

BAB II

Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tolak ukur peserta didik yang dapat dilihat dan diukur setelah melakukan pembelajaran secara efektif. Menurut Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S., (2019, hlm. 47) mengatakan bahwa “hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman”. Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan kemampuan serta kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran (Destyana, V. A., & Surjanti, J., 2021, hlm. 1002). Menurut Komariyah, S., & Laili, A. F. N., (2018, hlm. 57) menyimpulkan bahwa hasil belajar atau *achievement* adalah hasil dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh peserta didik, biasanya hasil belajar dilihat dari penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang, baik sudut pandang peserta didik dan sudut pandang guru. Menurut Apriliani, dkk (dalam Rusyita, L., Harjono, N., & Airlanda, G. S., 2018, hlm. 605-606) mengatakan bahwa hasil belajar dari sudut pandang peserta didik merupakan tingkat perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang lebih baik dibandingkan pada sebelum belajar. Sedangkan menurut Widiantonono & Harjono (dalam Rusyita, L., Harjono, N. & Airlanda, G. S., 2018, hlm. 605-606) pada sudut pandang guru hasil belajar dapat dilihat pada kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk menghasilkan data yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah terdapatnya perubahan perilaku dan mental pada peserta didik dalam ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor yang lebih baik. Hasil belajar sebagai tolak ukur dari kecakapan peserta didik yang dapat dilihat dari pemberian penugasan terhadap materi pembelajaran. Hasil belajar yaitu perubahan

tingkah laku peserta didik setelah melalui proses pembelajaran serta sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran dengan memperoleh skor melalui tes (Kurino, Y. D., 2018, hlm. 35). Adanya pemberian skor dari tes adalah sebagai kegiatan evaluasi yang diberikan oleh guru untuk menghasilkan suatu data yang nantinya data tersebut untuk dilihat tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* (dalam Nabillah, T., & Abadi, A. P., 2019, hlm. 660) membagi tujuan pendidikan menjadi 3 macam, yaitu sebagai berikut ini:

- 1) Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.
- 3) Ranah psikomotor, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hada dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Menurut Rifa'i, R., & Sartika, N. S., (2018, hlm. 46) untuk memudahkan perolehan data mengenai hasil belajar peserta didik ada beberapa indikator serta cara pengukurannya, sebagai berikut ini:

Tabel 2.1

Indikator Hasil Belajar dan Cara Pengukurannya

Jenis Hasil Belajar	Indikator	Cara Pengukuran
Kognitif		
Pengetahuan	Dapat menyebutkan / menunjukkan	Pertanyaan / tugas / tes
Pemahaman	Dapat menjelaskan / mendefinisikan dengan kata-kata sendiri	Pertanyaan / tugas / persoalan / tes
Aplikasi	Dapat memberi contoh / menggunakan dengan tepat / memecahkan masalah	Tugas / persoalan / tes
Analisis	Dapat menguraikan / mengklasifikasikan	Tugas / persoalan / tes

Jenis Hasil Belajar	Indikator	Cara Pengukuran
Sintesis	Dapat menghubungkan / menyimpulkan / menggeneralisasikan	Tugas / persoalan / tes
Evaluasi	Dapat menginterpretasikan / memberi kritik / memberi pertimbangan/ penilaian	Tugas / persoalan / tes
Afektif		
Penerimaan	Bersikap menerima/sebaliknya	Pertanyaan / tes / skala sikap
Sambutan	Bersedia terlibat / sebaliknya	Tugas / observasi / tes
Penghargaan	Memandang penting / kagum/ sebaliknya	Skala penilaian/ tugas/ observasi
Pendalaman	Mengakui/ mempercayai/ sebaliknya	Tugas ekspresif/ skala sikap
Penghayatan	Menjelma dalam kehidupan sehari-hari	Observasi/ tugas ekspresif
Psikomotor		
Keterampilan bertindak	Koordinasi mata, tangan dan kaki	Tugas/ observasi/ tes tindakan
Keterampilan ekspresi verbal dan non verbal	Gerak, mimik, ucapan	Tugas/ observasi/ tes tindakan

