2] & [3] \\ [4] & [4] \end{bmatrix}$$

Lengkapi untuk melakukan proses Invers

$$A^{-1} = \begin{bmatrix} \frac{1}{-4} & [-3] \\ [-4] & [2] \end{bmatrix}$$

Maka Ivers matriks A =

$$\begin{bmatrix} [-1] & [3/4] \\ [1] & [-0.5] \end{bmatrix}$$

Invers 2x2
PERIKSA

Invers 3x3

RESET

1
2
3
4

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.8

Jawaban benar dilambangkan dengan (✓) centang, sedangkan jawaban yang salah dilambangkan dengan (X) silang. Untuk jawaban yang hasil akhirnya berupa angka pecahan maka di sederhanakan dalam bentuk bilangan bulat maupun bilangan decimal, namun jika bilangan pecahan disederhanakan ke bilangan desimal menghasilkan bilangan rasional maka tetap ditulis dalam bentuk pecahan

7. Klik menu **Latihan** untuk melatih kemampuan peserta didik pada materi matriks. Perhatikan opsi A,B,C dan D, pilih jawaban yang benar, kemudian akan melangkah ke pertanyaan selanjutnya, terdapat 10 soal yang harus dikerjakan.

SK & KD MATERI SIMULASI LATIHAN PROFIL

M.ATRIKS

SOAL 1

Tentukan determinan dari matriks berikut.

$$A = \begin{pmatrix} 3 & 7 \\ 8 & 14 \end{pmatrix}$$

A 14

B -14

C -27

D 43

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.9

Tampilan akhir dari soal-soal latihan. Klik tombol **ulangi** jika ingin mencoba kembali

SK & KD MATERI SIMULASI LATIHAN PROFIL **M.ATRIKS**

HASIL EVALUASI

JUMLAH BENAR : 3

JUMLAH SALAH : 7

SKOR : 30

ulangi?

Media Pembelajaran Matematika berbasis Macromedia flash

Gambar 2.10

Berdasarkan beberapa langkah di atas peneliti membuat sebuah modul pembelajaran matematika berbasis macromedia flash “*M-matriks*” yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam pengoperasian media pembelajaran dan pemahaman konsep matematika.

2.5 PENELITIAN RELEVAN

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya. Sebagai bahan informasi dan untuk mengindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama, maka peneliti mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah (2012) tentang penerapan pembelajaran dengan macromedia flash pada materi pengurangan dua bilangan. Menyimpulkan bahwa meningkatnya aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, meningkatnya keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran, ketuntasan belajar yang baik dan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan Nanik (2011) tentang penerapan media pembelajaran berbantu komputer pada materi bilangan bulat. Menyimpulkan bahwa, Kriteria media pembelajaran berbantu komputer dikatakan efektif jika $\geq 3\%$. Sedangkan media yang digunakan oleh nanik mendapatkan nilai rata-rata dari ahli materi 3.15% dan dari ahli media 3.33%. Ketuntasan belajar yang baik dan mendapat reapon yang positif dari peserta didik .

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Indah (2012) dan Nanik (2011) adalah penelitian yang melatar belakangi tentang kefeektivan sebuah media pembelajaran dan penerapan media pembelajaran, sedangkan dalam penelitian ini melatar belakangi pada penerapan suatu media pembelajaran sebagai penunjang keberlangsungan pelaksanaan pembelajaran disekolah. Pada penelitian ini, peneliti mengutip reverensi dari dua penelitian terdahulu tersebut dalam membuat instrument-intrumen yang dibutuhkan dalam pengumpulan data.