

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran *Wordwall***

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar (Azikiwe., 2007, hlm. 46) (dalam Hasan, M., dkk, 2021, hlm. 28). Sementara menurut Daryanto (2010, hlm. 78) (dalam Abi Hamid, M., dkk, 2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat menarik minat, perhatian, dan merangsang pikiran dan perasaan siswa selama kegiatan belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Hal ini mencakup orang, benda, dan lingkungan.. Sedangkan menurut Arsyad (2014) (dalam Aghni, R. I., 2018, hlm. 99) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup semua alat, pengaturan, dan kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, atau mengajarkan keterampilan pada penggunanya. Sedangkan menurut Ayuba (2013) ( dalam Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. 2018, hlm. 176) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa akan materi pembelajaran dan dapat menginspirasi siswa untuk belajar dapat memotivasi siswa dalam penerapan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Menurut Hamka (2018) (dalam Nurfadhillah, S, 2021, hlm. 13) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa instrumen fisik maupun non-fisik yang secara sadar digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kecepatan penerimaan materi pembelajaran oleh seluruh siswa dan

menarik minat mereka untuk melanjutkan pendidikan. Adapun menurut Menurut Sanaky (2013, hlm. 4) yang menjelaskan bahwa alat pendidikan seperti media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas bahwa pembangunan proses pembelajaran untuk menambah pengetahuan baru bagi peserta didik didorong oleh media pembelajaran, yang mencakup segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan melalui berbagai saluran, menarik minat siswa, dan merangsang pikiran, perasaan, dan sikap mereka.. Guru menggunakan media pendidikan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran jika guru mereka hanya menggunakan media yang sudah tersedia. Akibatnya, penggunaan media pembelajaran diklaim cukup efektif. Pada kenyataannya, media pembelajaran digunakan di semua tingkatan kelas, tidak hanya di sekolah dasar. Tingkat SMP dan SMA juga menggunakan media untuk menyebarkan konten atau informasi. Hanya saja, konten yang diajarkan dan ketepatan penggunaan media pembelajaran membuat perbedaan. Oleh karena itu, penggunaan media di sekolah dasar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses kegiatan belajar, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina sanjaya (2014) (dalam dalam Aghni, R. I., 2018, hlm 100) menjabarkan beberapa fungsi tersebut dalam beberapa ragam seperti di bawah ini:

##### **1. Fungsi komunikatif**

Media pembelajaran dipakai sebagai sarana yang mempermudah komunikasi antara pe-nyampai pesan dan penerima pesan.

##### **2. Fungsi motivasi**

Pengimplementasian media pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan semangat murid untuk belajar. Sebagai upaya

peningkatan semangat murid ketika belajar, media pembelajaran sedang dikembangkan yang tidak sekedar menggabungkan fitur-fitur artistik tetapi juga mempermudah murid untuk memahami informasi pembelajaran.

### 3. Fungsi kebermaknaan

Penambahan informasi dalam bentuk data serta fakta sebagai pertumbuhan aspek kognitif tingkat rendah bisa ditingkatkan melalui pengimplementasian media, tetapi juga bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu, media juga bisa meningkatkan beberapa sifat sikap dan kompetensi.

### 4. Fungsi penyamaan persepsi

Pengimplementasian media pembelajaran diharapkan bisa menyamakan persepsi murid sehingga setiap murid dapat meninjau informasi yang ditawarkan dengan cara yang sama.

### 5. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi agar bisa melayani kebutuhan setiap individu yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.

Levie dan Lents juga berpendapat (dalam Arsyad 2013, hlm.16-17), mengemukakan bahwa adanya 4 fungsi dari media pembelajaran yakni:

1. Fungsi atensi menciptakan perhatian murid dan menarik murid untuk fokus pada materi yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif menciptakan kenyamanan emosi murid ketika sedang belajar.
3. Fungsi kognitif mempercepat dalam memahami dan mengingat pesan yang ditampilkan.
4. Fungsi kompensatoris mengakomodasi murid yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami materi yang diberikan secara verbal.

Menurut pendapat Kemp & Dayton (1985, hlm.28) (dalam Hasan, M., dkk, 2021, hlm. 34) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi utama, yakni seperti di bawah ini:

1. Menginspirasi pertimbangan atau tindakan. Hal ini diharapkan bisa memicu minat dan menginspirasi murid untuk mengambil tindakan.
2. Menyampaikan informasi. Guru mempunyai peran sebagai pendidik saat mempresentasikan dan memberikan informasi.
3. Tujuan pendidikan. Pengimplementasian media pendidikan mesti mengikut sertakan murid setiap kegiatan pembelajaran dan menyenangkan.

Fungsi media pembelajarn menurut Oemar Hamalik (1994) (dalam Tafonao, T, 2018, hlm.107) mempunyai fungsi yang luas diantaranya:

1. Fungsi edukatif media komunikasi, setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik sebab di dalamnya memberi efek atas pendidikan.
2. Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual dan pengalaman dalam beragam bidang kehidupan sosial orang.
3. Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi bisa dipakai secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
4. Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
5. Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni dan budaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Sedangkan menurut Daryanto (2011, hlm. 8) (dalam Mustaqim, I, 2016, hlm. 177), Media pembelajaran mempunyai sebuah peran yakni pembawa pesan dari seorang guru/pengajar untuk anak didiknya Ketika belajar. Media menjadi pilar yang bisa menciptakan hubungan

timbang balik yang menyenangkan dan lebih seru di kelas yang dibawakan oleh seorang guru.

Didasari beberapa penjelasan di atas, media pembelajaran dapat mengikutsertakan murid agar dapat memberikan mereka pengalaman yang positif. Peran media pembelajaran ialah Sebagai upaya peningkatan minat dan memberikan rangsangan kepada murid, sebagai perantara dalam menyalurkan pengetahuan. Media pembelajaran juga mendukung guru untuk membuat keputusan tentang bagaimana cara memakainya sesuai dengan kebutuhan murid. Guru yang berperan sebagai fasilitator tentunya mesti mampu memberikan pembelajaran yang bermakna bagi murid. Memanfaatkan beragam media ialah salah satu upaya yang ditempuh. Alhasil, adanya fungsi media tertentu bisa mendukung menggambarkan bagaimana media visual dan media secara general dipakai.

### **c. Ragam-ragam Media Pembelajaran**

Ragam-ragam media pembelajaran Amatlah beragam. Variasi media pendidikan Amat banyak. Bentuk dan ragam media yakni, pendengaran, visual, dan audiovisual di lingkungan belajar bisa dipakai untuk mengidentifikasi beragam ragamnya.. Menurut Rahmi, M., (2020, hlm. 358), adapun pengelompokan ragam media pembelajaran seperti di bawah ini:

1. Media audio : radio, televisi, telepon, mp3, tape recorder, pita audio dan lain sebagainya.
2. Media visual : buku, ensiklopedia, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku-buku referensi, surat kabar, ilustrasi, kliping, proyektor, diagram dan sketsa, poster, peta, globe dan lain-lainnya.
3. Media audiovisual :
  - a. Audiovisual gerak : vidio, CD, film rangkaian, televisi, suara, gambar yang ada suaranya.
  - b. Audiovisual diam : slide dalam suara, film rangkai suara.

