

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media, menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*), adalah setiap jenis dan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Setiap sistem pendidikan memiliki fungsi mediasi, seperti yang dapat ditunjukkan oleh media. Singkatnya, media adalah cara menyebarkan instruksi. Menurut penelitian Syastra (2015), media pendidikan dapat menjadi alat yang efektif bagi instruktur untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dan membantu mereka memahami subjek dengan lebih mudah. (Syastra, 2015).

Menurut definisi yang diberikan di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu siswa belajar. Tujuannya adalah untuk membantu siswa menjadi lebih mampu mendukung proses tersebut dengan meningkatkan pikiran, perasaan, rentang perhatian, dan kemampuannya. Meneliti. Keputusan media pendidikan mana yang paling sesuai dengan lingkungan belajar tertentu ditentukan oleh guru. Untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, berbagai jenis media pembelajaran harus dipahami. Buku karya Wati (2016: 4-7) mencantumkan contoh jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut: (1) media visual, (2) audio visual, (3) komputer, (4) Microsoft Power Point, (5) internet, dan (6) multimedia.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah e-LKPD interaktif berbasis *liveworksheet*. Tujuan dari Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) adalah untuk memfasilitasi penyelesaian kegiatan pembelajaran siswa dalam format elektronik yang dapat diakses melalui komputer desktop, laptop, smartphone, atau perangkat seluler.

2. E-LKPD

Dengan pemanfaatan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD), siswa dapat mengakses kegiatan pembelajaran dengan lebih mudah melalui desktop,

laptop, smartphone, atau perangkat mobile. E-LKPD mempunyai manfaat sebagai alat yang dapat menarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja. (Tressyalina, 2020). Penggunaan E-LKPD dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, lebih interaktif, dan memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk berlatih (Adilla, 2016). Dalam proses belajar mengajar, E-LKPD digunakan sebagai referensi bagi peserta didik untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah konteks matematika dengan membangun pengetahuan yang sudah mereka pelajari (Utami, 2020). E-LKPD memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas guru, sehingga terlihat interaktif dan menarik minat belajar peserta didik (Suniasih, 2022).

3. Live Worksheet

Liveworksheet adalah salah satu web yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau elektronik lembar kegiatan siswa yang biasa disebut dengan E-LKPD. *Liveworksheet* juga dapat digunakan untuk membuat e-modul interaktif yang dapat membantu guru untuk saat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan karena *Liveworksheet* Banyak kemampuan yang memungkinkan pengembang membuat esai, drag and drop, pertanyaan pilihan ganda, mencocokkan dengan menggambar garis, dan format lain sesuai keinginan.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Arruda (2021) menjelaskan *Liveworksheets* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan selama proses evaluasi (Arruda, 2021). Adapun fitur yang terdapat pada *liveworksheet* yaitu : Drag and Drop: Untuk menggunakan fitur ini, seret item yang mewakili respons dan letakkan di lokasi pertanyaan yang tepat. Gabung dengan Panah: Pada fitur ini, satu-satunya teks pada formulir pertanyaan diurutkan dari kiri ke kanan. Alternatifnya, formulir pertanyaan dapat berupa gambar dengan kata-kata yang harus dibarengi dengan jawaban yang sesuai di sisi kiri dan kanan halaman. Fitur ini berfungsi seperti memasang atau mencocokkan, di mana Anda menghubungkan satu baris ke setiap item yang relevan untuk mendapatkan respons yang benar. Latihan dengan Pilihan Ganda: Soal latihan pilihan ganda dan fungsi latihan lembar kerja langsung identik dengan soal pilihan ganda yang digunakan dalam penilaian pembelajaran

pada umumnya. Mengisi Kesenjangan: Tes pengisian, yang sering disebut dengan fitur mengisi kesenjangan, adalah tes penyelesaian atau penyelesaian kalimat.