(Sumber: Rusdian Rifa'i, R. & Sartika, N. S., 2018, hlm. 46)

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa indikator yang dimiliki pada hasil belajar peserta didik ini terdapat tiga indikator adalah (1) ranah kognitif atau ranah dengan kemampuan berpikir, (2) ranah afektif atau ranah yang berkaitan dengan sikap peserta didik, baik sikap spiritual maupun sosial, serta (3) ranah psikomotor atau ranah keterampilan peserta didik dalam bertindak dan berekspresi baik verbal maupun non verbal.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perbedaan hasil belajar peserta didik antara satu dengan yang lainnya disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor yang bersumber dari diri sendiri dan faktor yang berasal dari luar diri sendiri atau lingkungan. Menurut Slameto (dalam Nabillah, T., & Abadi, A. P., 2019, hlm 662)

menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut ini:

1) Faktor internal

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar akan terganggu jika kesehatan terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b) Minat

Minat berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik. Peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat mempengaruhi belajar, jika yang dipelajari sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak untuk mencapai tujuan perlu motivasi sebagai daya pendorongnya.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi antar peserta didik, disiplin terhadap peraturan sekolah, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Keberadaan peserta didik dalam masyarakat, seperti terlibat dalam kegiatan masyarakat, pengaruh dari teman bergaul, dan kehidupan masyarakat lainnya yang memberikan pengaruh terhadap belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, yaitu terdiri dari faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal, yaitu yang terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pada pikiran, perasaan dan minat, serta keterampilan peserta didik, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran

(Sun'iyah, S. L., 2020, hlm. 5). Sedangkan menurut Irsyad S, A. N. I., dkk (2021, hlm. 96) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim untuk penerima yang dapat memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Media pembelajaran adalah “sebuah alat bantu untuk guru dalam pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik pada kegiatan pembelajaran” (Audie, N., 2019, hlm. 589). Berdasarkan pada penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta memberikan stimulus kepada peserta didik, sehingga mendorong terjadinya pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai jembatan penghubung antara guru dengan peserta didik untuk menyampaikan suatu materi agar lebih mudah untuk dipahami dan dapat memberikan kesan tersendiri untuk peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran di Indonesia sangat beragam. Jenis-jenis bentuk media pada lingkun pembelajaran dapat dilihat dari bentuk jenisnya, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Menurut Rahmi, M. N., & Samsudin, M. A., (2020, hlm. 358) pengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut ini:

- 1) Media audio, yaitu radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio, dan lain sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu buku, ensiklopedia, gambar, foto, majalah, surat kabar, ilustrasi, klipping, diagram dan sketsa, poster, peta, dan lain sebagainya
- 3) Media audio visual, yaitu video, televisi, film, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Rahma, F. I., (2019, hlm. 89) mengemukakan tentang jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut ini:

- 1) Media visual diam adalah huruf-huruf dan tulisan, gambar-gambar dan simbol-simbol, foto, diagram, bagan, poster, buku, dan lain sebagainya.
- 2) Media display, yaitu papan tulis/whiteboard, papan flanel, dan filp chart/peta, dan lain sebagainya.
- 3) Gambar mati yang diproyeksikan, yaitu gambar, foto, diagram, tabel, tulisan, ilustrasi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pada pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio adalah media yang berkaitan dengan indra pendengaran, seperti radio, televisi, tape recorder, dan lain sebagainya. Media visual adalah media yang dapat dinikmati dengan indra penglihatan, seperti gambar, tulisan, foto, dan lain sebagainya atau yang termasuk dalam jenis media visual diam, media display, serta gambar mati yang diproyeksikan. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, seperti film, video dokumenter, dan lain sebagainya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai alat bantu komunikasi dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton (dalam Hasan, M. dkk, 2021, hlm. 34) mengatakan bahwa media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Diharapkan dapat menumbuhkan minat dan dapat menstimulus peserta didik dalam melakukan suatu hal.
- 2) Menyajikan informasi. Memiliki fungsi sebagai pengantar dalam penyajian atau pemberian informasi.
- 3) Tujuan pembelajaran. media pembelajaran harus melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran serta memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah menumbuhkan minat dan memberikan stimulus kepada peserta didik, sebagai perantara dalam penyampaian informasi, serta penggunaan media pembelajaran harus dapat melibatkan peserta didik dalam setiap penggunaannya pada setiap kegiatan pembelajaran dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik.