Tentunya media pembelajaran mempunyai beragam ragam yang bisa dipakai, berikut ini Sadiman (dalam Devi dan Maisaroh, 2017, hlm. 75) menggolongkan ragam-ragam media pembelajaran sebagaimana berikut ini:

- a. Media grafis bisa dikatakan mengacu pada berbagai media visual. Adapun pesan yang hendak diteruskan atau ditujukan pada penerimanya yaitu dengan memakai berbagai symbol yang bisa dilihat secara kasat mata. Beragam media itu seperti sebuah sketsa, diagram, bagan, kartun, peta, poster, papan flannel, bola dunia dan lain sebagainya.
- b. Media audio, Transmisi pesan melalui indera pendengaran terjadi dalam media audio. Biasanya, konten aural ini dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif vokal dan non-verbal. Radio, perekam pita magnetik, dan laboratorium bahasa ialah beberapa contoh media pendengaran.
- c. Media proyeksi diam, mempunyai kesamaan dengan media grafis. Biasanya, banyak konten visual yang disaApabilan dalam media ini. Pesan mesti diproyeksikan memakai proyektor dalam media proyeksi ini agar penerima dapat melihatnya. Media ini kadang-kadang ditawarkan dengan klip video atau sekedar gambar diam. Film rangkai, proyektor buram, film, gelang, video, televisi, simulasi, film bingkai, mikrofilm, dan media transparansi ialah beberapa contoh media proyeksi diam.

Sedangkan ragam media menurut Mustika (2015, hlm. 67) menyatakan bahwa ragam media yakni seperti di bawah ini:

- a. Media grafis, kadang-kadang dikenal sebagai media visual diam, dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau guru ke murid. Grafik, poster, media cetak, komik, kartun, bagan, diagram, dan gambar ialah beberapa contoh dari ragam media ini.
- b. Media display atau Media yang mengkomunikasikan informasi secara grafis disebut sebagai media pajangan atau pameran. Media ini dibuat semenarik mungkin agar informasi yang diserahkan mudah diserap. Papan flanel, flip chart, papan tulis, dan papan buletin ialah beberapa contoh media ragam ini.
- c. Siswa menggunakan materi audio, yang bersifat auditori dan sebagian besar mengandalkan indera pendengaran. Ragam media ini

memanfaatkan suara yang sudah direkam secara khusus. sering dibagi menjadi tiga kategori: radio, kaset audio, dan cakram audio.

- d. Bentuk media terbaru yang digunakan guru untuk mendukung siswa dalam pembelajaran mereka adalah media komputer. Anda dapat menyimpan dan mengubah informasi dalam media komputer sesuai dengan kebutuhan Anda. Media presentasi dan film pembelajaran hanyalah dua ragam perangkat pembelajaran berbasis komputer yang dimanfaatkan oleh para guru.

Selain itu menurut Satrianawati (2018, hlm. 10) media pembelajaran tergolong menjadi ragam-ragam secara general yang tergolong menjadi:

- a. Media visual, yakni media yang bergantung pada indra penglihatan. Contohnya media gambar, foto, poster, komik, buku.
- b. Media audio ialah media yang bergantung pada indera pendengaran. Contohnya radio, musik, kaset, CD.
- c. Media audio visual yakni media yang bergantung pada panca indera serta pendengaran. Contohnya film, televisi, vcd, drama.
- d. Multimedia ialah gabungan dari semua ragam media yang terangkum jadi satu. Contohnya internet yang mengaplikasikan semua media.

Berikutnya Rahma, F. I., (2019, hlm. 89) menyatakan tentang ragam-ragam media pembelajaran seperti di bawah ini:

- a. Media visual diam termasuk kata-kata dan tulisan, gambar dan simbol, foto, bagan, poster, diagram, dan buku, antara lain.
- b. Media tampilan, seperti papan tulis dan papan tulis, papan flanel, bagan file dan peta, dll.
- c. Gambar statis yang diproyeksikan, seperti gambar, foto, tabel, skema, esai, dan sebagainya.

Media visual, audio, dan audio-visual yakni tiga kategori utama media pembelajaran, menurut beberapa pandangan yang sudah disebutkan sebelumnya. Media visual meliputi gambar, teks, dan foto yang bisa dilihat dan dinikmati melalui indera penglihatan. Televisi, radio, dan tape recorder yakni contoh media audio, yang berhubungan dengan indera pendengaran. Guru sekarang mesti memilih materi pembelajaran dengan perhatian yang

lebih besar sebab pengaruh kemajuan teknologi. Memanfaatkan media komputer yakni salah satu teknik untuk menyesuaikan pembelajaran yang ditawarkan dengan kebutuhan teknologi. Adanya sejumlah ikon dalam media ini yang dipakai untuk menyimpan, memodifikasi, dan mengubah informasi yang dihasilkan.

Dari beberapa banyaknya ragam-ragam media pembelajaran yang ada di atas, maka peneliti akan membahas media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan hasil belajar murid. Ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peneliti akan memaparkan tentang media pembelajaran *wordwall* yang hendak dibahas pada point berikut:

#### **d. Pengertian Wordwall**

*WordWall* yakni salah satu aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menurut Ninawati (2021) (dalam Permana, S. P., 2022, hlm. 7833), *wordwall* yakni alat yang bisa dipakai untuk menilai pembelajaran murid. Fungsi penilaian media *wordwall*, yang meliputi pengelompokan, esai cepat, menjodohkan, dan kuis, masing-masing mempunyai kualitas yang unik. Sedangkan menurut Kurniasih (2021) (dalam Sinaga, Y. M., 2022, hlm. 1847) *Wordwall* yakni salah satu program web yang ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif, merupakan salah satu program online yang ditawarkan Sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif di dalam kelas.

Menurut Khairunisa (2021) (dalam dalam Nisa, M. A., 2022, hlm. 142) *wordwall* yakni Program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam

elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai guru untuk mengajar. Game *Wordwall* memudahkan guru untuk memakai metode orisinal dalam menilai materi murid. Sejalan dengan itu Sherianto (2020) (dalam Wafiqni, N., 2021, hlm. 70) menyatakan bahwa *Wordwall* ialah 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 mendandatangani gambaran akan berkreasi seperti apa. Sebuah situs web bernama *Wordwall* menawarkan Pilihlahan permainan edukatif yang dimaksudkan sebagai alat evaluasi dan sumber daya yang menghibur bagi murid. Menurut Lestari (2021) (dalam Nisa, M.A., 2022, hlm. 142) juga mudah dipakai oleh murid dan dapat diakses melalui perangkat dan komputer mereka sendiri.

Dari beberapa pengertian diatas bahwa media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai Sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### **e. Kelebihan dan kekurangan *wordwall***

##### **1) Kelebihan *wordwall***

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022, hlm. 5455) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b) Aplikasi *wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai smartphone.
- c) Aplikasi inovatif dengan puluhan template untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Menurut Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, hlm. 101), kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui *smartphone*.

Kelebihan *wordwall* menurut Dinda Oktavua Pratiwi (2022, hlm. 27), menyatakan bahwa kelebihan dari media *wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program *WordWall* mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga murid dapat mengaksesnya dari *smartphone* mereka sendiri.

Menurut Putri Rahma Alaeda (2022, hlm. 14) mengatakan bahwa Manfaat menggunakan program *Wordwall* ini adalah dapat memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan, dan juga mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar. Selain itu, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi ini melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja kapan saja, menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad ke-21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu atau geografi.

Menurut penilaian Septyadi D & Alfiah (2021, hlm. 45), media pembelajaran *wordwall* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti di bawah ini:

- a) Media ini bisa diadaptasi dan cocok untuk dipakai dengan murid dengan tingkat keterampilan yang berbeda.
- b) Menarik dan tidak monoton.
- c) Inventif dan membangkitkan minat murid dalam belajar.

## **2) Kekurangan *wordwall***

Menurut Annisa Savira dan Rudy Gunawan (2022, hlm. 5455) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah.

c) Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *wordwall*.

