

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan dan sering dinilai berdasarkan pencapaian tujuan serta kemampuan dalam mengelola situasi tertentu. Pembelajaran yang efisien adalah kombinasi terstruktur yang meliputi aspek manusiawi, material, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang bertujuan untuk mengarahkan perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih positif dan sesuai dengan potensi serta karakteristik masing-masing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Fathurrahman dkk, 2021)

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika memiliki beberapa karakteristik berikut:

1. Mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Menumbuhkan antusiasme tinggi pada siswa sehingga mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar.
3. Memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.
4. Membuat siswa aktif secara mental, fisik, dan emosional.
5. Mendukung kreativitas siswa.
6. Mudah diterapkan oleh guru atau pengajar (Sutini, dkk. 2020:127).

Berdasarkan penjelasan di atas, ciri-ciri efektivitas pembelajaran meliputi:

- (1) Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga memperoleh

pemahaman, pengalaman, dan kreativitas. (2) Guru mampu menyesuaikan materi dengan tujuan pendidikan yang telah direncanakan. (3) Pembelajaran mudah diaplikasikan oleh tenaga pendidik. (4) Hasil belajar siswa baik dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

b. Pembelajaran Matematika

Menurut Depdiknas, kata "matematika" berasal dari akar kata "mathema" yang berarti pengetahuan, dan "mathenein" yang berarti berpikir atau belajar. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah terkait bilangan. Definisi lainnya menyatakan bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa simbol yang dapat dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni yang mirip dengan musik karena penuh dengan simetri, pola, dan irama yang menghibur, serta alat yang berguna bagi para pembuat peta, arsitek, navigator angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan.

Pengajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan pemahaman tentang sistem angka, keterampilan menghitung, serta memahami simbol-simbol yang sering memiliki arti khusus dalam buku pelajaran. Sebagai seorang guru, saat mengajar matematika harus merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam proses belajar matematika, siswa harus sering berlatih mengerjakan soal dan mengaplikasikan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk membekali mereka dalam

memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memperkaya pengetahuan mereka. Melalui pembelajaran ini, guru bertujuan agar siswa dapat membangun pemahaman yang kuat, sehingga meningkatkan kemampuan dan penguasaan mereka dalam materi matematika (Lupiyoadi, 2021). Peran guru sangat penting dalam memastikan pembelajaran matematika berjalan efektif dan menghindari kesalahan yang mungkin dilakukan siswa.

Pembelajaran matematika akan lebih efektif jika guru memfasilitasi siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah melalui pendekatan pembelajaran yang bermakna. Pengalaman ini hanya bisa didapatkan jika siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Kusmaryono, 2022).

Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dirancang secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan membangun pengetahuan yang kokoh.

c. Karakteristik Matematika

Matematika sangatlah penting, namun sering dikritik karena dianggap sulit, membingungkan, dan terlalu abstrak. Dalam banyak kasus, tahap awal diperlukan untuk memahami konsep-konsep yang abstrak. Selama proses belajar, siswa belajar berbagai hal. Misalnya, mereka mungkin kesulitan menemukan jawaban yang tepat untuk suatu pertanyaan atau merasa tidak siap bertanya karena tidak tahu apa yang harus ditanyakan. Selain itu, terdapat

berbagai masalah lain dalam belajar matematika, seperti kurangnya motivasi, minat, dan pemahaman terhadap materi (Wayan Astini & Rini Purwati, 2020).

Matematika bukan sekadar kumpulan angka, simbol, dan formula yang terpisah dari dunia nyata, melainkan berkembang dan berakar dari kehidupan sehari-hari. Matematika yang diajarkan di sekolah dipilih dengan cermat agar materi dan karakteristiknya mudah diterapkan dalam kehidupan siswa yang mempelajarinya (Susilo dalam Agusta, 2020)

Karakteristik ini memengaruhi strategi dan pendekatan yang digunakan, serta pemanfaatan media pembelajaran sebagaimana penjelasan dari Sri Wardani (Agusta, 2020) bahwa karakteristik umum matematika meliputi: (1) memiliki objek kajian yang abstrak, (2) didasarkan pada kesepakatan, (3) menggunakan pola pikir deduktif, (4) memiliki sistem yang konsisten, (5) menggunakan simbol-simbol yang tidak memiliki makna intrinsik, dan (6) memperhatikan ruang lingkup pembahasan

Berdasarkan berbagai karakteristik yang telah dijelaskan, guru diharapkan mampu merancang proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penyampaian materi harus terkait dengan hal-hal yang ada di sekitar mereka agar pelajaran tidak terasa abstrak dan lebih bermakna.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Standar Isi BSNP (2006), tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa mengembangkan lima kemampuan utama: 1) Memahami konsep dan keterkaitannya serta mengaplikasikannya untuk pemecahan masalah, 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat untuk

membuat generalisasi dengan menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) Memecahkan masalah, mulai dari memahami masalah hingga menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) Mengomunikasikan gagasan melalui simbol, tabel, diagram, dan media lainnya untuk memperjelas keadaan atau masalah, dan 5) Menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari melalui rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah matematika.

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum 2013 (Kemendikbud, 2013) lebih menekankan pada aspek pedagogis dalam pembelajaran bermakna. Hal ini dilakukan melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal, diperlukan pembelajaran yang dapat mendorong penguasaan keterampilan prasyarat, pengelolaan pembelajaran dengan penalaran, dan pengoptimalan media pembelajaran (Wardani dalam Agusta, 2020)

Tujuan pembelajaran matematika menurut Kurikulum Merdeka adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif pada siswa. Matematika dipandang sebagai alat untuk mengasah kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pengembangan kemandirian, kemampuan bernalar kritis, dan kreativitas siswa melalui pembelajaran matematika.