3. Wordwall

a. Pengertian

Wordwall adalah sebuah aplikasi menarik yang dapat diakses dengan menggunakan browser, sehingga mudah untuk digunakan. Menurut Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, hlm. 556) mengatakan bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran serta alat penilaian bagi guru terhadap peserta didik. Sedangkan menurut Surahmawan, A. N. I., dkk (2021, hlm. 99) mengatakan bahwasannya *wordwall* adalah aplikasi yang

berbasis gamifikasi digital yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk mengevaluasi pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, karena terdapat berbagai *template* seperti kuis, benar salah, menjodohkan, dan lain sebagainya (Upadana, I. W. A., 2021, hlm. 75).

Berdasarkan pada penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi gamifikasi digital yang dapat digunakan oleh guru selain sebagai media pembelajaran juga sebagai sumber belajar, dan mengevaluasi pembelajaran, serta alat penilaian. *Wordwall* adalah aplikasi yang menyenangkan yang memiliki banyak fitur *game* dan kuis, serta dapat di akses melalui *browser* di *handphone* masing-masing secara gratis.

Fitur yang disediakan oleh *Wordwall* cukup lengkap, yaitu terdapat 18 (delapan belas) fitur atau *template game*, mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Menurut Khairunisa, Y. (2021, hlm. 43-44), macam-macam fitur *Wordwall* adalah:

- 1) *Match Up*, yaitu *game drag and drop* atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- 2) *Up the Box*, yaitu *game* menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 3) *Random Cards*, yaitu *game* menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- 4) Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisi yang sesuai dengan susunan.
- 5) *Labelled Diagram*, yaitu menyusun gambar sama seperti *game drag and drop*.
- 6) *Categorize*, yaitu sama seperti *drag and drop* tetapi diletakkan pada kolom yang tersedia.
- 7) *Quiz*, yaitu *game* dengan pilihan ganda.
- 8) *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.
- 9) *Matching Pairs*, yaitu *game* memasang ubin-ubin dengan menetapkan sampai jawabannya sesuai.
- 10) *Missing Word*, yaitu *game drag and drop* yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia

- 11) *Wordsearch*, yaitu *game* menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak
- 12) *Rank Order*, yaitu *game drag and drop* item sampai susunannya benar
- 13) *Random Wheel*, yaitu *game* memutar roda
- 14) *Group Sort*, yaitu *game drag and drop* untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- 15) *Unjumble*, yaitu *game drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) *Gameshow Quiz*, yaitu *game* pilihan ganda dengan batas waktu, batas nyawa dan bonus.
- 17) *Maze Chase*, yaitu *game* berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh (*enemy*).
- 18) *Airplane*, yaitu *game* dengan menyentuh layar atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

b. Kekurangan dan Kelebihan

Kelebihan dari *wordwall* adalah memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik di sekolah dasar, banyak template yang disediakan untuk mempermudah pengguna berdasarkan kebutuhan dan penugasannya dapat diakses melalui *smartphone*. Sedangkan kelemahan dari *wordwall* menurut Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, hlm. 101) adalah rawan terjadinya kecurangan, ukuran huruf tidak dapat diubah-ubah besar kecilnya tulisan, ada template yang hanya bisa digunakan jika akun premium atau berbayar, *game* dapat di print hanya untuk akun premium, hanya dapat dilihat karena merupakan media visual, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya.