Selain itu, menurut Mujahidin, A.A., Salsabila, U.H., dkk. (2021, hlm. 101), kekurangan media *wordwall* termasuk kemudahan penyalinan, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran font, fakta bahwa beberapa template sekedar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar, dan fakta bahwa game sekedar dapat dicetak untuk akun premium., yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

Kekurangan *wordwall* menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022, hlm. 27), artinya implementasinya rawan kecurangan saat mengisi formulir, ukuran font tidak bisa diatur, dan ukuran font user tidak bisa diubah menjadi besar atau kecil.

Menurut Putri Rahma Alaeda (2022, hlm. 14) mengatakan bahwa Kerugian dari program *Wordwall* ini adalah rentan atas penipuan selama instalasi, dan pengguna tidak dapat mengubah ukuran teks.

Adapun kekurangan dari media *Wordwall* ini (Septyadi D & Alfiah, 2021: 45), yakni:

- a) Membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya.
- b) Media ini yakni media visual, maka materi ini sekedar bisa ditinjau.

#### **f. Langkah-langkah memakai *wordwall***

Langkah yang bisa dipakai dalam pengimplementasian aplikasi *wordwall* menurut Aidah N & Nurafni (2022, hlm. 168-169) ialah:

- a) Hal pertama yang hendak kita tempuh dalah membuka aku di <https://wordwall.net> dan mengisi informasi atau data yang diperlukan.
- b) Pilihlah aktivitas saya.
- c) Sesudah itu, Pilihlah template yang tersedia.
- d) Buat judul dan deskripsi game.
- e) Apabila semuanya sudah selesai, Pilihlah tombol selesai sebagai tindakan terakhir.

Berikutnya menurut Sahanata, dkk (2022, hlm. 18) menyatakan bahwa sintaks dalam memakai aplikasi digital *wordwall* ialah seperti di bawah ini:

- a) Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- b) Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi.
- c) Tekanlah “*Create Your Activity Now*”.
- d) Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi *wordwall*.
- e) Silahkan memilih template yang diinginkan.

Selain itu menurut Dinda. O. P (2022, hlm. 22-25) sintaks memakai aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Masuk ke aplikasi *Google Chrome* kemudian search *Wardwall*.
- b) Sesudah itu muncul tampilan awal *Wordwall*.
- c) Berikutnya kita dapat *log in* dengan memakai *gmail*.
- d) Sesudah mempunyai akun, langkah Berikutnya Tekanlah tombol buat aktivitas.
- e) Sesudah itu muncul *Template* yang bisa dipakai untuk membuat soal.
- f) Berikutnya Pilihlah template mana yang hendak kita gunakan.
- g) Ketika template yang dipilih muncul, isi dengan menggunakan judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan.
- h) Sesudah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian Tekanlah tombol Selesai.
- i) h) Sesudah siswa selesai mengerjakan soal kuis yang kita buat tadi, Tekanlah opsi Bagikan.
- j) i) Bagikan URL dengan kelompok belajar siswa dengan menyalinnya Berikutnya.

Berikut ini ialah petunjuk untuk memakai *wordwall* menurut Septyadi D & Alfiah (2021, hlm. 49).

- a) Kunjungi ke <https://wordwall.net/> dan masuk.
- b) Daftar terlebih dahulu, sebagai alternatif anda dapat memakai email anda.
- c) Pilihlah create activity.
- d) Pilihlah kategori game yang anda inginkan.
- e) Tulis judul dan ringkasan permainan.
- f) Polih “Selesai” untuk meluncurkan game.

g) Tekanlah tombol “Bagikan” untuk mengunggah game anda ke media sosial.

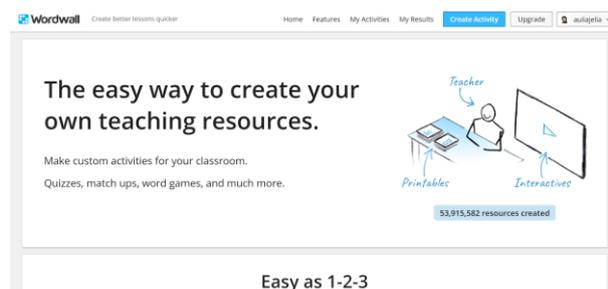
Pani Nur Anisa (2023, hlm. 46) juga berpendapat bahwa langkah-langkah dalam memakai media *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Buat akun di dengan mengunjungi tautan <https://wordwall.net/>.
- b) Masukkan nama, alamat email, kata sandi, dan lokasi anda Sesudah mengTekanlah daftar
- c) Tekanlah buat aktivitas, lalu Pilihlah salah satu templat aktivitas yang tersedia.
- d) Buat judul dan deskripsi permainan.
- e) Format konten agar sesuai dengan genre game.
- f) Sesudah selesai, Tekanlah selesai.
- g) Untuk membagikan URL dengan peserta, gunakan opsi bagikan.

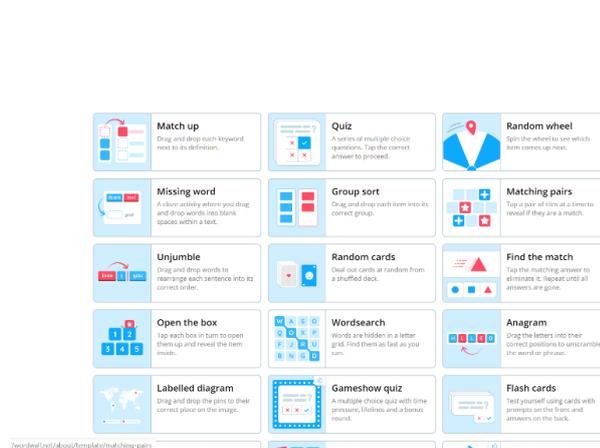
Dari beberapa pendapat di atas maka peneliti memperoleh kesimpulan bahwa cara mengakses *wardwall* tidak diragukan lagi membutuhkan jaringan internet untuk masuk dan terhubung dari beberapa sudut pandang yang sudah disebutkan di atas. Langkah-langkah untuk mengakses *Wordwall* ialah seperti di bawah ini:

### 1) Bagi Guru

- a) Kunjungi <https://wordwall.net/> dan masuk
- b) Apabila anda belum mempunyai akun *wordwall*, Pilihlah “Daftar” atau “Masuk”.
- c) Pilihlah templat yang sesuai dengan mengTekanlah “Buat aktivitas” Sesudah itu. Ambil contoh templat “Sortir kelompok”

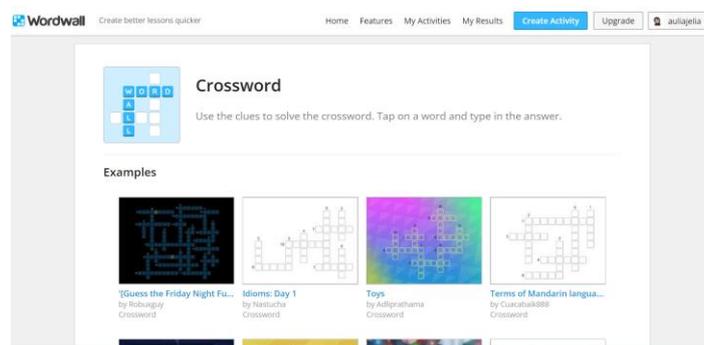


**Gambar 2. 1**Tampilan awal Sesudah login



**Gambar 2. 2Beragam template**

d) Sesudah itu, tekan template tersebut, dan berikutnya muncul tampilan seperti contoh di bawah ini. Tergantung dari tujuan pengimplementasiannya, setiap template akan mempunyai tampilan yang berbeda. Tampilan salah satu template ditunjukkan di bawah ini. Sesuai dengan topik yang hendak dibahas, isilah bagian tersebut. Tekanlah "selesai" Sesudah semua informasi atau pertanyaan telah dimasukkan.