Selanjutnya yaitu fitur Drop Down Select Box: Salah satu jenis alat evaluasi adalah kotak pilihan drop-down, yang memungkinkan pengguna merancang pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda yang disajikan dalam tata letak bergaya menu. Siswa diminta untuk memilih dari pilihan respons yang sudah ada sebelumnya dalam fitur semacam ini. Opsi pilih digunakan untuk menghasilkan formulir pertanyaan dalam tipe kotak pilihan drop-down. Susunan pertanyaan ini diatur agar siswa dapat memilih jawabannya dari menu drop-down. Jenis Pertanyaan Sederhana: Ini adalah ujian kemampuan belajar, dan tanggapannya lebih bersifat percakapan atau deskriptif. Teka-teki Pencarian Kata: Salah satu jenis permainan pencarian kata yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran adalah teka-teki pencarian kata. Salah satu komponen tesnya adalah latihan mendengarkan, di mana instruktur membacakan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata atau suara dan siswa harus merespons berdasarkan apa yang mereka dengar. Fungsi ini merupakan kebalikan dari latihan mendengarkan: latihan berbicara. Dengan fungsi ini, siswa dapat mengikuti instruksi lisan guru untuk menjawab soal tes. Instruktur membuat kuis visual dengan pertanyaan pilihan ganda untuk dipecahkan oleh kelas.

4. Self-Regulated Learning

Self-regulated learning adalah gagasan tentang bagaimana seorang siswa dapat mengambil alih pendidikan mereka sendiri. *Self-regulated learning* memahami strategi apa yang paling cocok untuk pembelajaran dan kapan menggunakannya. *Self-regulated learning* adalah proses tiga tahap yang dilalui siswa saat belajar: menetapkan tujuan, mengembangkan strategi, dan terakhir, memahami apa yang telah mereka pelajari. Mereka mungkin pembelajar yang baik jika mereka memiliki strategi belajar dan dorongan untuk terus menerapkannya sampai mereka menguasai materi. *Self-regulated learning* siswa dapat belajar belajar sendiri, menjadikannya tempat yang ideal untuk mendapatkan bantuan. Penelitian dan teori tidak penting *Self-regulated learning*, yang mencerminkan

peningkatan nyata. *Self-regulated learning* adalah keadaan di mana orang belajar mengatur dan mengawasi tingkah lakunya sendiri, selain menciptakan kesadaran akan tanggapan yang benar dan salah.

Dalam penelitian yang telah diteliti oleh Azmi (2016) dijelaskan bahwa *Self-regulated learning* adalah tindakan pengaturan diri (self-regulation) hal ini mencakup proses menetapkan dan mengatur tujuan belajar seseorang, serta mengatur waktu sendiri secara efektif dan menciptakan lingkungan belajar fisik dan sosial sendiri. (Azmi, 2016). Di samping itu, *self-regulated learning* Hasil pembelajaran tidak hanya mencakup perolehan keterampilan tetapi juga pengembangan motivasi intrinsik dan pilihan strategi pribadi untuk melakukannya

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *self-regulated learning* adalah Ketika siswa mampu mengatur pembelajarannya sendiri, mereka mampu mengarahkan emosi, ide, dan aktivitasnya sendiri sedemikian rupa sehingga mengantarkan mereka berhasil menyelesaikan tugas jangka panjang.

5. Prestasi Belajar

“Pencapaian” berasal dari kata Belanda “hasil usaha”, sebagaimana tercantum di Wikipedia. Upaya yang telah dilakukan membuahkan hasil. Mengikuti alur pemikiran ini, pencapaian diri didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan seseorang sebagai konsekuensi dari usahanya sendiri. Kekuatan mental, emosional, dan spiritual, bersama dengan kemampuan untuk bangkit kembali dari kemunduran, merupakan landasan kesuksesan di semua bidang kehidupan. Ciri-ciri yang dimiliki oleh orang yang berprestasi tinggi mencakup hasrat terhadap apa yang mereka lakukan, inisiatif dan imajinasi yang baik, penolakan untuk menyerah, dan dedikasi untuk melakukan pekerjaan dengan baik.

Prestasi belajar menurut Slameto (2017) merupakan cerminan dari proses belajar, hasil suatu usaha, dan keterkaitan beberapa unsur yang mempengaruhi apa yang dicapai seseorang, baik secara internal maupun eksternal. Merupakan harapan tulus dari setiap guru agar siswanya mencapai potensi penuh mereka dalam semua aspek kehidupan. (Slameto, 2017). Definisi prestasi cukup luas. Siswa dikatakan berprestasi apabila ia dapat memenuhi tujuannya atau setidaknya

menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan oleh instruktur atau orang lain. Kebanyakan orang mendefinisikan prestasi belajar sebagai sejauh mana siswa telah menguasai tugas atau materi yang diberikan kepada mereka dalam jangka waktu tertentu. Untuk membandingkan keberhasilan pembelajaran dengan satu kriteria, sering kali kriteria tersebut ditulis sebagai rangkaian angka atau karakter.