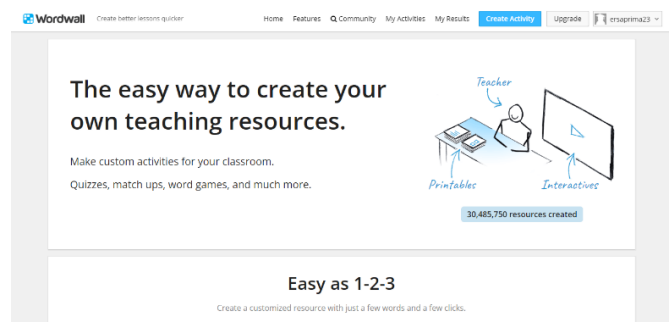
c. Langkah-langkah Mengakses Wordwall Bagi Guru dan Peserta Didik

Mengakses *wordwall* memerlukan jaringan internet agar dapat masuk dan terkoneksi. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengakses *wordwall*:

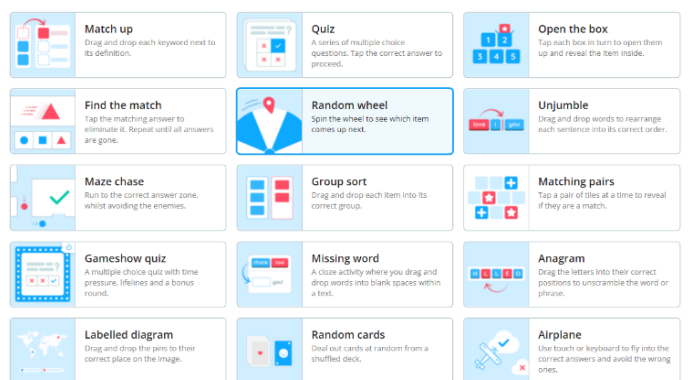
1) Bagi Guru

- a) Masuk ke alamat <https://wordwall.net/>
- b) Kemudian, klik “*log in*” atau “*sign up*” jika belum mempunyai akun *wordwall*

- c) Kemudian, klik “*create activity*” untuk memilih template yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Misal template “*Group Sort*”

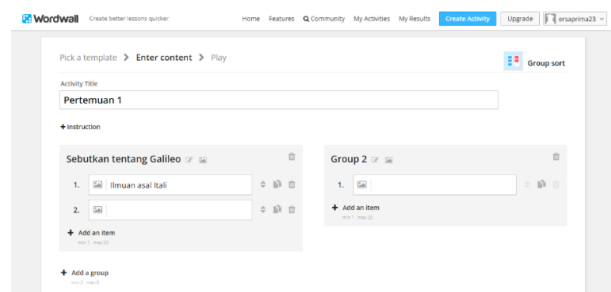


Gambar 2.1 Tampilan awal setelah login



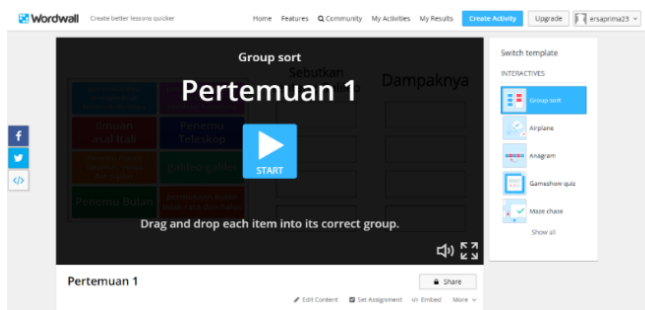
Gambar 2.2 Macam-macam Template

- d) Kemudian, klik template tersebut dan akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini. Tampilan pada setiap template akan berbeda-beda, sesuai dengan kegunaan templatennya. Dibawah ini merupakan tampilan dari salah satu template. Isi bagian-bagian tersebut sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Jika semua materi atau soal sudah selesai dimasukkan, selanjutnya klik “*done*”.



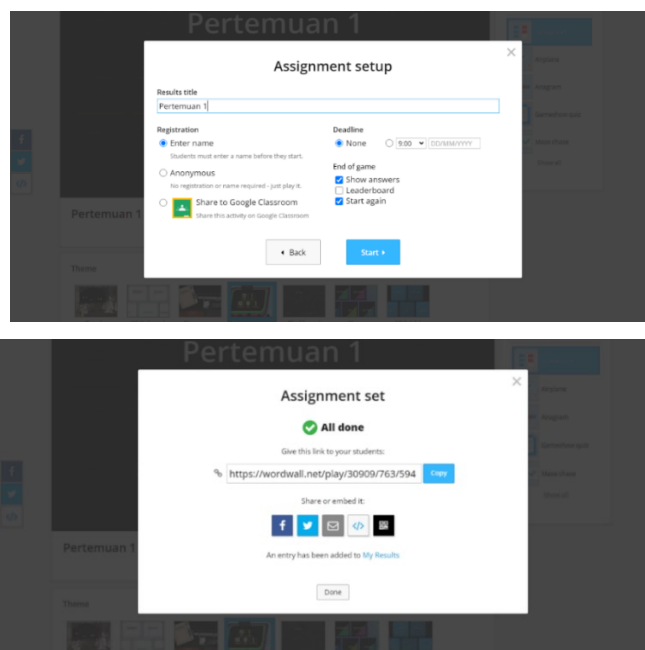
Gambar 2.3 Tampilan salah satu template

- e) Setelah itu, akan muncul *preview* untuk guru mencoba terlebih dahulu media tersebut dan bisa untuk mengganti template jika di rasa kurang cocok. Kemudian bisa mengatur hal yang lainnya yang dirasa diperlukan.



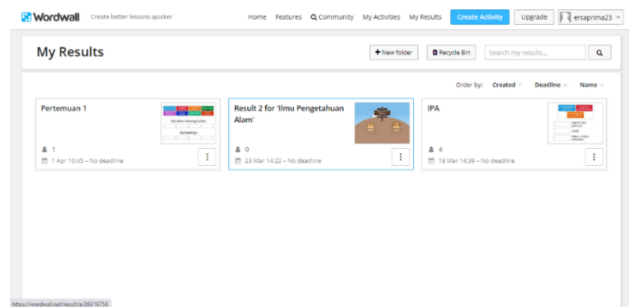
Gambar 2.4 Review template yang digunakan

- f) Setelah selesai, klik “*set assingment*” jika akan menjadikan media ini sebagai tugas. Kemudian, set sesuai dengan kebutuhan dan *share link*-nya ke berbagai sosial media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, misal *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*. Kemudian setting hal lainnya sesuaikan dengan kebutuhan, jika sudah selesai semuanya klik “*done*”.



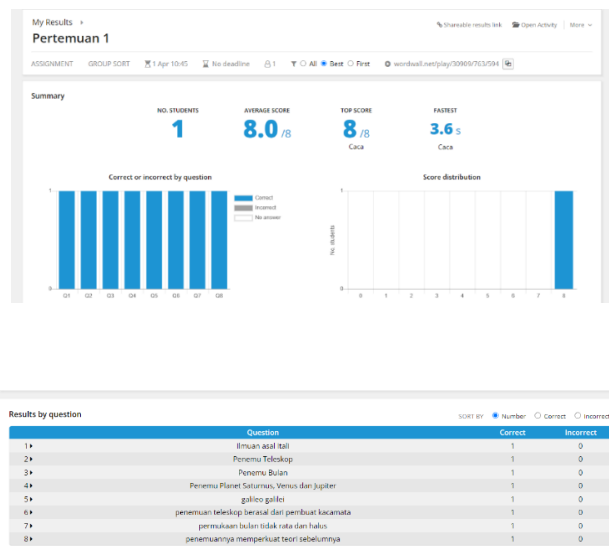
Gambar 2.5 Pengaturan sebelum *link* dibagikan

- g) Untuk melihat hasil pekerjaan peserta didik dan melihat siapa yang belum mengerjakan, klik “*my result*” kemudian klik “*result 2 for Ilmu Pengetahuan Alam*” atau klik sesuai nama yang sudah dibuat sendiri.



Gambar 2.6 Tampilan awal untuk melihat hasil dari template yang digunakan

- h) Kemudian, akan ada tampilan jumlah peserta didik yang sudah mengerjakan latihan atau tes, skor teratas, waktu tercepat, berapa banyak yang salah dalam setiap soal, dan lain sebagainya.

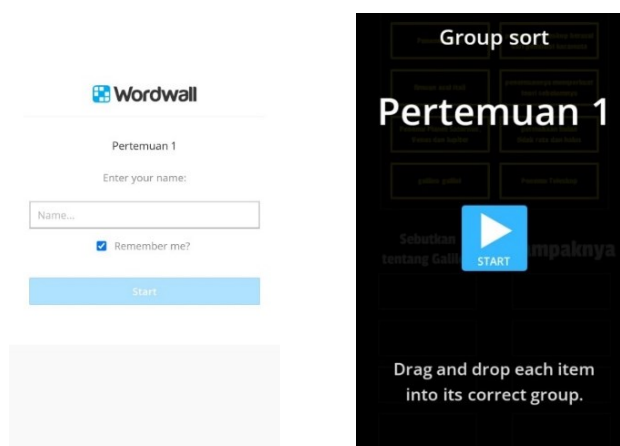


Gambar 2.7 Tampilan rincian hasil peserta didik

2) Bagi Peserta Didik

- a) Masuk ke link yang sudah dibagikan

Pada tampilan awal, isi identitas diri, seperti nama lengkap. Kemudian klikis “remember me” dan klik “start”. Kemudian akan muncul tampilan awal sebelum menampilkan soal-soal dan klik tombol “start” biru di tengah.



Gambar 2.8 Pengisian data diri dan tampilan awal setelah pengisian data diri

- b) Setelah klik tombol “*start*” biru, kemudian kerjakan soal tes tersebut sesuai dengan bentuk tampilan templatnya. Misal untuk templat seperti dibawah ini adalah dengan cara mengerjakannya, yaitu *drag and drop* untuk mengelompokkan setiap jawaban yang sesuai.



Gambar 2.9 Bentuk tampilan soal sebelum dijawab dan setelah soal dijawab

- c) Jika selesai, klik “*submit answer*” dan kemudian jawaban akan diperiksa secara langsung atau otomatis.



Gambar 2.10 Pemeriksaan jawaban

- d) Setelah selesai pemeriksaan jawaban, pada tampilan akhir akan ada muncul tampilan yang menampilkan jumlah jawaban benar dan waktu selama pengerjaan. Setelah semuanya klik tanda “X” di pojok kanan bawah untuk keluar dari tampilan aplikasi tersebut dan sesi dinyatakan selesai.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan masalah yang diangkat oleh peneliti antara lain adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Savira, A., dan Gunawan, R., (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran IPA memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat nilai tes tertinggi pada kelas kontrol sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 50, sedangkan kelas eksperimen nilai tes tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 56. Selain pada nilai tes, dilihat juga pada hasil uji t nilai yang diperoleh adalah $0,05 > 0,093$ maka dapat dikatakan terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi

wordwall dan variabel terikat, yaitu hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah mata pelajaran yang digunakan, subjek dan objek penelitian. Mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah matematika sedangkan penelitian terdahulu adalah IPA. Subjek dan objek yang digunakan oleh peneliti adalah kelas V di SDN 083 Babakan Surabaya.