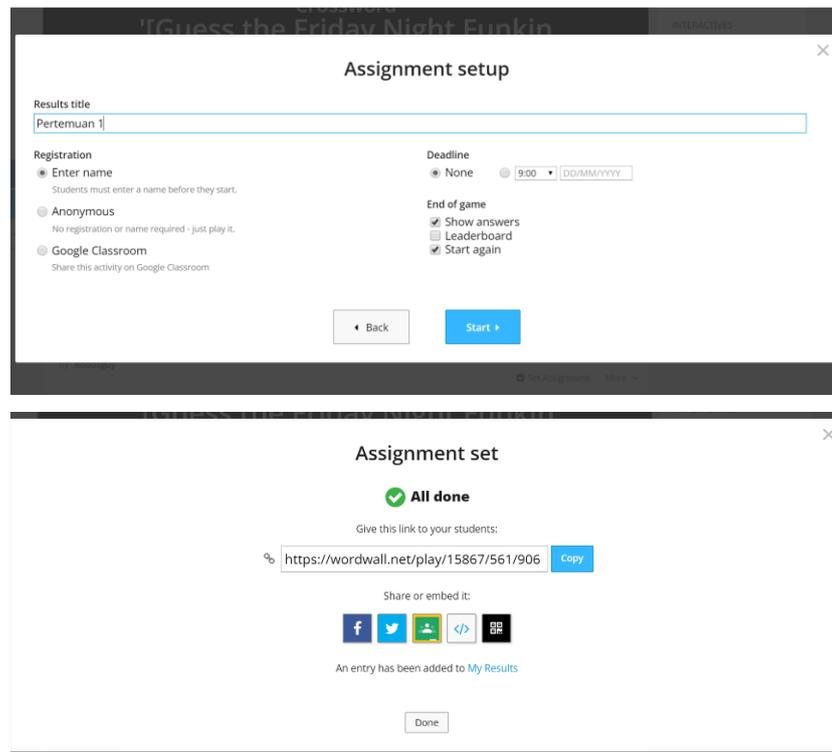
**Gambar 2. 3Tampilan dari salah satu template**

e) Sesudah itu, pratinjau akan muncul sehingga instruktur dapat mencicipi media dan mengubah templatnya Apabila perlu. Sesudah itu, Anda dapat melaksanakan penyesuaian lebih lanjut yang dianggap perlu.



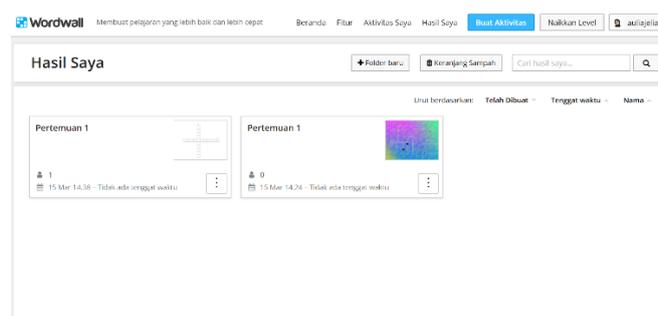
**Gambar 2. 4Review template yang dipakai**

- f) Apabila Anda ingin menjadikan materi ini sebagai tugas, tekanlah "set assignment" Sesudah selesai. Kemudian, sesuaikan dan kirimkan tautan ke situs media sosial lain untuk kegiatan pembelajaran, seperti *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*, sesuai dengan kebutuhan Anda. Sesudah semuanya telah diatur sesuai kebutuhan, Tekanlah "selesai" untuk menyelesaikannya.



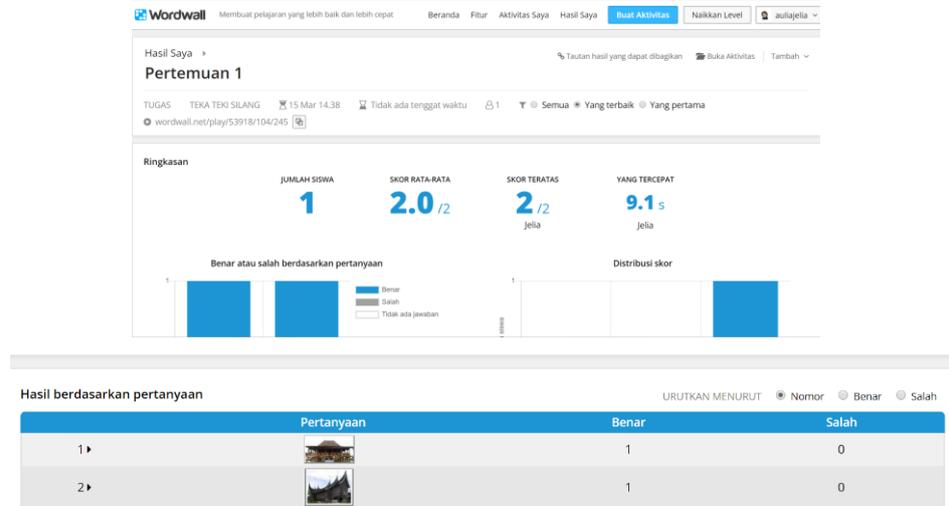
**Gambar 2. 5** Pengaturan sebelum link dibagikan

- g) Tekanlah "hasil saya" atau nama yang Anda berikan untuk memeriksa hasil pekerjaan murid dan untuk mencari tahu siapa saja yang tidak berpartisipasi.



**Gambar 2. 6** Tampilan awal untuk meninjau hasil dari template yang dipakai

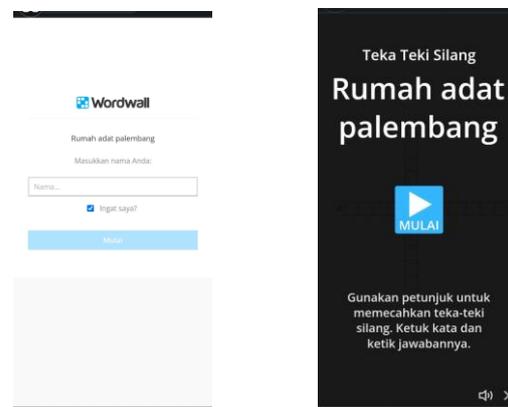
- h) Berikutnya, Jumlah murid yang menyelesaikan latihan atau ujian, nilai tertinggi, waktu tercepat, jumlah jawaban yang salah untuk setiap pertanyaan, dan informasi lainnya akan ditampilkan.



**Gambar 2. 7**Tampilan rincian hasil peserta didik

## 2) Bagi Peserta Didik

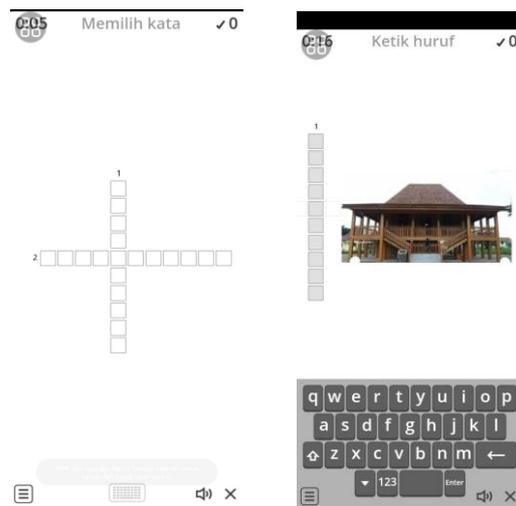
- a) Tekanlah tautan yang sudah disediakan guru. Isi identitas anda, seperti nama lengkap anda, pada tampilan awal. Centang "ingat saya" dan tekan "mulai" Sesudah itu. Tampilan perkenalan kemudian akan muncul sebelum pertanyaan-pertanyaan ditampilkan dan tombol "mulai" berwarna biru di tengah di Tekanlah.