6. Kesebangunan

1. Pengertian kesebangunan

Jika dua benda kongruen, maka ukuran dan perbandingan sudutnya sama. Jika dua poligon segitiga, misalnya memenuhi dua syarat, keduanya dikatakan kongruen :

- 1) Ada persamaan sudut-sudut yang sebangun.
- 2) Panjang semua sisi yang sebanding (bersesuaian) dibandingkan dengan nilai yang sama.

Cara lain untuk menggambarkan kongruensi adalah sebagai bentuk datar dengan sudut yang berukuran sama. Selain itu, panjang sisi sudutnya juga sama sehingga mempunyai perbandingan yang sama.

1. Hubungan antar sudut dan garis

1) Pengertian sudut

Suatu bangun datar yang terdiri dari dua sinar yang mempunyai satu titik asal disebut sudut. Masih banyak lagi terminologi yang berhubungan dengan sudut, seperti daerah sudut, titik sudut, dan kaki sudut. Garis-garis yang membentuk sudut disebut kaki sudut. Perpotongan kedua kaki sudut disebut titik sudut, dan daerah yang dibatasi oleh kedua kaki sudut disebut luas sudut .

2) Jenis sudut

- a. Sudut Lurus : Sudut lurus adalah suatu sudut yang memiliki besar sudut 180° .
- b. Sudut Siku – siku : Sudut siku-siku adalah suatu sudut yang memiliki besar sudut 90° .

- c. Sudut Lancip : Sudut lancip adalah suatu sudut yang memiliki besar kurang dari 90° .
- d. Sudut Tumpul : Sudut tumpul adalah suatu sudut yang memiliki besar antara 90° dan 180° (lebih dari 90° dan kurang dari 180°).
- e. Sudut Refleks : Sudut refleks adalah suatu sudut yang memiliki besar sudut lebih dari 180° dan kurang dari 360° .

3) Hubungan dua sudut

a. Sudut Berpelurus

Sudut tambahan yang membuat sudut lurus 180° disebut sudut lurus. Jika jumlah kedua sudut sama dengan 180° , maka kedua sudut tersebut dianggap bersuplemen.

b. Sudut Berpenyiku

Sudut tambahan yang ditambahkan ke sudut yang ada menghasilkan sudut siku-siku (90°). Jika jumlah dua sudut sama dengan 90° , maka kedua sudut tersebut dikatakan siku-siku.

c. Sudut Bertolak Belakang

Jika dua garis bersilangan membentuk dua sudut yang berhadapan arah, maka sudut-sudut tersebut dikatakan sudut berhadapan. Sebuah sudut yang dua sudutnya berhadapan mempunyai besar yang sama.

4) Hubungan antar garis dan sudut

a. Sudut – sudut sehadap

Sudut – sudut sehadap adalah sudut diorientasikan dengan garis potong searah. Besar sudut yang berhadapan adalah sama.

b. Sudut - sudut Dalam Bersebrangan

Sudut – sudut dalam bersebrangan adalah garis singgung adalah sudut yang berlawanan dengan garis potong dan terletak di antara dua garis sejajar. Sudut dalam yang sama pada sisi yang berhadapan.

c. Sudut - sudut Luar Bersebrangan

Sudut-sudut luar bersebrangan adalah sudut yang berada di luar dua garis sejajar dan berhadapan dengan garis potong. Sudut luar tegak lurus adalah ekuivalen.

d. Sudut - sudut Dalam Sepihak

Sudut-sudut dalam sepihak adalah garis yang tegak lurus terhadap garis potong dan terletak di antara dua garis sejajar. Jika dua sudut dalam unilateral dijumlahkan, jumlah keduanya sama dengan 180 derajat.

e. Sudut - sudut Luar Sepihak

Sudut-sudut luar adalah sudut sisi yang berada di luar dua garis sejajar dan satu sisi terhadap garis potong. Sepasang sudut luar yang hanya memiliki satu sisi berjumlah 180 derajat.