Dari ketiga pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif dalam konteks matematika, serta mengapresiasi manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tinjauan Materi Unsur-Unsur Bangun Datar

Bangun datar adalah bentuk geometris dua dimensi yang memiliki beberapa unsur penting yang membentuk strukturnya. Unsur-unsur ini adalah:

1. Titik

Titik adalah lokasi atau posisi tertentu dalam ruang, yang tidak memiliki panjang, lebar, atau tinggi. Dalam bangun datar, titik digunakan sebagai penanda sudut atau ujung dari sisi-sisi bangun.

2. Garis

Garis adalah kumpulan titik-titik yang berkesinambungan dan memanjang dalam kedua arah tanpa batas. Garis digunakan untuk menghubungkan titik-titik pada bangun datar.

3. Sisi

Sisi adalah garis pembatas dari suatu bidang datar

Gambar 2. 1 Sisi Persegi



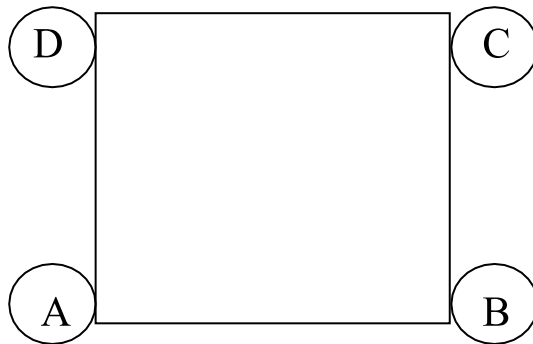
Dari gambar persegi diatas, yang dimaksud dengan sisi adalah garis AB,

BC, CD, dan DA.

4. Sudut

Sudut adalah besaran rotasi antara dua garis, antara dua bidang atau antara garis dengan bidang.

Gambar 2. 2 Sudut Bangun Persegi

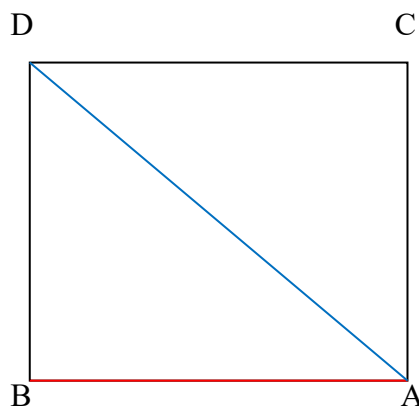


Dari gambar tersebut terlihat bahwa sudut yang terdapat dalam persegi adalah A, B, C dan D.

5. Diagonal Bidang

Diagonal bidang adalah ruas garis yang menghubungkan dua titik sudut yang berhadapan pada setiap bidang. Dari gambar dibawah, terlihat bahwa diagonal bidang dari persegi adalah garis AC dan BD

Gambar 2. 3 Diagonal Bidang

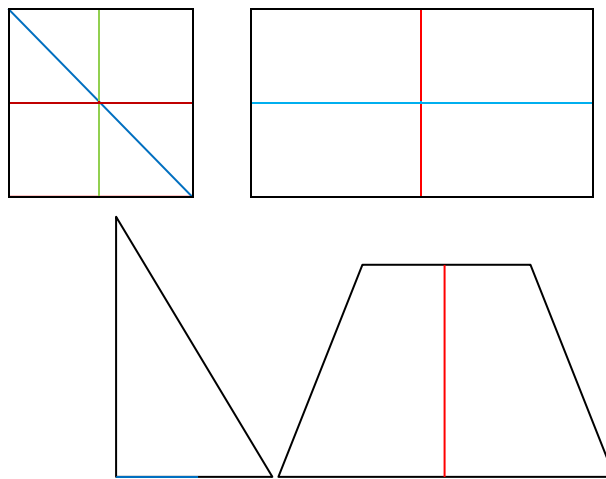


6. Simetri Lipat

Simetri lipat adalah suatu proses bidang datar menjadi dua bagian dengan bentuk dan ukuran yang sama pada setiap bagiannya. Garis yang menjadi garis lipatan tersebut dinamakan garis simetri atau sumbu simetri.

Beberapa bidang datar yang memiliki simetri lipat antara lain:

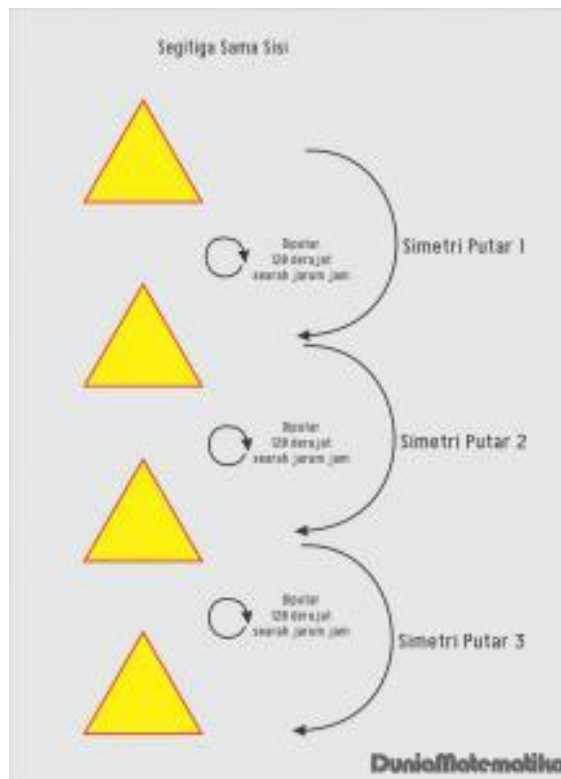
Gambar 2. 4 Simetri Lipat



7. Simetri Putar

Simetri putar adalah suatu proses memutar bangun datar sebanyak kurang dari satu putaran penuh sehingga hasil perputaran tersebut tepat pada bentuk semula bangunan tersebut. Banyaknya jumlah putaran yang terjadi menunjukkan banyaknya simetri putar bangun tersebut.