**Gambar 2. 8**Pengisian data diri dan tampilan awal Sesudah mengisi data diri peserta didik

- b) Sesudah Tekanlah tombol "mulai", jawablah pertanyaan-pertanyaan ujian dengan memakai format yang ditunjukkan dalam template. Sebagai

contoh, templat teka-teki silang di bawah ini menunjukkan bagaimana cara menyelesaikannya.



**Gambar 2. 9**Tampilan soal sebelum dijawab dan Sesudah soal dijawab

c) Sesudah mengisi jawaban maka jawaban akan diperiksa secara langsung atau otomatis.



**Gambar 2. 10**Penskoran jawaban

d) Jumlah jawaban yang benar dan jumlah waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan akan ditampilkan pada tampilan akhir ketika pemeriksaan jawaban selesai. Sesudah semuanya selesai, Tekanlah "X" di sudut kanan bawah untuk menutup program, dan ketika itu sesi akan dianggap berakhir.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Apabila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, hasil belajar menunjukkan tingkat pertumbuhan mental yang lebih tinggi. Beragam hasil belajar, yakni unsur kognitif, emosional, dan psikomotorik, disebut sebagai tingkat perkembangan mental. Ketika seseorang belajar sesuatu, maka akan terjadi transfigurasi perilaku pada diri individu tersebut, seperti dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Menurut Moh. Zaiful R. Dkk (2019, hlm. 12) Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang sudah disahkan oleh Dinas Pendidikan dan menunjukkan seberapa banyak materi pelajaran yang sudah dikuasai oleh murid Sesudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar juga merujuk pada proses keberhasilan murid Sesudah mengikuti pembelajaran. Sedangkan pendapat Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S., (2019, hlm. 47) menyatakan bahwa "hasil belajar secara general ialah transfigurasi kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan tingkah laku murid Sesudah melaksanakan kegiatan belajar sebagai hasil dari suatu pengalaman," maka hasil belajar bisa dipakai sebagai standar untuk mengevaluasi kemampuan dan kompetensi yang dimiliki murid Sesudah mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu M. Sobri (2020:83) juga berpendapat bahwa hasil belajar yakni suatu hasil yang diperoleh murid dan ditunjukkan dengan transfigurasi perilaku Sesudah menyelesaikan proses kegiatan belajar..

Menurut Komariyah, S., & Laili, A. F. N., (2018, hlm. 57) menyatakan bahwa bakat atau kapasitas potensial murid, yang sering kali ditunjukkan oleh penguasaan mereka atas materi pembelajaran, yakni hal yang mengarah pada hasil belajar atau keberhasilan. Sedangkan menurut Wulandari (2013, hlm. 45) menyatakan bahwa hasil belajar ialah cara untuk mengukur seberapa baik murid Didasari pengalaman mereka Sesudah diuji pengetahuannya. Hasil ini berdampak pada perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik murid.

Dari beberapa pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang dinyatakan secara spesifik tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan tergantung pada apa yang telah diketahuinya serta hasil belajar dapat dilihat dari tingkat keberhasilan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan perubahan perilaku setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan guru yang dapat dilakukan melalui tes lisan maupun tertulis. Tes tersebut merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan. Sedangkan untuk mengetahui hasil dari kemampuan maupun sikap dapat digunakan instrumen yang khusus dibuat. Sehingga guru dapat mengevaluasi ketiga aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik secara maksimal

#### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Elly (2016, hlm. 45) Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal. "Unsur internal, yang meliputi kecerdasan, bakat, perhatian, motivasi, disiplin, kesehatan fisik, dan strategi belajar, berasal dari dalam diri pelajar. Lingkungan sekolah, perlengkapan sekolah, teman, keluarga, dan masyarakat yakni contoh kekuatan eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik.

Menurut Karwati dan Juni (2019, hlm. 221) menjelaskan bahwa faktor internal dan eksternal, serta sejumlah faktor lainnya, berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berikut ini ialah faktor-faktor internal yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik:

1. sifat atau kualitas siswa;
2. Sikap atas pembelajaran;
3. Motivasi belajar

4. Fokus pada studi Anda
5. Periksa sumber instruksional
6. Meneliti hasil belajar
7. Keyakinan diri,
8. dan Kebiasaan belajar.

Berikut ini ialah faktor eksternal yang mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik:

1. Faktor guru
2. Lingkungan sosial
3. Kurikulum sekolah
4. Sarana dan prasarana

Faktor-faktor yang mempengaruhi pada pembelajaran, menurut Slamento (2013, hlm. 54–72), dapat dibagi menjadi dua kategori: internal (fisik, psikologis, dan kelelahan) dan eksternal (keluarga, sekolah, masyarakat).

Selain itu, Wasliman (dalam Susanto, 2013, hlm. 12) menyatakan bahwa ada dua kategori hasil belajar, yang ditentukan oleh interaksi antara beragam variabel yang berefek pada, baik efek internal maupun eksternal. Interaksi ini mengarah pada hasil belajar yang dicapai peserta didik dengan cara berikut.

1. Kualitas internal murid, seperti kecerdasan, rasa ingin tahu, dorongan belajar, dan keuletan, semuanya berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar.
2. Pengaruh eksternal, seperti dari keluarga murid, sekolah, dan masyarakat berdampak pada hasil belajar mereka.

Selain itu, menurut Munadi (dalam Rusman. T, 2013, hlm. 124) menyatakan bahwa pengaruh internal dan eksternal, seperti:

1. Faktor internal, meliputi faktor psikologi dan fisiologi.
2. Faktor eksternal, meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumentasl.

Peneliti dapat menyimpulkan dari beberapa penjelasan di atas bahwa ada dua faktor-faktor yang bisa berpengaruh pada hasil belajar peserta

didik, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Aspek-aspek yang bersifat internal (faktor kesehatan, minat, bakat, dan motivasi). Sedangkan Faktor Eksternal (Faktor Keluarga, Faktor Sekolah, Faktor Masyarakat). Akan tetapi faktor pendorong utama agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimum yakni lingkungan rumah ialah motivator utama bagi anak-anak untuk mencapai tingkat pembelajaran tertinggi mereka, di mana madrasah utama bagi anak-anak keluarga berada. Peserta didik akan menyerap dan merefleksikan semua pelajaran yang dipelajari dalam konteks rumah. Maka dari itu, anggota keluarga mesti mempunyai moral yang baik di depan anak-anak mereka. Anak-anak akan bertindak dengan baik Apabila mereka mengamati pengajaran dan perlakuan yang baik dalam konteks rumah, dan sebaliknya.

### **c. Macam-Macam Hasil Belajar**

Zulqarnain, M. dkk. (2022, hlm. 14) mencantumkan banyak tujuan pembelajaran, antara lain:

1. Kognitif. Hasil belajar kognitif didefinisikan sebagai tujuan pembelajaran yang membahas pertumbuhan kognitif dan keterampilan penalaran murid.
2. Analisis. Kapasitas untuk membedah dan mengkarakterisasi suatu hal yang utuh atau keseluruhan menjadi bagian-bagian yang signifikan ialah salah satu konsekuensi dari pembelajaran analitis. Kapasitas untuk memecah suatu subjek atau kondisi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, elemen-elemen, atau komponen-komponen dan membuat hubungan di antara mereka menjadi jelas ialah representasi dari hasil belajar analitis.
3. Sintesis. Hasil belajar yang dikenal sebagai hasil pembelajaran terpadu menunjukkan kapasitas untuk menggabungkan beberapa bentuk pengetahuan yang dipecah menjadi bentuk komunikasi baru yang lebih mudah dipahami.
4. Mengevaluasi. Hasil belajar yang menampilkan kapasitas untuk menilai nilai sesuatu dengan memakai kriteria yang mereka pertimbangkan atau gunakan ialah penilaian hasil pembelajaran.

