

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang disusun oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia 2024, istilah media dimaknai sebagai alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi. Adapun pembelajaran diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan untuk menjadikan seseorang belajar. Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan informasi atau materi pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan pesan (materi pembelajaran) dan menarik perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Resti et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam kerangka pedagogis: (1) mengkomunikasikan materi sehingga konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, (2) memungkinkan variasi metode pembelajaran sehingga dapat menjangkau gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, dan kinestetik), (3) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan memasukkan elemen interaktif atau gamefikasi yang menyenangkan, dan (4) memberikan umpan balik saat media membantu siswa memahami apa yang mereka lakukan. Fungsi-fungsi ini menjelaskan mengapa pemilihan media yang tepat berdampak pada hasil belajar siswa (Teni, 2018).

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA), media adalah komunikasi yang mencakup media cetak dan audiovisual serta perangkat pendukungnya. Untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif, media pembelajaran harus mengandung teks, audio, dan elemen visual. Menurut *American Association of Educational Communications and Technology* (AECT), sebagaimana dikutip dalam Magdalena (2024:7). Media adalah sarana yang digunakan individu untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui berbagai format dan saluran komunikasi. Media pembelajaran berperan sebagai pendukung utama dalam pengembangan pengetahuan

siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Ani, 2023).

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran yang baik harus didasarkan pada prinsip-prinsip desain pembelajaran berikut: media harus sesuai dengan tujuan instruksional, harus mudah diakses dan digunakan oleh guru dan siswa, harus terkait dengan karakteristik siswa, dan harus dapat memberikan umpan balik yang bermanfaat. Media akan kurang efektif jika dipilih dan dirancang tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip ini, terlepas dari seberapa maju teknologinya. Untuk materi matematika KPK dan FPB, media harus dapat memvisualisasikan ide faktor dan kelipatan, menawarkan latihan bertahap, dan menyediakan indikator keberhasilan belajar seperti skor kuis dan umpan balik otomatis. Semua ini dilakukan agar guru dapat melacak kemajuan siswa mereka (Audie, 2019).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Di Indonesia, "media pembelajaran" dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu (baik itu benda fisik, perangkat lunak, materi cetak maupun digital) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang direncanakan sehingga dapat

merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dokumen kurikulum dan berbagai penelitian akademik di Indonesia telah menggunakan definisi ini dengan baik (M Hasan, 2021). Berikut jabaran beberapa ciri-ciri media pembelajaran:

1) Manipulatif (pengguna dapat mengubahnya)

Media yang baik memungkinkan pendidik dan siswa melakukan percobaan langsung, mengubah urutan, menambah catatan, atau mengubah parameter simulasi. Sifat manipulatif memungkinkan pembelajaran eksploratif dan eksperiensial. Simulasi matematika interaktif atau laboratorium virtual yang memungkinkan pengaturan variabel adalah contohnya (Andi K, 2020).

2) Fiksatif (menangkap pengalaman atau peristiwa)

Kemampuan media untuk "mengabadikan" atau merekam informasi sehingga pengalaman dapat diputar ulang atau dianalisis ulang merupakan karakteristik penting. Rekaman eksperimen laboratorium, slide presentasi, atau modul digital yang tersimpan adalah beberapa contohnya. Keunggulan fiksatif bermanfaat untuk evaluasi dan penguatan materi (M Hasan, 2021).

3) Distributif (mudah diakses oleh banyak pengguna)

Banyak siswa harus dapat mengakses media modern, baik cetak maupun digital, serta platform pembelajaran daring. Penyebaran yang mudah ini sangat penting untuk pembelajaran jarak jauh dan blended. Dokumen kurikulum menekankan bahwa bahan ajar dapat diakses oleh semua siswa.

Pada dasarnya, media pembelajaran tidak selalu memiliki karakteristik fiksatif, manipulatif, atau distributif karena materi pembelajaran beragam dan tidak selalu membutuhkan ketiga sifat tersebut. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, atau kombinasi keduanya. Contohnya termasuk model fisik, presentasi, gambar, rekaman suara, video, dan lain-lain (Titin et al., 2023).

Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran lebih dari sekadar alat bantu; mereka berfungsi untuk menyampaikan informasi, memungkinkan interaksi, meningkatkan motivasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Oleh karena itu, memahami karakteristik media pembelajaran sangat penting bagi peneliti dan praktisi pendidikan untuk memilih,

merancang, dan menilai apakah media tertentu sesuai untuk pembelajaran tertentu (Kristanto 2020).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Karena media berfungsi sebagai perantara pesan antara guru dan siswa serta sebagai alat yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, jenis media pembelajaran merupakan topik penting dalam pengembangan proses belajar mengajar kontemporer. Secara tradisional, "media pembelajaran" mengacu pada segala sesuatu yang dapat membantu komunikasi pendidikan, menciptakan pengalaman belajar, dan menyampaikan informasi. Media pembelajaran didefinisikan dalam literatur kebijakan dan penelitian pendidikan di Indonesia tidak hanya sebagai alat fisik seperti buku teks atau papan tulis; istilah ini juga mencakup media digital, film, dan platform yang memungkinkan siswa berinteraksi dan menilai pelajaran mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, peneliti Indonesia telah mengeluarkan dan menganalisis berbagai penelitian dan panduan pengembangan pembelajaran yang menegaskan pernyataan ini.

Seringkali disebut sebagai media audio-visual, media visual, dan media audio-visual. Media audio-visual mencakup konten yang hanya dapat didengar, seperti rekaman suara, podcast, atau radio edukatif. Media visual

mencakup materi visual seperti gambar, poster, grafik, slide presentasi, dan teks tercetak. Namun, media audio-visual menggabungkan penglihatan dan pendengaran. Contohnya adalah film pembelajaran, video animasi, film pendidikan, dan tayangan multimedia interaktif. Klasifikasi ini penting karena setiap jenis media mempengaruhi cara kognisi siswa bekerja. Materi visual cenderung memperkuat ingatan spasial dan asosiasi gambaran, materi audio membantu aspek pendengaran dan pengulangan, dan media audio sering kali paling efektif untuk penjelasan proses atau fenomena yang bergerak. Penelitian empiris yang dilakukan di Indonesia menunjukkan bahwa media audio-visual efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar seseorang tentang berbagai mata pelajaran tertentu (Nadlir et al., 2024, p. 117).

Di Indonesia, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau sarana yang memungkinkan pesan pendidikan dikomunikasikan antara guru dan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Menurut kajian yang dilakukan oleh Hasan (2021), media dilihat tidak sekadar sebagai benda fisik tetapi juga sebagai bagian dari teknologi pendidikan yang membantu mengkomunikasikan materi pelajaran dan menghubungkan elemen pembelajaran satu sama lain.

Oleh karena itu, media memiliki peran strategis dalam memperjelas pesan dan mendorong minat siswa untuk belajar.

Secara historis, Sadiman dan kolega menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar. Pandangan ini sering digunakan untuk menekankan aspek psikologis media bukan sekadar aspek teknis yakni kemampuan media untuk memotivasi dan menarik perhatian siswa. Konsep Sadiman masih menjadi dasar penilaian kualitas media dari perspektif keterlibatan siswa dan relevansi pedagogisnya dalam literatur Indonesia terbaru (Majid 2020:74).

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan fitur-fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam kelas. Media *Wordwall* menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan. Media ini dapat di akses melalui smarthphone, laptop, maupun tablet sehingga dapat

memudahkan para guru dan siswa belajar di kelas. Selain itu *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. *Wordwall* dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun. Sehingga *Wordwall* tetap dapat digunakan secara gratis. Penggunaan *Wordwall* dapat menumbuhkan motivasi siswa melalui macam-macam fitur yang ada didalam *Wordwall* (Tigor Sitohang et al., 2024, p. 13).

Wordwall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik (Cronsberry (dalam (Purnamasari et al., 2020, p. 72).

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *Wordwall* juga disediakan contoh – contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa . *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis

menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran (Mohammad Fikriansyah & Idzi' Layyinnati, 2023, p. 5).

b. Karakteristik *Wordwall*

Wordwall memiliki berbagai karakteristik yang menjadikannya salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif. Karakteristik-karakteristik tersebut memberikan gambaran mengenai keunggulan dan fungsi *Wordwall* dalam mendukung proses belajar mengajar serta meningkatkan partisipasi peserta didik.