Gambar 2. 5 Simetri Putar



Jenis-jenis Bangun Datar

Beberapa jenis bangun datar yang umum dipelajari di kelas 3 SD meliputi:

1. Persegi, persegi adalah segiempat dengan sisi-sisi yang sama panjang dan memiliki empat sudut yang sama besar.
2. Persegi Panjang, persegi panjang adalah segiempat dengan dua pasang sisi sejajar yang berhadapan, sama panjang, dan memiliki empat sudut.
3. Segitiga, segitiga adalah bangun datar dengan tiga garis yang bertemu di ujungnya, membentuk sudut. Terdapat beberapa jenis segitiga, seperti segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, segitiga siku-siku, dan segitiga sembarang.

4. Jajar Genjang, jajar genjang adalah bangun datar dengan dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang, serta sudut yang berhadapan sama besar.
5. Belah Ketupat, belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri dari empat sisi yang sama panjang dan sudut yang berhadapan sama besar.
6. Layang-layang, layang-layang adalah bangun datar dengan dua pasang sisi yang masing-masing sama panjang dan membentuk sudut-sudut tertentu.
7. Trapesium, trapesium adalah bangun datar dengan sepasang sisi sejajar tetapi tidak sama panjang. Beberapa jenis trapesium meliputi trapesium sama kaki, trapesium siku-siku, dan trapesium sembarang.

Memahami unsur-unsur dan jenis-jenis bangun datar membantu siswa dalam mengenali dan menggambarkan berbagai bentuk geometri, serta mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah dalam matematika.

Unsur-unsur Bangun Datar merupakan salah satu materi matematika di kelas III yang memerlukan bantuan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media konkrit. Beberapa permasalahan yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi tentang unsur-unsur bangun datar yaitu:

1. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep geometris yang abstrak, seperti titik, garis, dan sudut. Tanpa pemahaman

yang kuat tentang konsep-konsep dasar ini, mereka kesulitan untuk mengenali dan menggambarkan bangun datar.

2. Banyak siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat membuat mereka merasa bosan atau tidak tertarik
3. Beberapa siswa memiliki kesulitan dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk dua dimensi, terutama ketika harus menggambar atau mengidentifikasi bangun datar dari berbagai sudut pandang.
4. Istilah-istilah geometris seringkali menggunakan bahasa teknis yang tidak familiar bagi siswa, sehingga menyulitkan mereka dalam memahami materi.
5. Siswa kesulitan mengaitkan konsep-konsep geometris dengan situasi sehari-hari, yang dapat membuat mereka merasa bahwa materi yang dipelajari tidak relevan atau tidak berguna.

Dengan mengenali dan memahami permasalahan ini, peneliti merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi unsur-unsur bangun datar. Hal ini dapat mencakup penggunaan media visual, kegiatan interaktif, serta contoh-contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media yang digunakan harus dipilih dengan cermat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, jenis mata pelajaran yang diajarkan, serta fasilitas yang tersedia. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena berfungsi membantu penyampaian informasi antara guru dan siswa. Media ini bisa berupa apa saja yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Harsiwi & Arini, 2020)

Materi yang ada pada multimedia pembelajaran biasanya disajikan melalui teks baik itu berbentuk narasi maupun teks tertulis dan gambar, baik itu gambar diam atau gambar bergerak. Pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan teks dan gambar dijelaskan dalam teori kognitif multimedia pembelajaran oleh seorang psikologi Amerika Richard E. Mayer pada tahun 1990-an. Mayer mengatakan dalam Santoso & Utomo, 2020 terdapat beberapa prinsip yang perlu diterapkan ketika kita akan mengakomodari multimedia untuk kegiatan pembelajaran.

- 1) Prinsip Contiguity: bahwa gambar dan penjelasan lebih baik diletakkan sedekat mungkin. Hal ini disebabkan jika gambar dan penjelasannya dipisah maka peserta didik harus mencocokkan saja. Memori yang tersisip dipakai untuk memahami isi dari gambar dan penjelasan. Dengan prinsip ini akan mengurangi beban kognitif dalam memori sehingga meningkatkan pembelajaran.

- 2) Prinsip Conherence: teks, gambar, suara, video yang tidak penting dan tidak relevan sebaiknya dihilangkan, karena materi menarik yang tidak relevan dapat menghalangi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena peserta didik mempunyai sumber daya memori yang terbatas, sehingga materi yang tidak relevan akan membebani memori mereka.
- 3) Prinsip Signaling: materi yang disajikan perlu dilengkapi dengan penandaan atau identitas. Peserta didik akan lebih mudah belajar bila dalam multimedia dilengkapi dengan penanda mana materi pokok dan mana materi tambahan atau diberikan fokus warna tertentu pada bagian yang penting.
- 4) Prinsip Redudancy: penggunaan elemen multimedia sebaiknya jangan berlebihan, karena akan membebani memori kerja peserta didik. Sebagian ahli berpendapat bahwa narasi dan teks identik dianggap berlebihan, namun untuk kebutuhan khusus tertentu terkadang penting juga menyajikan narasi dan teks identik.
- 5) Prinsip Segmenting: materi pembelajaran yang rumit, kompleks dan besar sebaiknya dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami.
- 6) Prinsip Modality: penjelasan yang menyertai gambar atau animasi yang kompleks sebaiknya disajikan berupa narasi, bukan teks tertulis. Instruksi multimedia yang terdiri dari informasi verbal dan bergambar, seperti misalnya gambar mesin dan teks yang menjelaskan tentang fungsinya, membutuhkan sumber daya memori yang besar.

- 7) Prinsip Multimedia: materi akan lebih efektif apabila disajikan dengan gambar dan kata daripada hanya kaa atau teks. Pembelajaran multimedia adalah belajar melalui teks dan gambar.
- 8) Prinsip Interactiviry: bahwa peserta didik akan belajar lebih optimal apabila dia dapat mengontrol atau mengatur kecepatan tampilan materi pembelajaran. Dalam program multimedia pembelajaran interaktif peranan tombol navigasi pada setiap frame sangat penting karena memungkinkan peserta didik mengatur kecepatan belajarnya, sehingga siswa dapat belajar lebih optimal.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi selama proses pembelajaran. Media ini membantu guru dalam mengajar dan berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik yang menerima informasi tersebut.

G. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemajuan teknologi. Hal ini telah menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri dan karakteristiknya. Beberapa media pembelajaran tersebut dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1. Media Visual, adalah jenis media yang mengandalkan indera penglihatan. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal dan non-verbal, dan sangat dominan dalam proses pembelajaran di kelas. Contoh

media visual meliputi papan tulis, presentasi, buku teks, dan alat peraga, baik yang sederhana maupun kompleks.

2. Media Audio-Visual menggabungkan penggunaan audio dan visual. Media ini biasanya hadir dalam bentuk video, film pendek, gambar atau slide bersuara, dan lainnya. Beberapa platform yang menyediakan pembuatan video animasi antara lain Go Animate, Video Scribe, Powtoon, Moovly, dan lainnya.
3. Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap, karena memungkinkan interaksi dan memberi pengguna kesempatan untuk mengontrol media dengan alat yang tersedia. Aplikasi multimedia sering digunakan untuk membantu memahami materi pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Contoh media multimedia yang digunakan dalam pembelajaran termasuk Kahoot!, Quizizz, Hoop, EdApp, dan *Wordwall* (Rizqi Aghni, 2018).

H. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran, karena mereka dapat merancang media, memilih bahasa, dan menentukan bagian-bagian yang sesuai untuk digunakan saat pembelajaran berlangsung (Lestari, 2019).

Berikut adalah kegunaan media pembelajaran lainnya:

- 1) Siswa bisa memahami konsep bahan ajar dengan lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.

- 2) Pembelajaran berbasis teknologi tidak membutuhkan biaya besar untuk bahan ajar fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja.
- 4) Penggunaan media pembelajaran online memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah diingat dalam jangka waktu lama, dan terintegrasi dengan media akses lainnya melalui internet.
- 5) Media pembelajaran online membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Elmunsyah, Hidayat, & Asfani, 2019)

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat untuk mendukung proses belajar mengajar, dianggap penting, dan meningkatkan fleksibilitas dalam kegiatan pembelajaran.

I. Pembelajaran Multimedia

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran modern telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa memahami dan menyerap informasi. Interaksi siswa dengan teknologi, seperti komputer, tablet, dan perangkat lunak edukatif, memungkinkan mereka untuk belajar secara lebih interaktif dan personal. Teknologi memberikan akses ke berbagai sumber belajar yang kaya dan beragam, serta mendukung metode pembelajaran yang lebih visual dan praktis. Dengan teknologi, siswa dapat berkolaborasi dengan teman-teman sekelasnya secara online, mengikuti simulasi yang realistis, dan menerima umpan balik langsung yang membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka. Secara keseluruhan, integrasi teknologi dalam pendidikan menciptakan

lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Menurut Piaget, siswa memahami dunia melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan bantuan dari orang yang lebih ahli (scaffolding). Interaksi siswa dengan teknologi dapat meningkatkan pemahaman mereka dengan menyediakan pengalaman langsung dan interaksi aktif yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep baru dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Teknologi juga memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang efektif dengan teman-teman sekelas serta menerima umpan balik yang konstruktif dari guru dan perangkat lunak edukatif, yang semuanya membantu siswa mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif (Suryana, Prasyur Aprina, and Harto 2022).

Teori konstruktivisme menurut Jean Piaget adalah teori belajar yang menekankan pada proses penemuan sendiri oleh pelajar. Teori ini didasarkan pada gagasan bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sendiri. Dalam teori konstruktivisme, pelajar secara aktif mengeksplorasi lingkungannya untuk membangun pengetahuan. Pelajar tidak hanya

meniru apa yang diajarkan, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri. Berikut adalah beberapa konsep dalam teori konstruktivisme menurut Jean Piaget:

- 1) Skemata: Sekumpulan konsep yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan, pada saat menerima pengetahuan baru seseorang akan menggunakan sekumpulan konsep yang telah ia miliki untuk berinteraksi dengan lingkungan.
- 2) Asimilasi: Proses menginterpretasikan dan mengintegrasikan persepsi, proses kognitif seseorang dalam mengintegrasikan persepsi, konsep atau pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya.
- 3) Akomodasi: Proses memodifikasi skema yang ada ketika tidak bisa mengasimilasi pengalaman baru, proses terbentuknya skema baru yang cocok dengan rangsangan yang baru atau atau memodifikasi skema/pola yang telah ada sehingga cocok dengan rangsangan tersebut.
- 4) Keseimbangan/Equilibrasi: Proses keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi, proses mengintegrasikan pengalaman eksternal dengan struktur internal, equilibrasi terjadi antara asimilasi dan akomodasi.

Teori konstruktivisme menurut pandangan Piaget ini menegaskan bahwa pengetahuan tidak berasal dari lingkungan sosial dan lebih menekankan pada aktivitas belajar yang ditentukan oleh pembelajar

dan berorientasi pada penemuan sendiri, akan tetapi bukan berarti interaksi sosial tidak penting dalam proses pembentukan pengetahuan, interaksi sosial berperan sebagai stimulus agar terjadinya konflik kognitif internal pada diri individu. Dalam pembelajaran konstruktivisme, guru berperan membantu pelajar untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Guru tidak mentransfer pengetahuan, tetapi membantu pelajar untuk mengkonstruksi pengetahuan.

Konstruktivisme menurut pandangan Vygotsky menekankan pada pengaruh budaya. Vygotsky berpendapat fungsi mental yang lebih tinggi bergerak antara inter-psikologi (interpsychological) melalui interaksi sosial dan intrapsikologi (intrapsychological) dalam benaknya. Internalisasi dipandang sebagai transformasi dari kegiatan eksternal ke internal. Ini terjadi pada individu bergerak antara inter-psikologi (antar orang) dan intra-psikologi (dalam diri individu).