Ketentuan yang dikembangkan oleh murid dan ketentuan yang ditawarkan oleh guru ialah dua sumber ketentuan yang bisa dipakai dari sudut pandang murid.

5. Emosional (emosional). Sikap dan nilai yang mesti dimiliki oleh murid Sesudah terlibat ketika belajar disebut sebagai hasil pembelajaran emosional.
6. Psikometri. Hasil pembelajaran psikomotorik ialah kapasitas untuk bertindak. Persepsi, perencanaan, gerakan terarah, tindakan mekanis, gerakan, dan kompleksitas ialah hasil pembelajaran psikomotorik.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22), adanya tiga domain kognitif, emosional, dan psikomotorik ialah tiga kategori mendasar yang diusulkan untuk menjelaskan klasifikasi hasil belajar..

1. Ranah kognitif yakni meningkatkan perkembangan intelektual murid. Murid dapat melaksanakan tantangan intelektual di bidang ini. Ada enam tingkat kompetensi dalam domain kognitif: pengetahuan, aplikasi, sintesis, dan penilaian.
2. Ranah afektif mengacu pada sikap, perasaan, dan apresiasi atas nilai, standar, dan beragam hal yang mendefinisikan penerimaan, reaksi, penilaian, pengorganisasian, dan nilai yang ditetapkan.
3. Ranah psikomotor secara langsung terkait dengan seberapa baik individu dapat melaksanakan aktivitas fisik, peniruan, manipulasi yang tepat, artikulasi, dan ekspresi ialah empat tingkat kemampuan.

Berikutnya menurut P & Silviana Nur F (2022, hlm. 7-8) macam-macam hasil belajar antara lain:

1. Pengetahuan verbal, kapasitas untuk mengkomunikasikan pemahaman baik secara lisan maupun tertulis.
2. Kecakapan intelektual, termasuk kapasitas untuk mengkomunikasikan ide dan simbol.
3. Strategi kognitif, atau kapasitas untuk mengelola proses kognitif sendiri.
4. Kemampuan motorik, termasuk koordinasi dan kapasitas untuk melaksanakan beragam gerakan tubuh yang berbeda.

5. Sikap, kemampuan untuk menerima atau menolak sesuatu Didasari penilaian seseorang atasnya.

Macan-macam hasil belajar Didasari pendapat Toto S (2014, hlm. 16), hasil belajar seperti di bawah ini:

1. Pengetahuan verbal, kapasitas untuk mengkomunikasikan pemahaman baik secara lisan maupun tertulis.
2. Kecakapan intelektual, termasuk kapasitas untuk memakai konsep dan simbol.
3. Strategi kognitif, yang meliputi pengimplementasian konsep dan aturan untuk memecahkan masalah, yakni kapasitas untuk mengontrol dan memimpin aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik, termasuk koordinasi dan kapasitas untuk melaksanakan beragam tindakan fisik di tempat kerja.
5. Sikap, kapasitas untuk menerima atau menolak sesuatu Didasari evaluasi atas hal tersebut.

Bisa diambil sebuah simpulan bahwa macam-macam hasil belajar memiliki beberapa macam serta dapat diukur dari tingkatan penguasaan dari hasil belajar seperti di bawah ini:

1. Ranah kognitif, pada ranah ini bisa dilihat dari perilaku yang menekankan pada kemampuan intelektual pada peserta didik yang berkenaan dengan penalaran dan perkembangan otak pada murid.
2. Ranah afektif, pada ranah ini menekankan pada perasaan, yang berhubungan dengan sikap, emosi, apresiasi, penghayatan nilai, bereaksi, dan menambahkan karakter pada suatu nilai, lebih banyak disoroti dalam kriteria ini.
3. Ranah psikomotor, dengan mengacu pada hasil belajar berupa tugas yang diserahkan oleh guru, khususnya pada komponen keterampilan, gerakan fundamental, ketepatan, dan keakuratan, yang lebih menitikberatkan pada kemampuan motorik dan secara langsung berkenaan dengan kemampuan untuk menyelesaikan kegiatan melaksanakan gerakan.

#### d. Indikator Hasil Belajar

Menurut pernyataan Moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017, hlm. 194) menyatakan bahwa indikator hasil belajar tergolong menjadi tiga ranah, yakni:

1. Ranah kognitif, meliputi informasi, pemahaman, penerapan, penelitian, kreasi, dan penilaian.
2. *Area of efficacy*, yang meliputi pengakuan, tanggapan, dan penilaian nilai.
3. Ranah psikomotor, yang meliputi gerak fundamental, umum, ordnatif, dan kreatif.

Menurut Benjamin S. Boolm dengan *Taxonomi of education objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660) Ia mengklasifikasikan tujuan pendidikan ke dalam tiga kategori, yakni sesuai dengan teori domain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran, ketiga ranah tersebut mesti dikembangkan secara penuh. Pembenaannya berkenaan dengan penanda hasil belajar, secara khusus:

##### 1. Ranah kognitif

Ranah kognitif yakni suatu transfigurasi perilaku yang berhubungan dengan kognisi. Proses penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pemrosesan otak membentuk proses belajar. Menurut Bloom, menghafal ialah tingkat terendah dan paling dasar dari hasil belajar kognitif, sedangkan penilaian ialah tingkat tertinggi dan paling canggih.

##### 2. Ranah afektif

Hasil pembelajaran diurutkan dari yang terendah hingga tertinggi, seperti halnya dalam domain emosional. Maka dari itu, ranah afektif berhubungan dengan nilai, yang kemudian dihubungkan dengan sikap serta perilaku.

### 3. Ranah psikomotorik

Murid sekedar dapat menguasai hasil belajar yang lebih rendah, yang diurutkan dari yang termudah dan terendah ke yang tertinggi, sebelum beralih ke domain psikomotorik.

Indikator hasil belajar Muhibbin Syah (2013, hlm. 22), indikator hasil belajar tergolong menjadi tiga bidang:

1. Pada ranah kognitif, Pemahaman atas materi pelajaran dan penerapannya mesti ditempuh untuk menetapkan strategi pembelajaran dalam domain kognitif.
2. Spektrum emosional. Pemahaman yang kuat tentang pentingnya tema-tema hukum yang sudah diajarkan instruktur dan keinginan kognitif untuk menekankan penerapan prinsip-prinsip ini bisa mendukung kemampuan domain emosional murid.
3. Ranah psikomotor ialah perwujudan informasi, pemahaman, kesadaran, dan sikap mental.

Berikutnyapendapat dari Endang Sri W (2020, hlm. 68) yakni hasil yang dipelajari murid selama mereka berada di sekolah, dan menggabungkan tiga ranah, yakni:

1. Ranah kognitif, yang ditentukan oleh hasil belajar murid yang didokumentasikan dengan hasil penilaian harian, semester, dan kelas.
2. Komponen psikomotor. Dengan memodifikasi tugas-tugas yang diserahkan guru di sekolah untuk diselesaikan dan dikembangkan di rumah, dapat dipastikan apakah anak mampu menyalurkan hasil kegiatan tersebut untuk dinilai di sekolah.
3. Ranah afektif, yakni evaluasi hasil belajar yang melibatkan perilaku murid setiap kali mereka berpartisipasi ketika belajar di kelas, yang memungkinkan penilaian yang berkesinambungan atas aktivitas belajar murid.