1. *Wordwall* menyediakan banyak jenis template permainan / aktivitas seperti kuis, teka-teki, anagram, match up, word search, dll. Guru dapat memilih sesuai materi dan tujuan pembelajaran
2. *Wordwall* mampu memicu minat dan antusiasme siswa dalam belajar, membuat mereka lebih aktif, lebih berani menjawab, lebih melibatkan diri.
3. *Wordwall* bisa digunakan secara individu maupun kelompok, dan bisa dipakai di pembelajaran tatap muka maupun daring (Wulandari et al., 2024, p. 794).

c. Kelebihan *Wordwall*

Kelebihan media *Wordwall* antara lain :

1. Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya

mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.

2. Dalam pengaksesan aplikasi *Wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
3. Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Savira & Gunawan, 2022, p. 5455).

d. Kelemahan *Wordwall*

Kelemahan dari media *Wordwall* ialah:

1. Bergantung pada kestabilan jaringan internet
2. Fasilitas gratis hanya bisa digunakan dalam pembuatan 5 game saja (Zahroh et al., 2024, p. 136).

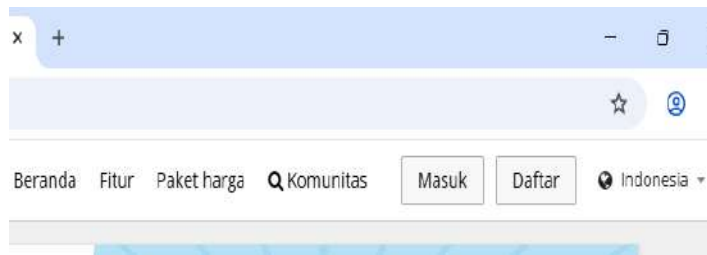
e. Cara Mengakses *Wordwall*

Terdapat beberapa cara untuk mengakses *Wordwall*, yaitu untuk admin (guru) dan untuk peserta (siswa). Admin dapat mengakses *Wordwall* melalui <https://Wordwall.net/id> dan untuk peserta dapat mengakses *Wordwall* melalui link yang telah dibagikan salah satunya melalui link berikut <https://Wordwall.net/id/resource/97469704>.

Adapun Langkah-langkah dalam mengakses *Wordwall* sebagai berikut :

1. Silahkan masuk pada laman berikut <https://Wordwall.net/id> kemudian klik “Masuk” pada menu di kanan atas. Lalu kita akan diarahkan pada

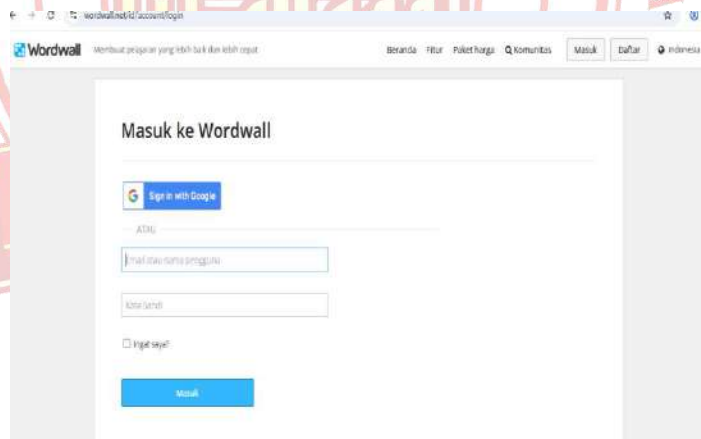
halaman Masuk. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan tampilan pilihan untuk Masuk ke Platform.



Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Masuk (Login)

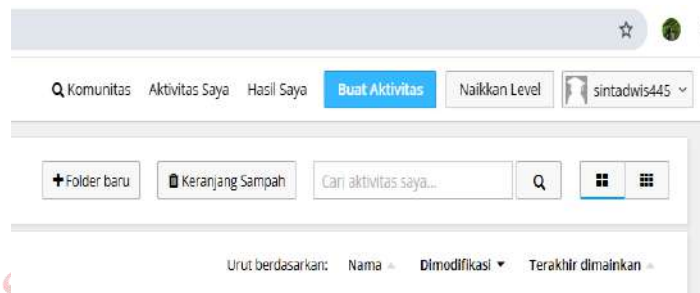
Wordwall

2. Masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan cara memasukkan email dan passwordnya. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan Menu “Masuk”.