Berkaitan dengan perkembangan intelektual siswa, Vygotsky mengemukakan dua ide: Pertama, bahwa perkembangan intelektual siswa dapat dipahami hanya dalam konteks budaya dan sejarah pengalaman siswa (van der Veer dan Valsiner dalam Slavin, 2000); Kedua, Vygotsky mempercayai bahwa perkembangan intelektual bergantung pada sistem tanda (sign system) setiap individu selalu berkembang (Ratner dalam Slavin, 2000: 43). Sistem tanda adalah simbol-simbol yang secara budaya diciptakan untuk membantu

seseorang berpikir, berkomunikasi, dan memecahkan masalah, misalnya budaya bahasa, sistem tulisan, dan sistem perhitungan.

Berkaitan dengan pembelajaran, Vygotsky mengemukakan empat prinsip seperti yang dikutip oleh (Slavin, 2000: 256) yaitu:

- 1) Pembelajaran sosial (social leaning): Pendekatan pembelajaran yang dipandang sesuai adalah pembelajaran kooperatif. Vygotsky menyatakan bahwa siswa belajar melalui interaksi bersama dengan orang dewasa atau teman yang lebih cakap;
- 2) ZPD (zone of proximal development): Bahwa siswa akan dapat mempelajari konsep-konsep dengan baik jika berada dalam ZPD. Siswa bekerja dalam ZPD jika siswa tidak dapat memecahkan masalah sendiri, tetapi dapat memecahkan masalah itu setelah mendapat bantuan orang dewasa atau temannya (peer); Bantuan atau support dimaksud agar si anak mampu untuk mengerjakan tugas-tugas atau soal-soal yang lebih tinggi tingkat kerumitannya dari pada tingkat perkembangan kognitif si anak;
- 3) Masa Magang Kognitif (cognitif apprenticeship): Suatu proses yang menjadikan siswa sedikit demi sedikit memperoleh kecakapan intelektual melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli, orang dewasa, atau teman yang lebih pandai;
- 4) Pembelajaran Termediasi (mediated learning): Vygostky menekankan pada scaffolding. Siswa diberi masalah yang kompleks,

sulit, dan realistik, dan kemudian diberi bantuan secukupnya dalam memecahkan masalah siswa.

Inti teori Vigotsky adalah menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vigotsky, fungsi kognitif manusia berasal dari interaksi social masing-masing individu dalam konteks budaya. Vigotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam *zona of proximal development* mereka.

Dapat disimpulkan dari kedua teori, yaitu Multimedia Learning Theory oleh Richard Mayer dan Teori Konstruktivisme oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, adalah bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan penggunaan teknologi dan interaksi aktif. Menurut Mayer, penggunaan media visual dan interaksi multimedia, seperti yang disediakan oleh *Wordwall*, dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sedangkan menurut Piaget dan Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui proses aktif di mana siswa berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain, serta memperoleh bantuan dari orang yang lebih ahli untuk mencapai pemahaman yang lebih tinggi. Teknologi mendukung pembelajaran konstruktivis dengan menyediakan pengalaman langsung, interaksi aktif, kolaborasi, dan umpan balik yang konstruktif, yang

semuanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

3. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah platform berbasis website yang digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga bisa digunakan sebagai alat penilaian yang menarik bagi siswa (Arrosyad et al. 2023) Menurut Shofiya Launin (2022: 217) game edukasi *Wordwall* adalah aplikasi browser yang sangat menarik dan berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa.

Aplikasi *Wordwall* menyajikan berbagai permainan yang bisa berupa gambar, diagram, atau objek lainnya yang dapat diisi dengan materi pelajaran atau soal-soal untuk dibahas. Aplikasi ini memberikan kemudahan akses bagi siswa. Selain itu, *Wordwall* dapat berfungsi sebagai media interaktif yang membantu guru memperjelas materi yang diajarkan (Lubis & Nuriadin, 2022).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memperkenalkan pembelajaran dengan fitur-fitur yang bervariasi dan menarik tanpa batasan ruang. Aplikasi berbasis website ini digunakan untuk membuat media pembelajaran atau menjadi sumber belajar yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran memungkinkan untuk mengukur sejauh mana

pengaruh game kuis tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat membedakan antara siswa yang menggunakan game online *Wordwall* sebagai inovasi dalam media pembelajaran dengan yang tidak menggunakan game tersebut.

b. Karakteristik Media *Wordwall*

Media berbasis *Wordwall* memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) **Tingkat Kesulitan:** Tingkat permainan dapat disesuaikan. Jika siswa memilih permainan dengan tingkat kesulitan tinggi, maka permainan tersebut akan lebih menantang, dan sebaliknya. Guru dapat mengatur tingkat kesulitan ini baik di awal maupun di akhir permainan.
- 2) **Menarik dan Menghibur:** Fitur ini membantu siswa menyelesaikan berbagai tugas, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- 3) **Peningkatan Keterampilan:** Siswa mungkin mengalami kegagalan selama permainan, tetapi mereka dapat mengulanginya, yang akan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka.
- 4) **Dapat Dimainkan Sendiri atau Berkelompok:** Dengan karakteristik ini, *Wordwall* dapat membuat siswa sejenak melupakan apa yang sedang mereka pelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, terutama saat mengerjakan latihan yang diberikan.