Selain itu menurut Pani Nur Anisa (2023, hlm. 35) mengatakan bahwa indikator hasil belajar ialah:

1. Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual, pemahaman materi pelajaran, dan hasil nilai akhir/ulangan.
2. Emosional, yakni dalam bidang penerimaan, tanggapan, reaksi, penilaian, dan internalisasi, dengan mengacu pada evaluasi tingkah laku murid.
3. Keterampilan psikomotor, yakni kapasitas untuk mengkoordinasikan gerakan sedemikian rupa sehingga terjadi gerakan fisik dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran dalam bentuk tugas-tugas yang diserahkan oleh guru, yakni di bidang keterampilan, gerakan fundamental, ketepatan, dan kapasitas perseptual.

Peneliti dapat menarik tiga kesimpulan tentang tiga penanda hasil belajar yang dimiliki murid didasari beragam definisi yang sudah dijelaskan di atas: (1) *Cognitive Domain*, atau domain yang berkenaan dengan derajat kecakapan berpikir. (2) Ranah Afektif, atau ranah yang berkenaan dengan sikap serta perilaku murid. (3) Ranah Psikomotor, atau ranah yang dihubungkan dengan keterampilan dan harapan yang dimiliki murid dalam kemampuan verbal dan nonverbal.

## **B. Penelitian Terdahulu**

1. Hasil penelitian Naibaho, J. A., 2022 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Materi Pecahan Atas Hasil Belajar Matematika Murid Kelas V SDN 106836 Limau Manis T.A 2021/2022” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall pada materi pecahan materi berefek pada hasil belajar murid pada mata pelajaran matematika. Dengan memperoleh nilai Sig selama pengujian hipotesis, hal ini bisa diobservasi dalam temuan.  $H_0$  didiskualifikasi sedangkan  $H_a$  disetujui sebab statistik (2-tailed) ialah 0,000 0,05. Ada paralel dan kontras antara studi yang ditempuh oleh peneliti dan penelitian sebelumnya. Pengimplementasian media pendidikan oleh murid kelas lima, khususnya program Wordwall dan konten pecahan sekolah dasar yakni persamaan

penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu, dan variabel yang diuji ialah hasil belajar. Penelitian peneliti ditempuh di SDN 083 Babakan Surabaya, adapun penelitian yang lebih dahulu dilaksanakan di SDN 106836 Limau Manis.

2. Bisa diambil sebuah simpulan dari penelitian oleh Farhaniah, S.DKK yang diterbitkan pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Media Berbasis Wordwall Sebagai upaya peningkatan Keaktifan Belajar Murid Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 127 Kota Jambi” bahwa dengan memakai media wordwall bisa meningkatkan keefektifan dan keaktifan belajar murid yang dibuktikan dengan peningkatan pada setiap siklus awal sebesar 2,4%; 3,6%; dan 4,2%. Penelitian ini dan penelitian sebelumnya mempunyai beberapa kesamaan dan perbedaan. Perangkat pembelajaran yang dipakai, khususnya media wordwall, ialah hal yang membuat penelitian ini bisa dibandingkan. Ragam penelitian, populasi penelitian, dan faktor-faktor yang terkait juga berbeda. Pada penelitian sebelumnya, Meskipun eksperimen dipakai pada penelitian ini, penelitian tindakan kelas (PTK) juga dipakai. Tempat penelitian untuk penelitian ini ialah SDN 083 Babakan Surabaya, sedangkan tempat penelitian sebelumnya ialah SDN 127 Kota Jambi. Sedangkan hasil belajar murid yakni variabel dependen pada penelitian ini, sedangkan keaktifan belajar murid pada penelitian lainnya.
3. Penelitian “Pengaruh Pengimplementasian Media Pembelajaran Wordwall Atas Hasil Belajar Murid di Sekolah Dasar” oleh Ersa, P.N. (2022). Temuan studinya menunjukkan bahwa wordwalls berguna untuk pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini terbukti dari temuan penelitian, yang mengungkapkan bahwa kelas yang diperlakukan dengan media wordwall dan kelas yang diperlakukan dengan media tradisional mempunyai perbedaan dan dampak yang nyata. Hal ini mengacu pada hasil oleh uji-t pada nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  disebutkan adanya perbedaan yang signifikan dan uji regresi dengan memperoleh hasil thitung sebesar  $2,946 > t_{tabel} 2,021$  disebutkan adanya pengaruh, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Didasari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengimplementasian media *wordwall* berpengaruh atas hasil belajar murid di sekolah dasar.

4. Kajian, “Efektivitas Aplikasi Wordwall Sebagai upaya peningkatan Hasil Belajar Murid Ketika belajar Matematika Sekolah Dasar” ditempuh oleh Lubis, A.P., dan Nuriadin, I. pada tahun 2022. Kajiannya menemukan bahwa bila dipakai bersamaan dengan bentuk geometris, wordwall aplikasi bisa meningkatkan hasil belajar matematika murid. Hal ini terbukti dari hasil tes murid yang sudah mengikutinya, dengan skor rata-rata 79,67 dari kemungkinan 100. Selain itu, perangkat lunak Wordwall ini mendukung meningkatkan dorongan dan semangat murid untuk belajar sekaligus mendukung retensi materi instruksional mereka. . Ada paralel dan kontras antara studi yang ditempuh oleh peneliti dan penelitian sebelumnya. Pengimplementasian pembelajaran matematika di kelas V sebagai subjek dan sampel penelitian menjelaskan kesamaan tersebut. Perbedaannya ialah metode penelitian, peneliti memakai kuantitatif dengan quasi eksperimen.
5. Bisa diambil sebuah simpulan dari penelitian Savira, A., dan Gunawan, R., yang diterbitkan pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar” bahwa pengimplementasian media aplikasi wordwall dalam mata pelajaran IPA berefek pada hasil belajar murid. Dapat diobservasi bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai tes tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 56, sedangkan nilai tes tertinggi pada kelas kontrol sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 50. Selain temuan tes, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh ialah  $0.05 > 0.093$ , menunjukkan bahwa media aplikasi *wordwall* mempunyai pengaruh atas hasil belajar IPA. Antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang ditempuh oleh peneliti, adanya persamaan dan perbedaan. Hubungan antara variabel terikat, yakni hasil belajar, dan pengimplementasian media pembelajaran, yakni aplikasi *wordwall*, ditetapkan oleh penelitian sebelumnya. Subjek yang dipakai, subjek, dan objek yang menjadi pembeda antara lain.

### C. Kerangka Pemikiran

Kerangka ialah model konseptual tentang bagaimana teori menghubungkan banyak elemen yang sudah diidentifikasi sebagai kesulitan yang signifikan, menurut Sugiyono (2017, hlm. 60). Sedangkan menurut Widi Helmi Maudi

(2023, hlm. 26) mengatakan bahwa kerangka berpikir yakni mendukung memandu teori dan membuatnya lebih mudah untuk menemukan kerangka dasar untuk mengevaluasi penelitian. Kerangka pemikiran adalah suatu bentuk teori konseptual yang saling terkait yang saling terkait dari berbagai aspek yang menentukan suatu masalah yang dianggap relevan, menurut Sugiyono (2018, hlm. 95).