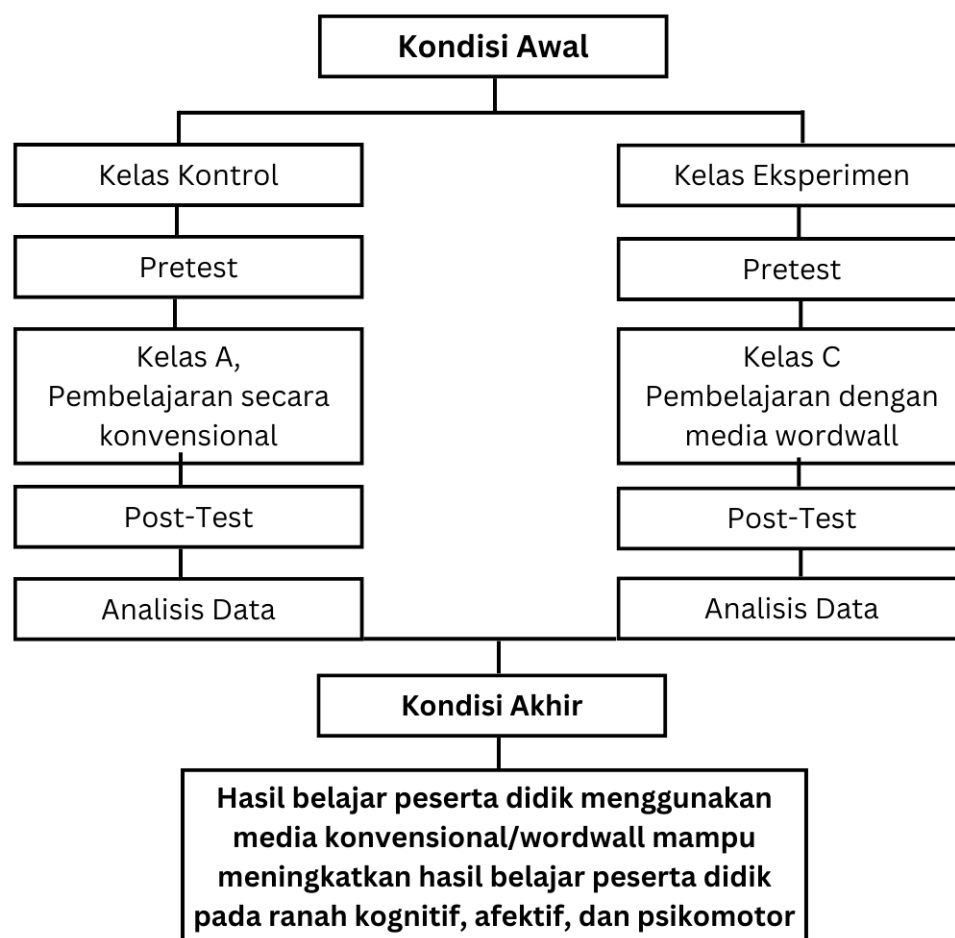
2. Penelitian yang dilakukan Naibaho, J. A., (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A 2021/2022” dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dilihat pada hasil uji hipotesis dengan memperoleh nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan peneliti dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan media pembelajaran, yaitu aplikasi *wordwall* dan materi pecahan pada peserta didik kelas 5 sekolah dasar, serta variabel yang diukur adalah hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah SDN 083 Babakan Surabaya, sedangkan penelitian terdahulu di SDN 106836 Limau Manis.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, F. M., (2020) dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tanggerang Selatan” dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* pada materi bilangan cacah di kelas 1 sudah efektif yang dilihat dari hasil rata-rata angket sebesar 32,3 dan persentase ketuntasan sebesar 88,04 yang artinya 75% peserta didik. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaan dengan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah media pembelajaran yang digunakan, yaitu aplikasi *wordwall*. Sedangkan perbedaan dengan penelitian peneliti adalah jenis penelitian, populasi penelitian, dan variabel terikat. Perbedaan pada jenis penelitian, yaitu penelitian terdahulu menggunakan *mix methode*, sedangkan peneliti menggunakan eksperimen. Pada penelitian ini

sampel penelitiannya adalah peserta didik kelas V SDN 083 Babakan Surabaya. Variabel terikat yang digunakan pada peneliti terdahulu adalah prestasi belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik.

4. Penelitian yang dilakukan Farhaniah, S., dengan judul “Penerapan Media Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi” dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa, peningkatan keaktifan belajar siswa dilihat dari adanya peningkatan pada setiap siklusnya mulai dari 2,4% ; 3,6% ; dan 4,2%. Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaannya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu media *wordwall*. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitian, populasi penelitian, variabel terkait. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan pada penelitian ini adalah eksperimen. Tempat penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah SDN 083 Babakan Surabaya, sedangkan tempat yang digunakan penelitian terdahulu adalah SDN 127 Kota Jambi. Variabel terikat yang digunakan pada penelitian terdahulu adalah keaktifan belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Azis, U. A., dan Ahmad, M., (2022) dengan judul “*Analysis of The Effect of Online-Based Interactive Digital Learning Media Wordwall on Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes on Elementary School Students*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif *wordwall* berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil statistik $t_{hitung} 5,809 > t_{tabel} 2,042$. Persamaan dengan peneliti adalah media pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan, yaitu *wordwall* dan eksperimen. Perbedaannya adalah mata pelajaran dan sampel yang digunakan. Mata pelajaran yang digunakan penelitian terdahulu adalah Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan mata pelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah Matematika tentang Perkalian dan Pembagian Pecahan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Çila, E., dengan judul “*The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa setelah menggunakan *wordwall* dalam meningkatkan pengetahuan kosakata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti adalah pada media pembelajaran dan metode penelitian yang digunakan, yaitu media pembelajaran *wordwall* dengan metode penelitian menggunakan eksperimen serta sampel yang digunakan dalam penelitian adalah peserta didik kelas 5. Perbedaannya adalah mata pelajaran yang digunakan oleh penelitian terdahulu yaitu Bahasa Inggris tentang penambahan pengetahuan kosa kata, sedangkan peneliti adalah Matematika tentang perkalian dan pembagian pecahan.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Lubis, A. P., dan Nuriadin, I. (2022) dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan penggunaan aplikasi *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai tes yang telah dilakukan oleh peserta didik yaitu dengan rata-rata sebesar 79,67 dari nilai maksimum sebesar 100. Selain itu juga, aplikasi *Wordwall* ini dapat membantu peserta didik mengingat materi pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan semangat dalam belajar. Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya adalah terletak pada mata pelajaran dan kelas yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian, yaitu pembelajaran matematika pada kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian, peneliti menggunakan kuantitatif dengan quasi eksperimen.

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dilakukan tindakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tindakan pada kelas kontrol diawali dengan melakukan tes awal (*pretest*). Lalu, melakukan penyampaian materi dengan penggunaan *powerpoint* dan mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya, diberikan tes akhir (*posttest*) dan dilakukan kegiatan observasi dalam kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan tersebut barulah mengolah data dengan menganalisis data untuk mengetahui kondisi/hasil akhir yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor peserta didik.

Tindakan pada kelas eksperimen diawali dengan melakukan tes awal (*pretest*) dengan berbantuan media *wordwall*. Lalu, melakukan penyampaian materi dan mengerjakan lembar kerja peserta didik. Selanjutnya, diberikan tes akhir

(*posttest*) dengan berbantuan media *wordwall* dan dilakukan kegiatan observasi dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media *wordwall* dan kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan kegiatan tersebut barulah mengolah data dengan menganalisis data untuk mengetahui kondisi/hasil akhir yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor peserta didik.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara peneliti, karena hal tersebut berdasarkan pada teori-teori yang mendukung belum berdasarkan pada fakta di lapangan yang sesuai dengan hasil penelitian. Hipotesis pada penelitian ini adalah yang peneliti tuangkan dalam rumusan masalah dengan bentuk pertanyaan. Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.
 H_a : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media konvensional.
 H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media konvensional.