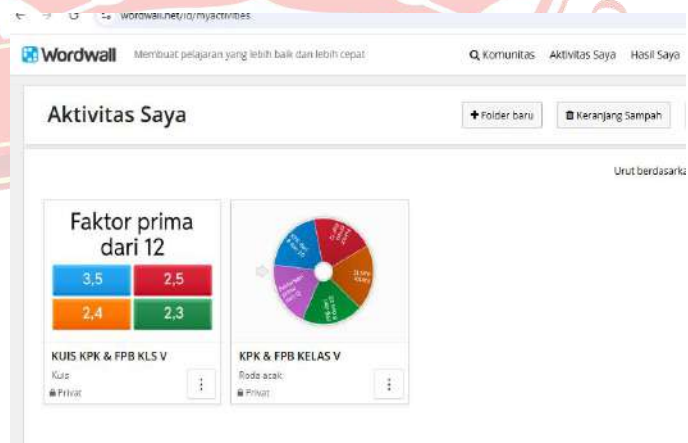
Gambar 2. 2 Tampilan Menu Masuk *Wordwall*

3. Klik pada menu Aktivitas Saya pada menu disebelah kanan atas. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan Tampilan Menu.



Gambar 2. 3 Tampilan Menu Aktivitas Saya
Wordwall

4. Tampilan laman daftar kuis yang sudah dibuat akan muncul. Kemudian pilih kuis mana yang akan dimainkan oleh peserta. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan tampilan Activities soal yang telah dibuat.



Gambar 2. 4 Tampilan Daftar Aktivitas Kuis
Wordwall

5. Setelah memilih soal yang akan dimainkan oleh siswa klik titik 3 pada sebelah kanan bawah soal. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan Tampilan Aktivitas soal yang telah dibuat.



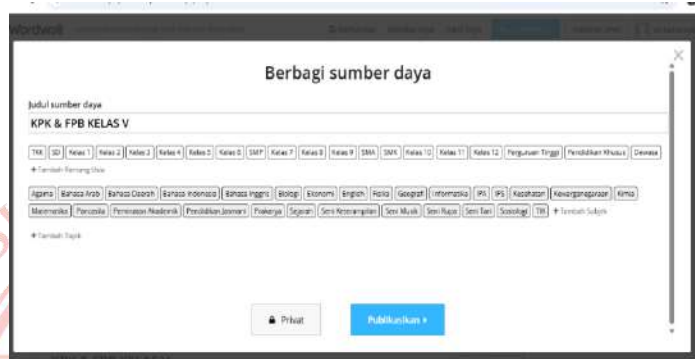
Gambar 2. 5 Tampilan Aktivitas Kuis *Wordwall*

6. Kemudian klik bagikan. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan beberapa pilihan alat bantu yang dapat digunakan terutama pada pilihan Bagikan.



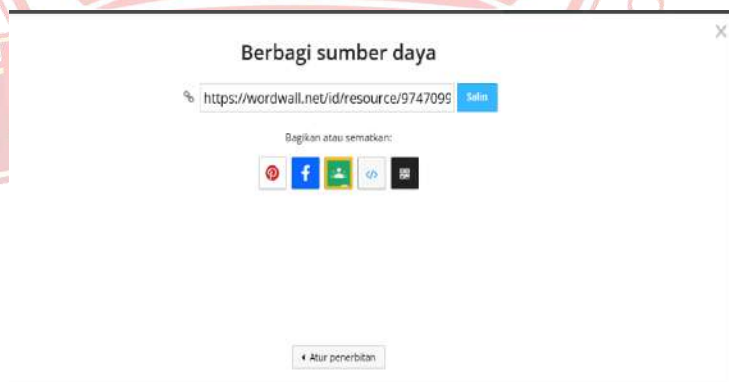
Gambar 2. 6 Tampilan Menu Bagikan pada Aktivitas Kuis *Wordwall*

7. Selanjutnya setelah memilih bagikan maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Selanjutnya klik publikasikan. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan tampilan pilihan Publikasikan



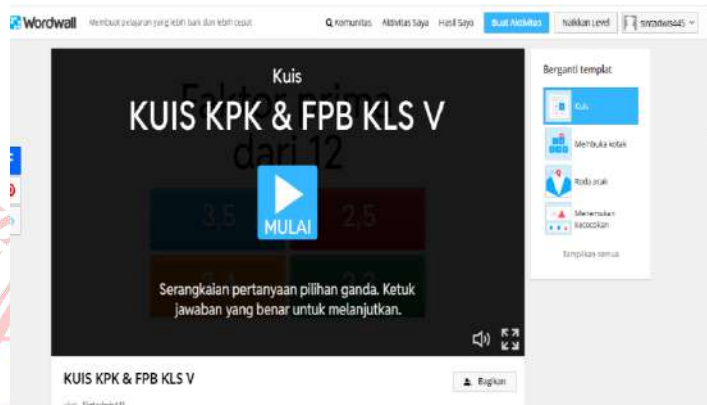
**Gambar 2. 7 Tampilan Pilihan Publikasikan pada
*Wordwall***

8. Kemudian salin link dan klik selesai. Berikut merupakan gambar yang menunjukkan tampilan Link yang dapat di Bagikan.



**Gambar 2. 8 Tampilan Tautan Aktivitas Kuis
*Wordwall***

9. Setelah itu guru bisa membagikan link yang telah di salin dan selanjutnya siswa mengklik link yang sudah dibagikan. Maka akan muncul tampilan awal seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 9 Tampilan Awal Aktivitas *Wordwall*

10. Kemudian siswa mengklik mulai untuk memulai permainan. Maka soalpun akan muncul. Pada tampilan soal dapat dilihat bahwa di pojok kiri terdapat tampilan waktu pengerjaan soal. Sebelah kanan atas terdapat gambar “√” yang menandakan banyaknya soal yang benar dijawab. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 10 Tampilan Pengerjaan Soal pada Wordwall

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Agrifina et al., 2024, pp. 297–298).

Hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Sudjana (dalam (Parwanti et al., 2019, p. 24). Hasil belajar sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar. Belajar dan hasil belajar tidak mengenal usia (Dimiyati & Mudjiono (dalam (Parwanti et al., 2019, p. 24).

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Capaian ini mencakup tiga ranah utama: pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Hasil belajar merupakan wujud perubahan perilaku yang lahir dari interaksi antara peserta didik dan kegiatan mengajar, dan proses ini tidak dibatasi oleh usia.

Dalam Islam, pentingnya meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik juga mendapat perhatian besar. Al-Qur'an menegaskan bahwa ilmu merupakan sarana untuk meninggikan derajat manusia, sehingga proses belajar harus dilakukan dengan cara yang efektif dan bermakna. Sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah [58]: 11, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan,

“Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

b. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan tertentu. Untuk memahami capaian pembelajaran secara menyeluruh, hasil belajar umumnya diklasifikasikan ke dalam beberapa ranah utama. Tiga ranah yang paling banyak digunakan dalam kajian pendidikan adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor, yang masing-masing memberikan fokus berbeda terhadap aspek perkembangan peserta didik. Penjelasannya sebagai berikut:

1. **Ranah Kognitif**, Ranah ini berkaitan dengan aspek intelektual: kemampuan siswa untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta pengetahuan atau konsep. Contohnya siswa bisa menghafal fakta, menjelaskan konsep, menyelesaikan masalah baru, membandingkan ide-ide, serta membuat keputusan berdasarkan analisis.

2. Ranah Afektif, Ranah ini menyangkut aspek emosional, sikap, nilai-nilai, motivasi, dan perasaan siswa. Cakupannya mulai dari kesediaan untuk menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi nilai-nilai, hingga menginternalisasi nilai-nilai tersebut sebagai bagian dari karakter atau pola hidup siswa.
3. Ranah Psikomotorik, Ranah ini menyangkut keterampilan fisik, koordinasi motorik, dan kemampuan bertindak dalam bentuk perilaku nyata. Termasuk di dalamnya kemampuan gerakan sederhana sampai kompleks, keterampilan praktek, penggunaan alat, reproduksi tindakan fisik, serta ketrampilan yang memerlukan presisi dan koordinasi (TITIEN SUPRIHATIEN, 2023, p. 243).

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beragam unsur yang saling berkaitan. Secara umum, faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal menjadi faktor kunci yang mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa faktor ini membawa pengaruh besar terhadap kesenjangan akademik yang terjadi

di tingkat sekolah dasar. Adapun aspek-aspek dari faktor internal yang menimbulkan problematika dalam akademik peserta didik di sekolah dasar, antara lain:

a.) Motivasi dan minat belajar

Merupakan faktor internal penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai dorongan yang membuat siswa berusaha mencapai tujuan belajar, baik yang bersifat intrinsik, seperti keinginan menguasai materi dan meningkatkan kompetensi, maupun ekstrinsik, seperti harapan memperoleh nilai baik atau penghargaan. Sementara itu, minat belajar adalah rasa ketertarikan dan kesenangan terhadap suatu bidang atau aktivitas belajar, yang membuat siswa lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Ketika motivasi dan minat hadir secara bersamaan, siswa akan lebih tekun, aktif, dan bersemangat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar pun dapat meningkat.

b.) Emosional dan Kepercayaan Diri

Kecerdasan emosional, yang meliputi kemampuan mengelola stres, mengatur emosi, serta berinteraksi sosial secara efektif, memiliki peran krusial khususnya dalam membentuk ketahanan

peserta didik menghadapi tekanan akademik yang semakin kompleks di masa sekolah dasar.

c.) Keterampilan Metakognitif dan Manajemen Waktu

Keterampilan metakognitif, yang mencakup kemampuan untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi proses belajar, merupakan aspek penting dalam menunjang keberhasilan akademik peserta didik.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berperan penting dalam membentuk kebiasaan belajar dan sikap peserta didik terhadap pentingnya pendidikan. Adapun aspek-aspek dari faktor eksternal yang menimbulkan problematika dalam akademik peserta didik di sekolah dasar, antara lain:

a. Lingkungan Keluarga

Dukungan keluarga merupakan pilar utama dalam keberhasilan akademik peserta didik, terutama pada jenjang Sekolah Dasar di mana anak masih sangat bergantung pada bimbingan dan perhatian orang tua.

b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah juga memegang peran penting dalam menentukan keberhasilan akademik peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar,

yang mana pada hakikatnya kebutuhan belajar pada tingkat sekolah dasar masih sangat spesifik dan memerlukan pendekatan yang tepat.

c. Pengaruh Teman Sebaya dan Lingkungan Sosial

Teman sebaya dan lingkungan sosial juga merupakan aspek penting yang dapat berdampak positif maupun negatif terhadap proses belajar peserta didik, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Teman sebaya bisa menjadi sumber motivasi yang kuat untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar, namun di sisi lain juga dapat menjadi distraksi yang menghambat pencapaian akademik (Tondang et al., 2025, pp. 8865–8870).

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi ET (dalam (Rahmah, 2018, p. 2).

Pembelajaran matematika merupakan interaksi antara berbagai komponen belajar, yang mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, dalam memecahkan masalah. Pembelajaran matematika juga dapat diartikan sebagai usaha membantu peserta didik, untuk mendesain konsep-konsep matematika, melalui kemampuannya sendiri sehingga konsep tersebut terbangun kembali. Penanaman konsep dilakukan dengan memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Konsep ditanamkan secara bertahap mulai dari yang sederhana hingga kompleks. Konsep tidak dapat ditanamkan melalui definisi saja, melainkan harus berdasarkan pengalaman (Meilinda, 2024, p. 47).

b. Materi KPK dan FPB

1) Kelipatan Persekutuan terkecil (KPK)

KPK dalam literatur asing dikenal dengan istilah The Least Common Multiplication atau disingkat LCM, yaitu merujuk pada bilangan terkecil yang merupakan kelipatan dari dua atau lebih bilangan

bulat. Untuk mengurangi distruksi bahasa, selanjutnya ketika disebutkan istilah bilangan, maka yang dimaksud adalah bilangan bulat karena semesta pembicaraan dalam konsep KPK adalah himpunan bilangan bulat. Untuk dapat memahami konsep KPK dengan baik, paling tidak ada dua konsep utama yang mendasari konsepnya, yaitu konsep mengenai kelipatan bilangan dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan atau lebih.

Kita sering mendengar bahwa kelipatan bulat dari bilangan 2 adalah 2, 4, 6, 8, dan seterusnya. Sedangkan kelipatan bulat dari bilangan 3 adalah 3, 6, 9, 12, dan seterusnya. Dikatakan kelipatan bulat karena terdiri dari himpunan bilangan bulat yang merupakan kelipatan dari bilangan bulat 2 atau 3. Selanjutnya kelipatan bulat dari bilangan bulat cukup disebut dengan istilah kelipatan (Pujiati & Agus, 2011, p. 49).

2) Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis dua atau lebih bilangan tanpa menyisakan sisa.

Faktor persekutuan dari sejumlah bilangan bulat yang salah satunya bukan bilangan 0 maka akan memiliki faktor persekutuan yang berhingga. Jika berhingga, maka faktor persekutuan yang manakah

yang merupakan bilangan yang nilainya terbesar? Pertanyaan inilah yang mendasari kajian tentang faktor persekutuan terbesar yang kemudian disingkat dengan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar).

FPB adalah bilangan bulat terbesar yang merupakan faktor persekutuan dari dua atau lebih bilangan bulat. Misalnya, berapakah FPB dari 20 dan 24? Faktor dari 20 adalah 1, 2, 4, 5, 10, dan 20, sedangkan faktor dari 24 adalah 1, 2, 4, 6, 12, dan 24. Jadi, faktor persekutuan dari 20 dan 24 adalah 1, 2, dan 4. Bilangan yang terbesar di antara 1, 2 dan 4 adalah 4, maka faktor persekutuan yang terbesar atau FPB dari 20 dan 24 adalah 4 (Pujiati & Agus, 2011, p. 12).

5. Teori Behavioristik

Menurut Desmita teori belajar behavioristik adalah pemahaman tentang perilaku seseorang dengan memakai pendekatan objektif, dan materialistik, sehingga melalui upaya pengkondisian yang dapat mewujudkan perubahan perilaku seseorang (Desmita, 2021). Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku anak hendaknya dilakukan bukan dengan mengamati aktivitas bagian-bagian tubuh, melainkan dengan menguji dan mengamati tingkah laku yang terlihat. Teori ini menekankan pentingnya pengamatan, karena melalui pengamatan kita dapat

memahami apakah terjadi perubahan dalam tingkah laku atau tidak.

Dalam teori behaviorisme, input atau stimulus yang diberikan dan output atau respons yang dihasilkan merupakan aspek yang sangat penting. Stimulus dalam konteks pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru atau lingkungan pembelajaran kepada siswa. Ini bisa berupa materi pelajaran, instruksi, tugas, atau interaksi verbal antara guru dan siswa. Respons di sisi lain adalah tanggapan atau reaksi siswa terhadap stimulus tersebut. Respons ini dapat berupa: Perilaku yaitu bagaimana siswa bertindak atau berperilaku sebagai hasil dari stimulus. Misalnya, jika guru memberikan tugas, respons siswa bisa berupa menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian pemahaman, yaitu bagaimana siswa memahami atau menginterpretasikan informasi yang diberikan. Respons ini mungkin tidak selalu terlihat secara fisik, tetapi mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Dalam teori behaviorisme, hubungan antara stimulus dan respons sangat ditekankan. (Addaeroby & Fahdin, 2024)

Menurut Murniyati & Suyadi bahwa teori behavioristik yang menganggap bahwa hal terpenting dalam proses belajar yaitu input (rangsangan) dan output (Tanggapan). Pengaruh adanya Teori belajar behavioristik

ini menjadikan berkembangnya teori pendidikan dan pembelajaran yang disebut dengan aliran behavioristik.

Pandangan dari aliran behavioristik ini menganggap belajar adalah adanya interaksi dari stimulus dan respons. Sehingga mengakibatkan perubahan pada tingkah laku siswa. Stimulus ini murni berasal dari seorang guru, sedangkan respon berasal dari siswa. Maka keberhasilan perubahan dari perilaku siswa dapat diperhatikan dari sejauh mana guru memberikan stimulus terhadap siswa yang berupa metode pembelajaran. (Murniyati & Suyadi, 2021)

B. Penelitian Yang Relevan

1. Ana Meilinda (2024) melakukan penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram.”* Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 80, sedangkan kelas kontrol sebesar 74, dengan nilai signifikansi uji *t* sebesar 0,034 ($<0,05$). Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV.

2. Iis Istiqomah (2024) melakukan penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MIM 10 Karang Anyar.”* Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas V. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.
3. Anisah Br Siregar (2024) melakukan penelitian berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 040456 Berastagi.”* Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *true experimental* berupa *pretest-posttest control group design*

dan melibatkan siswa kelas IV sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 65,70% dengan kategori cukup efektif, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 34,56% dengan kategori tidak efektif. Selain itu, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R-Square sebesar 74,2%, yang berarti terdapat pengaruh yang kuat dari penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

4. Fatkhullah (2024) melakukan penelitian berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa UPT SPF SD Inpres Kassi Kecamatan Manggala Kota Makassar.*" Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dan melibatkan 48 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata motivasi belajar pada kelompok eksperimen meningkat menjadi kategori sangat tinggi, sedangkan pada kelompok kontrol hanya mencapai kategori tinggi. Uji *t* menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$), yang berarti terdapat pengaruh positif penggunaan *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Nama & Tahun		Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Ana (2024)	Melinda	Pengaruh	Sama-sama	Subjek dan lokasi
		Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Merbau Mataram	meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar, Keduanya fokus pada hasil belajar siswa	penelitian, serta tahun penelitian
Iis (2024)	Istiqomah	Pengaruh	Keduanya	Untuk metode
		Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MIM 10 Karang Anyar	meneliti pengaruh media <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar siswa dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	penelitian, penelitian ini menggunakan eksperimen semu (quasi experiment), sedangkan penelitian saya menggunakan pre-eksperimen (one group

				pretest-posttest)
Anisah Siregar (2024)	Br	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 040456 Berastagi	Sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar, Keduanya fokus pada hasil belajar siswa	Subjek dan lokasi penelitian, serta tahun penelitian
Fatkhullah (2024)		Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Upt Spf Sd Inpres Kecamatan Manggala Makassar	Kedua penelitian sama-sama meneliti penggunaan media <i>Wordwall</i> sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan sama-sama Fokus pada pendidikan dasar	Desain penelitian, penelitian ini menggunakan kuasi-eksperimen dengan desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> (membandingkan kelompok <i>eksperimen</i> dan kontrol) sedangkan

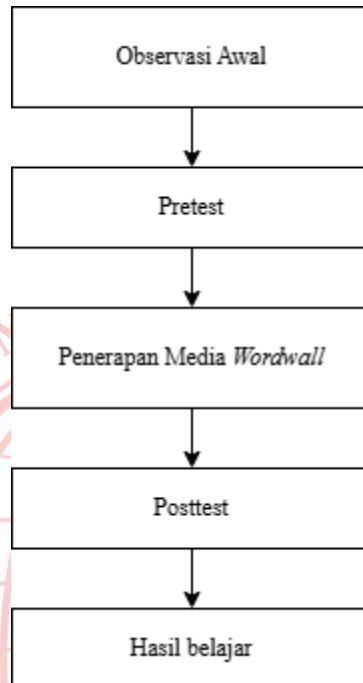
penelitian saya
menggunakan
pre-eksperimen
(*one group*
pretest-posttest),
hanya melibatkan
satu kelompok
perlakuan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah rencana atau panduan yang menunjukkan bagaimana seorang peneliti akan menghubungkan berbagai konsep dan ide dalam penelitian mereka, sehingga memudahkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ingin mereka teliti. Dengan kerangka berpikir, peneliti bisa lebih mudah melihat arah dan tujuan penelitian, serta bagaimana mereka akan menginterpretasikan data yang ditemukan (Heni Listiana, 2022, p. 148).

Dengan kerangka pikir yang jelas, penelitian dapat dirancang dan dilaksanakan secara terarah dan sistematis, memastikan setiap langkah didasarkan pada dasar yang kuat dan logis, serta tetap fokus pada tujuan penelitian, memberikan panduan dalam menginterpretasikan hasil. Agar lebih mudah untuk dipahami, maka disajikan dengan bentuk skema ataupun diagram.

Adapun bentuk skemanya sebagai berikut:



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir Penelitian

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan. Menurut Tim Penyusun PPKI (2015:18) asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2013:65) bahwa asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu, keputusan tentang masalah

merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020, p. 4)

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Materi KPK & FPB Siswa Kelas V Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah 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 berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini adalah:

(Ho) : Tidak Terdapat Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK & FPB Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu

(Ha) : Terdapat Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Materi KPK & FPB Di SD Negeri 75 Kota Bengkulu