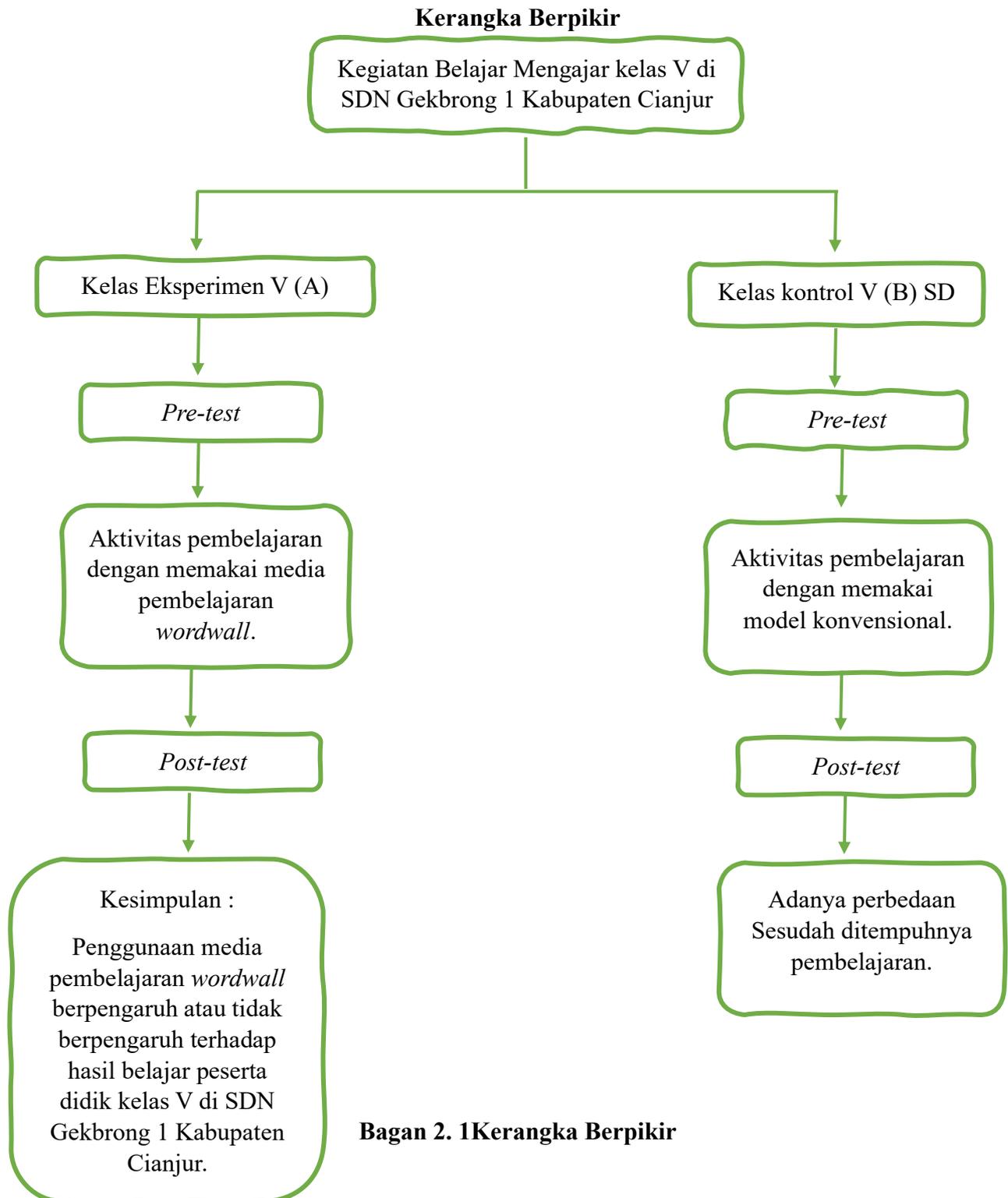
Amat penting untuk menjelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen, menurut Pratama Ihsan Saleh (2022, hlm. 39). Studi ini menunjukkan bahwa kerangka kerja yang sesuai secara teoritis akan menjelaskan hubungan antar variabel yang hendak diteliti. Sugiyono (2014, hlm. 93) mengklaim bahwa “kerangka kerja ialah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah penting”.

Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik dituntut untuk memahami materi pembelajaran yang telah dibetirikan guru. Dalam membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru dapat mengatasi dengan memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk lebih optimal dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Selain penggunaan media pembelajaarn yang tepat dan menarik, ketersediaan fasilitas dalam belajar pun harus memadai serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Misalnya, dengan menggunakan mdia pembelajaran yang bervariasi dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat membuat peserta didik lebih aktif selaam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya akan berbeda dengan pembelajaran yang pelaksanaanya tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dimana guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Maka akan terdapat hasil yang cukup berbeda dalam perolehan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan dari kerangka pemikiran di atas, bahwa peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *wordwall* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* diharapkan dapat

memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. dengan demikian kerangka penelitian ini dapat digambarkan dalam sebuah skema berikut ini:



## **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi**

Pernyataan “Asumsi ini sebenarnya bertujuan untuk memperjelas arah yang akan dituju penelitian sehingga ada kepastian atas hal-hal yang akan diteliti” adalah dari Widiasworo (2019, hlm. 135). Arijanto (2020, hlm. 97) menyatakan bahwa “Asumsi adalah suatu kondisi yang terjadi selama periode pelaksanaan program aksi dan kondisi ini berada di luar kendali pengelola program”. Menurut Sepriawan (2014, hlm. 35), sementara itu, bisa disebut bahwa asumsi penelitian adalah anggapan atau pernyataan mendasar yang menjadi landasan untuk memikirkan dan melakukan penelitian sesuai dengan tinjauan pustaka.

Asumsi penelitian menurut Nusantani. W. K, (2022, hlm. 25) adalah pernyataan yang dijadikan landasan tetapi belum dibuktikan kebenarannya. Karena segala sesuatu dianggap benar, asumsi adalah dasar dari semua pemikiran. Namun menurut Mukhid (2021, hlm. 60), saat melakukan penelitian, asumsi adalah kebenaran esensial tentang banyak hal yang beroperasi sebagai dasar berpikir dan berbuat.

Berdasarkan asumsi menurut beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah suatu anggapan atau pernyataan yang belum terbukti kebenarannya, kemudian harus diuji kebenarannya terlebih dahulu dan dibuktikan secara langsung. Dengan demikian peneliti berasumsi pada penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* yang mampu menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran sehingga menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis penelitian menurut Mukhtazar (2020, hlm. 58), “yakni solusi sementara dari suatu masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya secara empiris”. Hipotesis “yakni jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian”, menurut Sugiyono (2017, hlm. 64). Sebab tanggapan yang diserahkan sekedarlah teori-teori yang relevan dan belum

didukung oleh fakta-fakta atau temuan-temuan pengumpulan data, masih yakni penjelasan sementara. Sedangkan menurut hipotesis adalah spekulasi atau solusi sementara yang mungkin benar atau salah, menurut Wibowo (2021, hlm. 72). Sebuah hipotesis benar-benar sebuah dugaan, tidak hanya Apabila didasarkan pada dugaan tetapi juga Apabila dugaan tersebut didasarkan pada teori atau temuan penelitian yang sebenarnya.

“Hipotesis diperlukan untuk memberikan petunjuk dan memberikan arah dalam melakukan penelitian,” klaim Lubis et al. (2019, hlm. 38). Hipotesis ialah solusi sementara atas suatu topik kajian yang secara teoritis dianggap mempunyai tingkat kebenaran maksimum, menurut Silaen (2018, hlm. 58). Penelitian diperlukan untuk mendukung gagasan tersebut, dan temuannya dapat mengkonfirmasi atau membantahnya.

Bisa diambil sebuah simpulan bahwa hipotesis ialah suatu pernyataan atau penjelasan sementara Didasari teori yang ditemukan melalui survei literatur yang bisa dibuktikan dengan memakai buktikan kebenarannya yang dikumpulkan melalui pengumpulan data.

Berikut ini ialah hipotesis tindakan penelitian, yang didasarkan pada kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini yakni:

Ha = Adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.

Ho = Tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur.