

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah, 'perantara' atau 'pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.¹

Dari sini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan dapat membantu guru untuk mempermudah penyajian materi pelajaran untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diformulasikan.

Di era digital, guru tidak hanya harus mampu dalam penggunaan bahan ajar klasikal, tetapi juga pembelajaran modern. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan efek positif dari media yang digunakan

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, n.d.).hal 3

seperti bagian integral dari instruksi kelas atau sebagai sumber utama pembelajaran langsung.

Pengaruh penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
- 2) proses pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dapat lebih singkat
- 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan
- 7) menciptakan sikap positif terhadap siswa tentang Apa yang dipelajari; dan
- 8) peran pendidik dapat mengubah arah lebih positif.²

b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi; (b) fungsi afektif; (c) fungsi kognitif; dan (d) fungsi ompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa Ketika belajar. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visuual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

² Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; Hasan, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlahnya besar yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberikan instruksi.³

c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Kajian tentang manfaat media dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:⁴

Tabel 2. 1 Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru Dan Siswa

Aspek	Bagi Guru	Bagi Siswa
Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkrit medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru.	Membangkitkan minat belajar siswa.
Situasi belajar	Interaktif	Multi-aktif
Hasil belajar	Kualitas hasil belajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

³ Cecep kustandi Darmawan Dandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group, 2020).hal 16-17

⁴ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2018). Hal 9

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, *slide*.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.⁵

d. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi, suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media, seperti fotografi, videotape, audio tape, disket komputer, compact disk, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2020).hal 29-30

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar timelapse recording, misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, misalnya proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.⁶

e. Jenis-jenis Media pembelajaran

Secara umum jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi:

- 1) Media visual: media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh media

⁶ Cecep kustandi Darmawan Dandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Divisi Prenadamedia Group, 2020). Hal 10-12

visual seperti foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

- 2) Media Audio: media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara atau CD dan sebagainya.
- 3) Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.
- 4) Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya internet, artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.⁷

f. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *E-Learning*

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di ruang kelas dengan kehadiran guru, dan jadwal yang ketat dan proses belajar mengajar hanya dapat diterapkan pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat penting, bertanggung jawab atas efektifitas proses pengajaran, guru juga menjadi sumber belajar yang dominan.

E-Learning atau *electronic learning* kini semakin merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda beda dengan *e-learning*, namun pada prinsipnya *e-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronika sebagai alat bantu.

⁷ Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama, 2018). Hal 10

E-Learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu ‘e’ yang merupakan singkatan dari ‘*electronica*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya.

E-Learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (*Internet*) baik secara formal maupun informal. *E-Learning* secara formal misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-learning* dan pembelajar sendiri).⁸

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *E-Learning*

Ada beberapa keunggulan *e-learning* dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional di antaranya adalah:

- 1) Pembelajaran jarak jauh, *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas.
- 2) *E-Learning* dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran.
- 3) *E-Learning* menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.
- 4) *E-Learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi, peserta didik dengan dosen, guru, instruktur maupun sesama peserta didik.
- 5) Fleksibilitas dari sisi waktu dan tempat. Suasana tidak menegangkan. Dengan *e-learning* suasana belajar tidak menegangkan seperti tatap muka langsung. Siswa lebih berani

⁸ Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran,” Jakarta: Raja Grafindo Persada (2021).hal 24-

melakukan latihan online karena tidak takut malu atau dibentak kalau melakukan kesalahan.

- 6) Mudah meremajakan materi. Berbeda dengan meremajakan materi pelajaran yang tersusun dalam bentuk buku cetak, materi *online* dapat diremajakan setiap saat.
- 7) Peserta didik dapat merasa senang dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan karena menggunakan alat bantu seperti video, audio dan juga dapat menggunakan alat bantu seperti komputer bagi sekolah yang sudah mempunyai peralatan komputer.

Selain memiliki beberapa keunggulan, pemanfaatan *e-learning* pun memiliki beberapa kekurangan yakni :⁹

- 1) Terutama dari sisi kebutuhan investasi jaringan pendukung dengan perangkat lunaknya. Untuk dapat memperoleh manfaat yang optimal dari *e-learning* dibutuhkan dukungan jaringan yang tepat dan stabil.
- 2) Guru banyak yang belum siap menggunakan metode *e-learning* dan masih belum terampil menggunakan fasilitas seperti video dan komputer.
- 3) Bagi orang yang gagap teknologi, sistem ini belum bisa diterapkan.
- 4) Keterbatasan jumlah Komputer yang dimiliki oleh Sekolah juga menghambat pelaksanaan *e-learning*.
- 5) Kehadiran guru sebagai makhluk yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para murid telah menghilang dari ruang-ruang elektronik *E-Learning* ini.

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang

⁹ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran," Jakarta: Raja Grafindo Persada (2021).hal 30-

menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing.¹⁰ Media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Media *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa.¹¹

Media *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika dengan indikator-indikator:

- 1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain
- 2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa
- 3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa
- 4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall*
- 5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa
- 6) menumbuhkan kreativitas siswa
- 7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).¹²

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Kelebihan dari media *wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat

¹⁰ Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Wordwall* Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021."

¹¹ Yuyun Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-*Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas," *Mediasi* 2, no. 1 (2021): 41-47.

¹² Mahwar Alfian Nisa and Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7, no. 1 (2022): 140.

permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game wordwall yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana.¹³

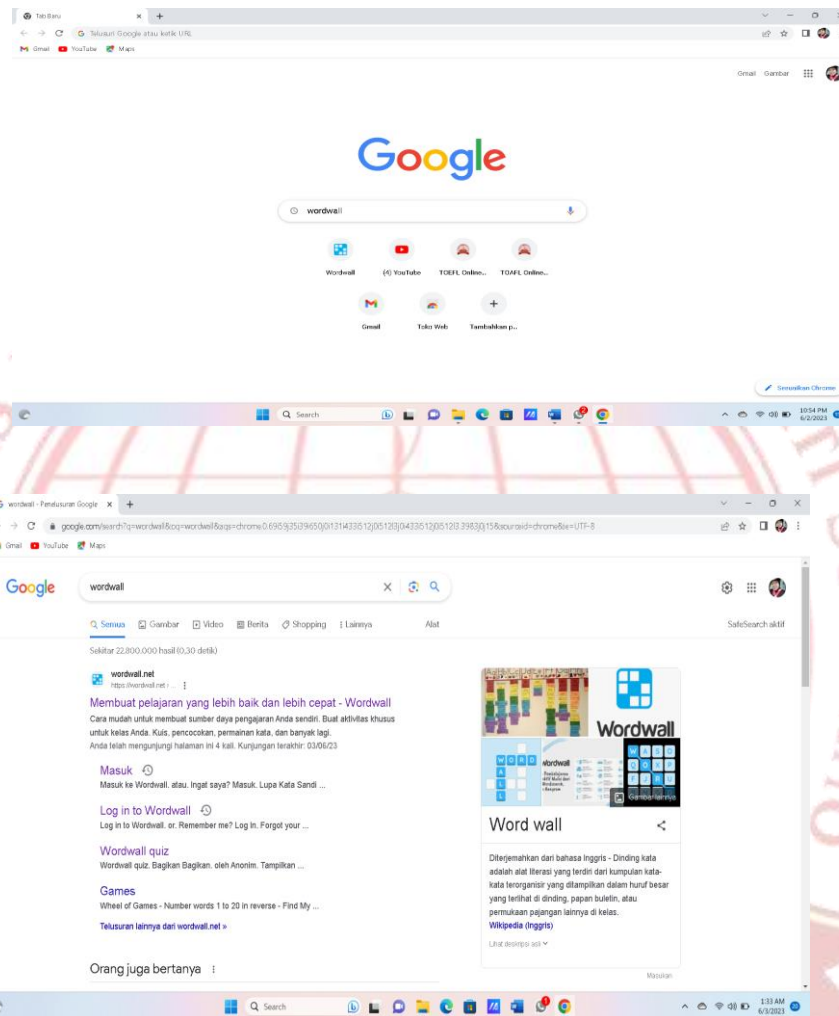
Kelebihan penggunaan *wordwall* di dalam kelas yaitu siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik kelas tingkat dasar maupun tinggi. Selain itu siswa dapat melatih kreativitasnya dengan bermain sambil belajar dengan teman-temannya baik individu maupun kelompok. Tetapi penggunaan *wordwall* di dalam kelas juga memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat saja karena medianya berbentuk visual dan waktu yang terbuang banyak saat pembelajaran menggunakan media tersebut.¹⁴

¹³ Egidya Elyas Putri and Jufri Saleh, Nurming, "Media Pembelajaran Word Wall Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman," *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature* 2, no. 1 (2021): 54–61, www.Dw.com.

¹⁴ Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–560.

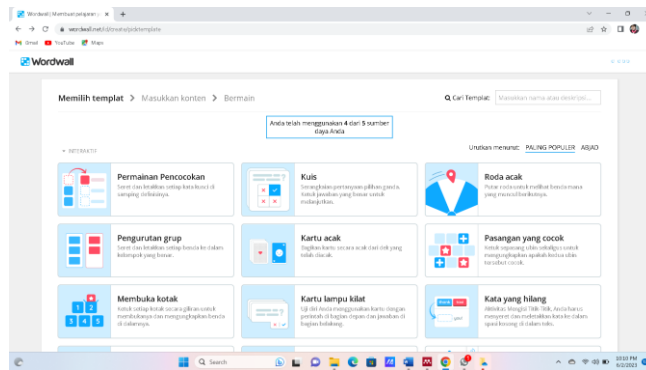
c. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran

- 1) Pastikan anda sudah memiliki akun Google terlebih dahulu, lalu setelah itu search “wordwall” pada kolom pencarian di google.



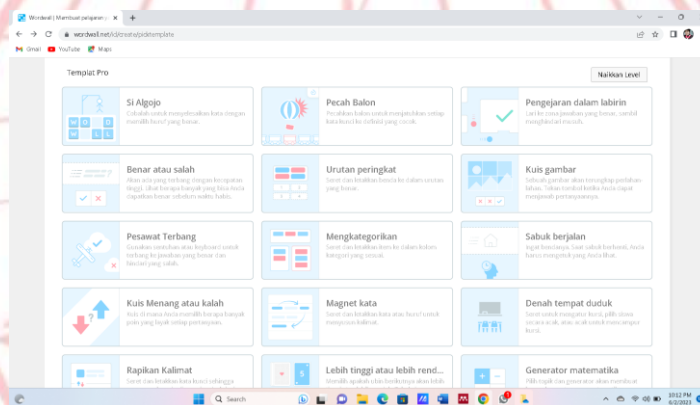
Gambar 2. 1 ketik “wordwall” pada kolom pecarian di google

- 2) Kemudian klik login dan apabila sudah mendaftar akan muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian pilih template yang ingin digunakan sebagai media pembelajaran.



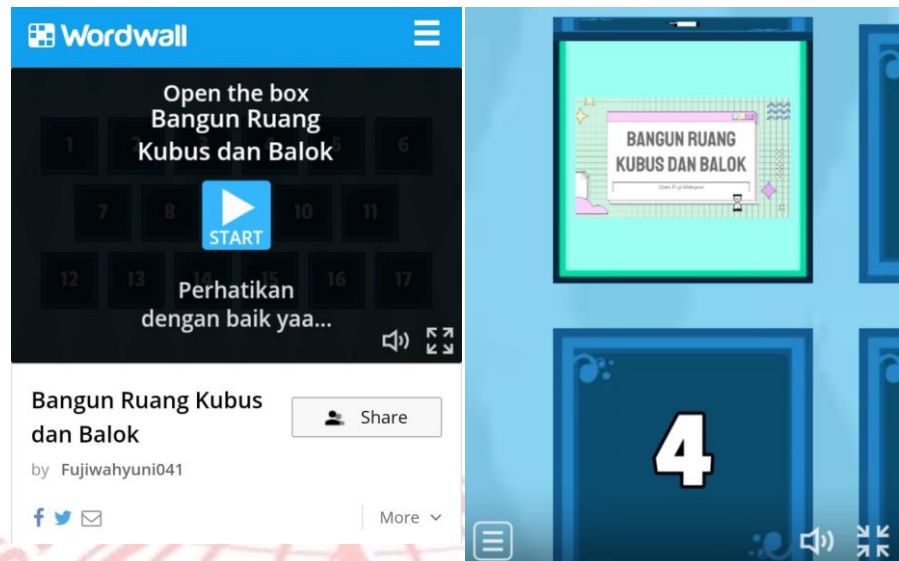
Gambar 2. 2 pilih template yang ingin digunakan

- 3) Untuk pengguna baru template gratis yang bisa digunakan maksimal hanya 5 template, apabila semua template gratis sudah digunakan maka bisa dengan cara upgrade. Tampilan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. 3 tampilan upgrade template

- 4) Pilihlah template yang menarik untuk media pembelajaran agar siswa tidak bosan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan template membuka kotak (*open the box*). Tampilan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 4 template open the box

d. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran.

- 1) Setelah membuat soal tes pada template yang dipilih, selanjutnya bagikan link website kepada masing-masing siswa di kelas. Setelah link di buka maka tampilannya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. 5 kolom pengisian nama untuk siswa

- 2) Setelah mengisi nama, kemudian klik mulai dan soal tes akan muncul dengan template yang menarik.



Gambar 2. 6 tampilan soal tes siswa

- 3) Setelah mengerjakan soal siswa dapat melihat skor dan waktu yang mereka habiskan untuk menjawab soal tersebut.



Gambar 2. 7 tampilan skor dan waktu siswa

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Matlin berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara umum dapat didefinisikan

bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Selanjutnya Robert Gagne berpendapat bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.¹⁵

Hasil belajar berhubungan erat dengan proses belajar mengajar. Hal ini merupakan tingkat penguasaan yang dicapai siswa/peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditetapkan. Keberhasilan belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya tetapi ditentukan juga oleh minat, perhatian dan motivasi belajarnya. Hasil belajar menurut Udin S Winataputra merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal ini belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar. Prestasi adalah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu kegiatan. Menurut Darmansyah hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka dan merupakan hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran sehingga pencapaian hasil belajar siswa lebih sering dikaitkan dengan nilai perolehan siswa setelah proses belajar mengajar dan evaluasi diberikan.¹⁶

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai siswa selama

¹⁵ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.

¹⁶ Shonya Herawati, "Meningkatkan Kemampuan Bertanya Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 2 Banjarnegara Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Materi Prisma Dan Limas" (n.d.).

mengikuti suatu program pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik Hasil belajar pada seorang individu seringkali tidak segera terlihat kecuali tindakan diambil untuk menunjukkan keterampilan yang telah mereka peroleh melalui belajar, namun hasil belajar adalah perubahan yang mengarah pada perubahan perilaku, sikap, dan keterampilan seseorang.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor lain, yaitu:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang terdiri dari faktor psikologi dan psikologi.
 - a) Faktor psikologi meliputi faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang.
 - b) Faktor psikologi meliputi kecerdasan siswa, motivasi, minat dan sikap.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.
 - a) Faktor lingkungan sosial meliputi lingkungan sosial adalah sekolah (guru dan teman-teman sekelas) lingkungan sosial masyarakat (kondisi lingkungan tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa), lingkungan sosial keluarga (lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar).
 - b) Faktor lingkungan non sosial meliputi lingkungan alamiah (kondisi udara segar, sejuk, dan tenang dapat mempengaruhi aktivitas belajar), faktor instrumental (di gedung sekolah, alat-alat belajar, kurikulum dan peraturan sekolah), faktor materi pelajaran yang diajarkan ke siswa hendaknya metode harus disesuaikan dengan perkembangan anak.¹⁷

¹⁷ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021).hal 58-

4. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin, *Manthanein* atau *Mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”. Dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang berarti semuanya berkaitan dengan penalaran.¹⁸ Matematika memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari dari pendidikan dasar sampai menengah.

Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika. Supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (universal). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.¹⁹

Dari penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang dapat berubah dan berkembang setiap saat. Karena menurut proses berpikir manusia akan selalu berkembang dari waktu ke waktu. Oleh karena itu akan sulit untuk menafsirkannya dengan menarik kesimpulan tentang makna matematis. Meskipun banyak ahli matematika mengambil definisi tentang matematika, itu pasti akan dilengkapi atau dikembangkan oleh matematikawan selanjutnya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

¹⁸ Anesa Surya, “Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Sd),” *Jurnal Pendidikan Ilmiah* 4, no. 2 (2019): 22–26.

¹⁹ Rahmah, “Hakikat Pendidikan Matematika.”

Tujuan pembelajaran matematika diajarkan di Sekolah dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Adapun tujuan umumnya adalah agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Jadi setiap permasalahan yang seseorang jumpai dalam kehidupannya baik itu berkenaan dengan penghitungan, pengukuran, pentafsiran dapat terselesaikan dengan mudah.

Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu berfikir kritis, logis, dan sistematis dalam kaitannya pembuatan kesimpulan secara generalisasi dan penyusunan sebuah bukti.
- 2) Mengajarkan siswa untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran secara teliti, tepat dan cermat.
- 3) Siswa mampu menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien.
- 4) Mengajarkan siswa untuk berfikir secara komunikatif dengan mengungkapkan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun dalam bentuk simbol-simbol.
- 5) Melatih siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemamuan untuk mencoba dalam memecahkan masalah matematika.²⁰

Dengan melihat tujuan umum dan khusus diatas menggambarkan bahwa peran matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat penting. Pondasi pembelajaran akan menjadi kuat jika matematika akan ditanamkan sejak dini pada diri anak. Tujuan pembelajaran matematika ini akan terwujud jika dilakukan dengan cara penemuan dan pengetahuan dikonstruksi sendiri oleh siswa, sedangkan guru

²⁰ Erna Yayuk, *Pembelajaran Matematika SD*, ed. Ari Dwi Haryono (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2019). Hlm. 4-5

berperan sebagai fasilitator, merencanakan proses pembelajaran dan menciptakan iklim yang kondusif.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika SD

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) ruang lingkup pembelajaran matematika di SD meliputi bilangan, geometri dan pengukuran, serta pengolahan data. Materi pembelajaran yang mencakup bilangan, geometri dan pengukuran disampaikan di seluruh kelas dari mulai kelas I sampai kelas VI, sementara materi pengolahan data hanya disampaikan di kelas VI. Pada materi bilangan meliputi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Selanjutnya materi geometri dan pengukuran meliputi bangun datar, bangun ruang dan alat ukur. Kemudian materi pengolahan data meliputi mengumpulkan, menafsirkan, dan menyajikan data.²¹

Sementara itu, setelah terjadi peralihan kurikulum pendidikan Indonesia secara bertahap yang dimulai pada tahun 2013, dari kurikulum lama (KTSP) sampai sekarang kurikulum nasional, menyebabkan adanya sedikit pergeseran dalam materi yang diajarkan di sekolah dasar. Pada dasarnya, materi yang diajarkan kurikulum nasional sama seperti yang diajarkan pada kurikulum KTSP, akan tetapi terdapat beberapa pergeseran materi pada kelas tertentu. Pergeseran materi tersebut yaitu terlihat dari materi pengolahan data yang sudah mulai diajarkan di kelas IV sampai kelas VI, sementara di kurikulum sebelumnya (KISP), materi pengolahan data diajarkan hanya di kelas VI saja. Berikut ini rincian materi matapelajaran matematika yang diajarkan di kurikulum nasional.

²¹ Imam Suhaebar. Hanifah, Nurdinah. Isrok'atun, Maulana, *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning* (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020).hal 18-19

Tabel 2.2 Ruang Lingkup Materi Pembelajaran Matematika SD pada Kurikulum 2013²²

Kelas	Materi	Submateri
1	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Geometri • Pengukuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan cacah, penjumlahan, dan bilangan • Pengenalan bangun ruang dan bangun datar • Panjang, berat, waktu, dan suhu
2	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Pengukuran • Geometri 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan cacah, penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian • Panjang, berat, dan waktu • Ruas garis, bangun datar, bangun ruang, serta pola bangun datar dan bangun ruang
3	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Pengukuran • Geometri 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan cacah, penjumlahan pecahan, dan pengurangan pecahan • Waktu, Panjang, dan berat • Bangun ruang dan bangun datar
IV	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Pengukuran • Geometri • Pengolahan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Pecahan, penaksiran, factor, kelipatan, dan bilangan prima • Panjang dan berat • Segi banyak, bangun ruang, dan bangun datar • Data
V	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Geometri • Pengolahan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Pecahan, perbandingan, dan skala • Bangun ruang • Data, penyajian data
VI	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan • Geometri • Pengolahan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilangan bulat dan operasi hitung campuran • Bangun datar dan bangun ruang • Modus, median, dan mean

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah penelitian yang dilakukan oleh:

²²Imam Suhaebar. Hanifah, Nurdinah. Isrok'atun, Maulana, *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation Based Learning* (Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2020).hal 18-19

1. Hasil penelitian Rizki Dwi Lestari (2021), yang berjudul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021" menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran online. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi Wordwall. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian di atas mengukur motivasi belajar sedangkan penulis mengukur hasil belajar.
2. Hasil penelitian Reli Imanulhaq dan Andi Prastowo (2022), yang berjudul "Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah", menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media edugame wordwall. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi wordwall. Perbedaan penelitian tersebut mengukur keaktifan siswa sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa.
3. Hasil penelitian Lia Epriliyanti, Nanda Lidiana, Nadiyahatul Munawaroh.. Sherli Nurfitri (2021), yang berjudul "Literatur Review: Penggunaan Media Wordwall Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar", dengan hasil menunjukkan bahwa ternyata kebanyakan penelitian menerapkan media Wordwall sebagai alat penunjang keberhasilan belajar dan bukan sebagai fasilitas untuk mengadakan penilaian hasil belajar yang menarik minat anak-anak. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis adalah sama-sama menggunakan game edukasi wordwall. Perbedaan penelitian di atas menggunakan media wordwall sebagai alat penilaian hasil belajar sedangkan penulis menggunakan media wordwall untuk mengukur hasil belajar siswa.
4. Hasil penelitian Mahwar Alfian Nisa, Ratnawati Susanto (2022), yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar", menunjukkan

bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi wordwall. Perbedaan penelitian di atas mengukur motivasi belajar sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa.

5. Hasil penelitian Fanny Mestyana Putri (2020), yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Tangerang Selatan", menunjukkan bahwa respon peserta didik dalam penggunaan media Wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi bilangan cacah sudah sangat efektif. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu sama-sama menggunakan media game edukasi wordwall. Perbedaan penelitian tersebut menggunakan media wordwall pada kegiatan penutup pembelajaran sedangkan penulis menggunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tabel 2.3 Kajian Penelitian Yang Relevan

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi, Tesis, Jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Origanalitas Penelitian
1	Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> di Kelas IV SDN Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021", tahun 2021.	Sama-sama menggunakan media game edukasi <i>wordwall</i>	Penelitian disamping mengukur motivasi belajar sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa	Penelitian ini menjelaskan adakah pengaruh penggunaan media <i>wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi kubus dan balok di sekolah dasar
2	Rela Imanulhaq dan Andi Prastowo, " <i>Edugame Wordwall</i> : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah", tahun 2022 .	Sama-sama menggunakan media game edukasi <i>wordwall</i>	Penelitian disamping mengukur keaktifan siswa, sedangkan penulis mengukur hasil	

			belajar siswa	
3	Lia Epriliyanti, Nanda Lidiana, Nadiyahul Munawaroh, dan Sherli Nurfitri, "Literatur Review: Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar, Tahun 2021.	Sama-sama menggunakan media game edukasi <i>wordwall</i>	Penelitian disamping menggunakan media <i>wordwall</i> sebagai alat penilaian hasil belajar, sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa	
4	Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar, Tahun 2022	Sama-sama menggunakan media game edukasi <i>wordwall</i>	Penelitian disamping memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa.	
5	Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran Daring (<i>Online</i>) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Tenggara Selatan", Tahun 2020	Sama-sama menggunakan media game edukasi <i>wordwall</i>	Penelitian disamping mengukur keefektifan media <i>wordwall</i> sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa	
6	Joanne Jasmine, Ed.D. "The Effects of Word Walls and Word Wall Activities on the Reading Fluency of First Grade Students", 2009	Sama-sama mengukur pengaruh dari penggunaan media <i>wordwall</i>	Penelitian disamping memfokuskan pada belajar membaca permulaan sedangkan penelitian penulis berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika	
7	Yusuf Ergen, Esranur Özışık, Yunus Bülbül. "Uzaktan Eğitim Sürecinde Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Öğretimine İlişkin Deneyimleri (Pengalaman Guru Kelas Tentang Pengajaran Matematika Dalam Proses Pendidikan Jarak Jauh)".2021	Persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama berfokus pada mata pelajaran matematika dalam pemanfaatan teknologi	Penelitian disamping memanfaatkan <i>e-learning</i> tetapi tidak berfokus pada media aplikasi <i>wordwall</i>	

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah garis besar atau gambaran yang menghubungkan variabel-variabel dalam suatu penelitian. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.²³

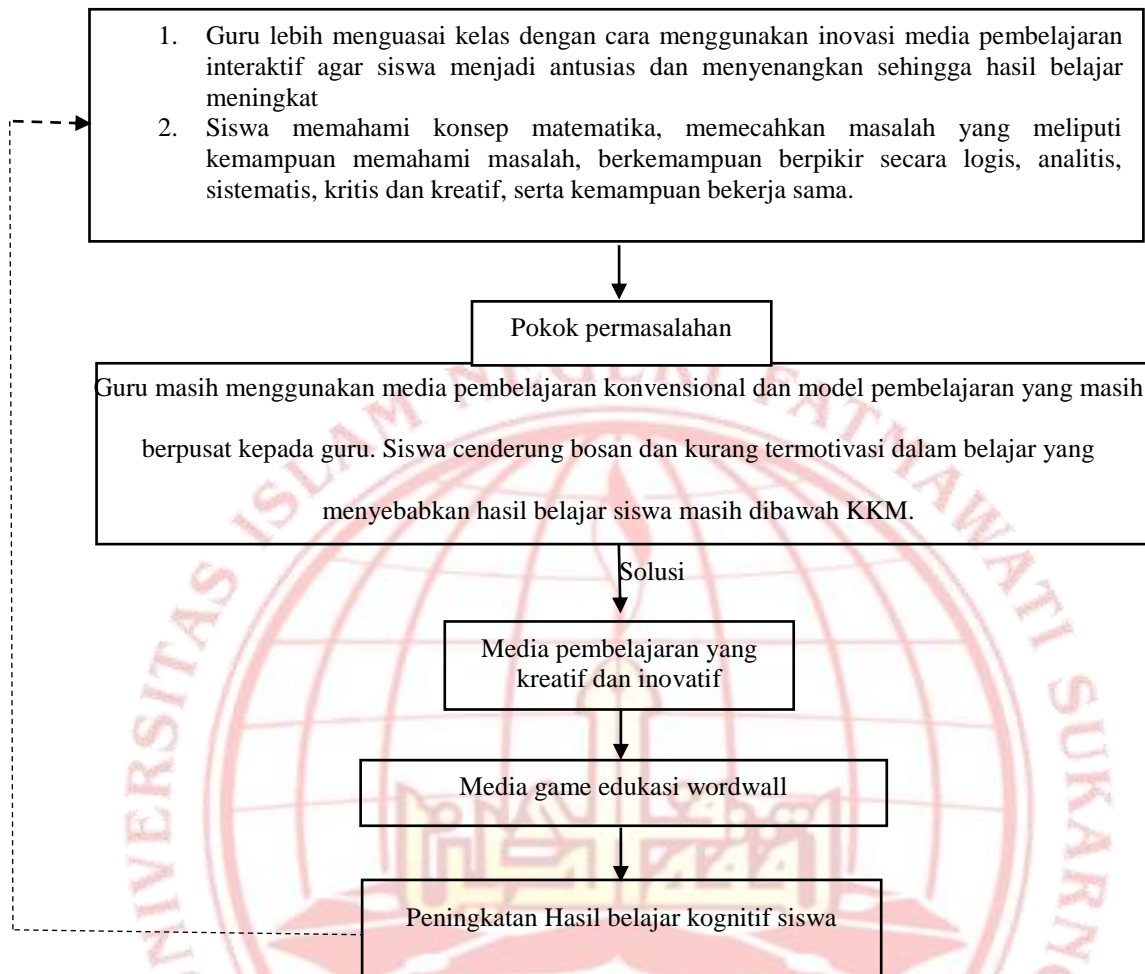
Sedangkan menurut Arikunto kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori, peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat.²⁴

Pembelajaran matematika dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Hal itulah yang terkadang membosankan, tidak menarik bagi siswa yang menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran sehingga suasana pembelajaran kurang menarik, membosankan, dan tidak efektif. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang menyenangkan untuk mengangkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika yaitu media game edukasi wordwall. Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih fokus pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Maka berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

²³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016). Hlm. 60

²⁴ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013). Hlm. 99



Gambar 2. 8 Bagan Kerangka berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.²⁵

Hipotesis penelitian:

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi kubus dan balok di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Mukomuko

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi kubus dan balok di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Mukomuko.

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019). hlm. 99-100