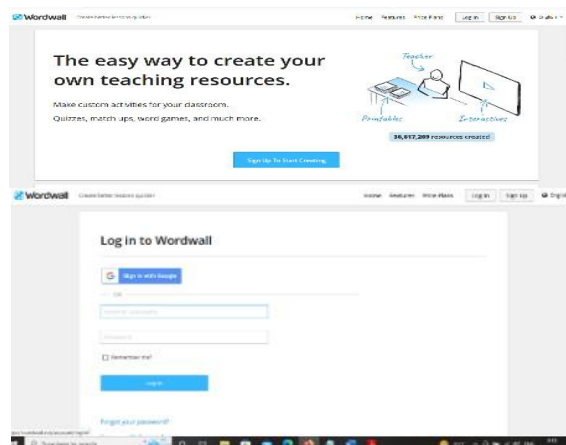
c. Penerapan Aplikasi Media *Wordwall*

Berikut Langkah-langkah yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* pada materi unsur-unsur bangun datar kelas III yaitu :

1. Laman awal ketika akan membuat akun atau akan log in melalui

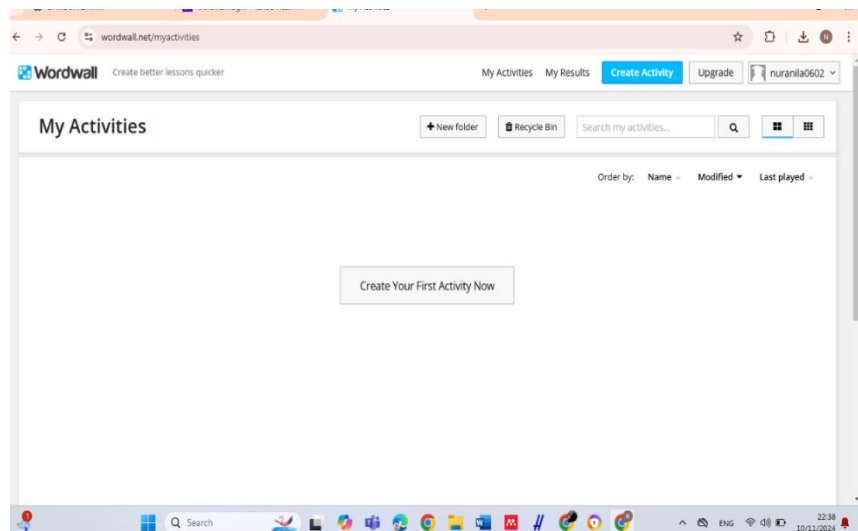
<https://wordwall.net/>

Gambar 2. 6 Tampilan Awal Aplikasi *Wordwall*



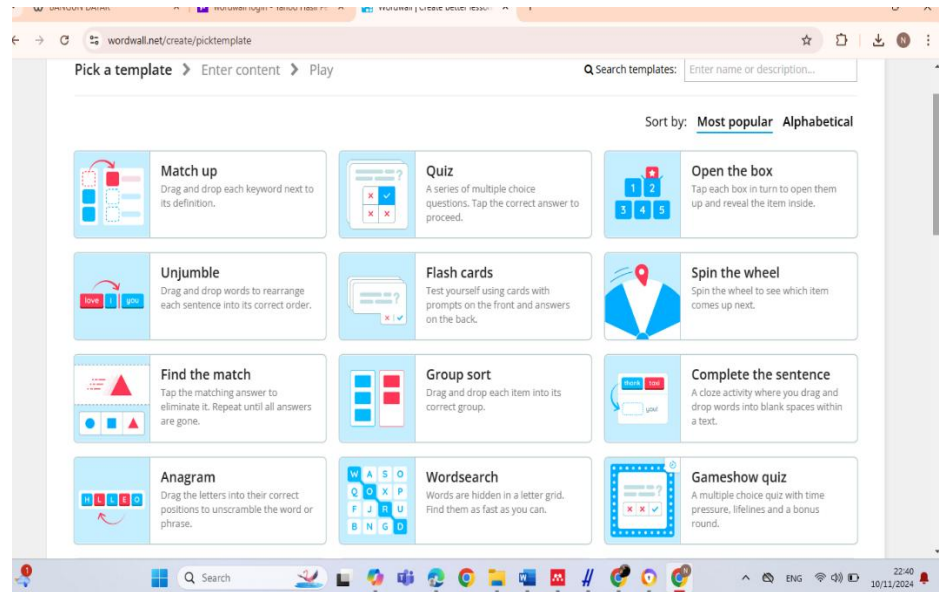
2. Setelah masuk, klik tombol "Buat Aktivitas / Create Activity" di halaman utama *Wordwall*. Anda akan melihat berbagai pilihan template game yang bisa digunakan.

Gambar 2. 7 Tampilan Fitur Membuat Aktivitas *Wordwall*



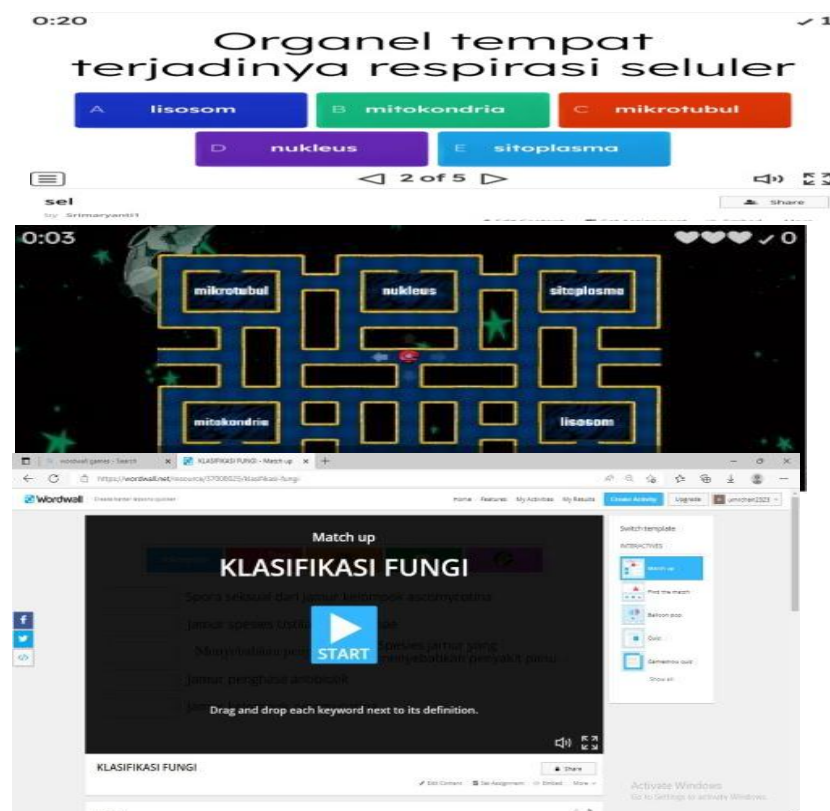
3. Pilihlah template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Anda. Misalnya, jika ingin membuat kuis, saya pilih template "Gameshow quiz".

Gambar 2. 8 Tampilan Pemilihan Template *Wordwall*



4. Memilih template yang akan digunakan untuk membuat kuis sebagai bahan asesmen untuk pembelajaran. Meskipun saat membuat soal *templete* yang digunakan hanya satu namun dengan soal yang sama dapat berganti variasi game atau jenis permainan yang melibatkan soal yang lainnya dengan cara menggantinya

Gambar 2. 9 Tampilan File Setelah Diedit



5. Beberapa contoh jenis untuk mode quiz dan game (permainan). Dengan pertanyaan yang sama namun *user* dapat memilih mau mengerjakan soal dengan cara yang berbeda karena memang ini sangat erat dengan *assesmen for learning*
6. Untuk share link dapat dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari mengcopy link, atau membagikan link melalui platform yang lain seperti facebook, google classroom, dll.

Langkah-langkah pembuatan konten pembelajaran menggunakan *Wordwall* yang selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk workshop oleh mahasiswa calon guru untuk jenjang Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan merupakan bagian dari output perkuliahan Pengembangan Teknologi dan Informasi dalam Pendidikan Matematika, yang mendukung keterampilan mahasiswa dalam merancang konten atau asesmen interaktif berbasis digital untuk

pembelajaran matematika di SD. (Sri Maryanti, dkk. Assesment For Learning Educandy & Wordwall, 2022.)

Hasilnya akan seperti ini (<https://wordwall.net/play/81618/845/181>)

J. Kelebihan Penggunaan Media *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* memiliki keunggulan dalam kemudahan akses, baik melalui telepon seluler maupun laptop atau komputer personal. Selain itu, aplikasi ini menawarkan beragam fitur yang memungkinkan guru untuk memilih media pembelajaran interaktif sesuai keinginan. Tampilan yang menarik, seperti game online, dapat memotivasi siswa dalam proses belajar (Dhika & Destiawati, 2022).

Beberapa kelebihan dari *Wordwall* meliputi: desainnya yang sederhana, tersedianya 18 template gratis, dan fitur multiplayer yang memungkinkan seluruh siswa untuk bergabung dalam permainan yang sama secara bersamaan. Kelebihan lain dari *Wordwall* termasuk pilihan gratis untuk versi dasar dengan beberapa template yang tersedia. Selain itu, permainan yang dibuat dapat langsung dikirim melalui WhatsApp, Google Classroom, atau platform lainnya. Software ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak, dan masih banyak lagi. Keunggulan tambahan adalah permainan yang dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memudahkan siswa yang memiliki masalah jaringan (Pradani, T. 2022).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Mudah diakses melalui telepon seluler maupun laptop/komputer personal.
2. Permainan yang dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF.
3. Tersedia 18 template gratis yang meliputi:
 - Permainan mencocokkan (Match up)
 - Membuka kotak (Open the box)
 - Kartu lampu kilat (Flash Card)
 - Menemukan kecocokan (Find the match)

- Kata yang hilang (Missing word)
- Mencari kata (Wordsearch)
- Pasangan yang cocok (Matching pairs)
- Diagram berlabel (Labelled diagram)
- Whack-a-mole
- Kuis (Quiz)
- Benarkan kalimat (Unjumble)
- Roda acak (Random wheel)
- Pengurutan grup (Group sort)
- Anagram
- Kuis gameshow
- Teka-teki silang (Crossword)
- Kartu acak (Random cards)
- Balik ubin (Flip tiles)

K. Kekurangan Penggunaan Media *Wordwall*

Beberapa kekurangan dari website game *Wordwall* adalah: jenis huruf yang digunakan tidak dapat diubah, dan ukuran tulisan juga tidak bisa diatur oleh pengguna. Selain itu, aplikasi ini membutuhkan koneksi internet yang cukup kuat dan perangkat elektronik seperti Android atau laptop. Untuk akun yang tidak di-upgrade, hanya tersedia 5 aktivitas, dan tidak semua template dapat digunakan. Untuk mengakses semua template yang tersedia, pengguna harus berlangganan terlebih dahulu.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan erat dengan kegiatan belajar, karena kegiatan belajar adalah sebuah proses. Hasil belajar mencakup seluruh aspek psikologis yang dipengaruhi oleh pengalaman dan proses belajar siswa di dalam ruang kelas di sekolah (Nabillah and Abadi 2019). Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik

dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

Hasil belajar siswa adalah prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, serta keaktifan mereka dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut (Somayana, 2020). Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik (Rahman 2021)

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa setelah menjalani penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur untuk menunjukkan sejauh mana kemampuan dan pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, yang diukur menggunakan alat evaluasi seperti tes.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berbagai faktor penyebab nilai pembelajaran tidak konsisten, baik naik maupun turun, tidak hanya terletak pada pendidik, tetapi juga pada siswa itu sendiri. Seperti yang dijelaskan oleh (Dewi Astiti dkk, 2021), faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

A. Faktor Internal: mencakup faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan), meliputi:

1. Bakat: kemampuan bawaan yang masih perlu dikembangkan atau dilatih.
2. Minat: rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa paksaan.
3. Motivasi: rangkaian usaha untuk menciptakan kondisi yang membuat seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.
4. Cara Belajar: perilaku siswa dalam usaha memperoleh pengetahuan.

B. Faktor Eksternal: meliputi lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat:

- a) Lingkungan Sekolah: berkaitan dengan cara mengajar guru di kelas, fasilitas mengajar, dan kondisi lingkungan sekolah.
- b) Lingkungan Keluarga: dipengaruhi oleh cara orang tua mendidik anak, kondisi ekonomi keluarga, dan faktor lainnya.
- c) Lingkungan Masyarakat: berkaitan dengan lingkungan sekitar siswa. Lingkungan yang baik akan berdampak positif pada hasil belajar, sementara lingkungan yang kurang baik dapat memberikan dampak negatif.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: (1) faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti bakat, minat, motivasi, dan cara belajar; dan (2) faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa, seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah.

c. Upaya Pengaruh Terhadap Hasil Belajar

Kinerja guru yang berkualitas diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan siswa. Salah satu faktor yang dipengaruhi oleh kinerja guru adalah hasil belajar, yang dapat menunjukkan kemampuan siswa pada mata pelajaran tertentu. Kemampuan siswa dipengaruhi langsung oleh kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kinerja yang kompeten.

Permasalahan lain dalam pembelajaran matematika di kelas SD adalah penggunaan alat dan bahan yang masih konvensional untuk pembelajaran teori. Praktik belum dapat dilaksanakan karena alat dan bahan yang digunakan belum memadai, sehingga proses pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum yang seharusnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang memahami materi yang diberikan, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi yang diambil adalah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* dalam proses pembelajaran. Alasan memilih aplikasi *Wordwall* sebagai solusi media yang digunakan dalam pembelajaran adalah karena guru dapat memperlihatkan contoh dari konsep-konsep matematika yang diajarkan dengan cara yang menarik dan interaktif. Selain itu, peserta didik dapat berpartisipasi aktif melalui permainan dan kuis yang disediakan oleh aplikasi *Wordwall*. Sehingga dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi yang telah diajarkan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran memungkinkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dikaji dalam skripsi ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis dan sebagai bahan perbandingan yang memperkuat kerangka berpikir peneliti. Beberapa penelitian berikut memiliki keterkaitan langsung dengan topik yang dibahas, yaitu efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran.

Penelitian pertama dilakukan oleh Edo Yulio Richardo dan Siti Kholifah* dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematika dan Minat Belajar Melalui Game Edukasi *Wordwall*.” Penelitian ini merupakan eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar serta kemampuan penalaran matematika siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Dengan

demikian, Wordwall dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan mendorong siswa untuk berpikir lebih logis dalam menyelesaikan masalah matematika.

Penelitian kedua dilakukan oleh Della Putri Andini, Hery Kresnadi, dan Dyoty Auliya Vilda Ghasya yang berjudul “Kepraktisan Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Pelajaran IPAS Bab 1 Kelas IV SDN 41 Pontianak Utara.” Jenis penelitian ini adalah research and development (RnD) yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Dari hasil penelitian diperoleh validitas produk dengan skor rata-rata 82,81% untuk aspek materi dan 91,91% untuk aspek media, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Selain itu, tingkat kepraktisan media Wordwall mencapai 93,7%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil tersebut memperkuat argumen bahwa Wordwall tidak hanya efektif, tetapi juga praktis untuk diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran berbagai mata pelajaran.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Vesha Nuriefer Haliza, Dinie Anggraeni Dewi, dan Agus Mulyana dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV.” Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan Wordwall. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 77,50,

lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh 61,79. Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang menunjukkan adanya pengaruh nyata penggunaan Wordwall terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, hingga kemampuan penalaran siswa di berbagai jenjang dan mata pelajaran. Penelitian ini berbeda karena fokus utamanya adalah pada materi unsur-unsur bangun datar di kelas III, yang belum banyak dikaji dalam konteks penggunaan media Wordwall. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan dasar.

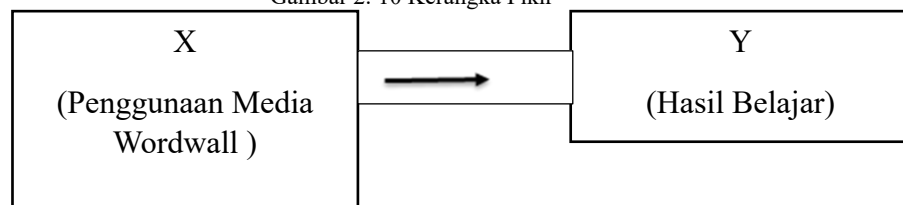
C. Kerangka Pikir

Mengacu pada latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini dapat digambarkan melalui sebuah kerangka berpikir. Kerangka berpikir ini bertujuan untuk mengilustrasikan alur pemikiran peneliti mengenai efektivitas media *wordwall* terhadap hasil belajar unsur-unsur bangun datar kelas III SDN Gombolharjo 02.

Berdasarkan pengalaman saya saat mengajar di SDN Gombolharjo 02, saya menemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi unsur-unsur bangun datar. Siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru karena merasa jenuh selama proses pembelajaran matematika, sehingga tujuan

pembelajaran belum tercapai. Salah satu kendala adalah kesulitan dalam menyajikan bahan ajar yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Diharapkan, media pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan ketertarikan dan kemudahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Gambar 2. 10 Kerangka Pikir



Salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*, yang menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif yang menarik dan mudah diakses. Media ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu pemahaman konsep secara lebih visual dan konkret. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada efektivitas penggunaan media *Wordwall* (variabel X) terhadap hasil belajar siswa (variabel Y) pada materi unsur-unsur bangun datar. Efektivitas yang dimaksud dilihat dari sejauh mana media *Wordwall* mampu memberikan perubahan signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin efektif media *Wordwall* diterapkan dalam proses pembelajaran, maka diharapkan hasil belajar siswa juga akan meningkat secara signifikan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pendapat atau dugaan sementara dan masih perlu diuji kebenarannya. Hipotesis dibagi menjadi dua yaitu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesa nihil (H_o).

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat ditarik suatu kesimpulan sekaligus diputuskan untuk dijadikan hipotesis penelitian yang dirumuskan sebagai berikut:

H_o: Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam mata pelajaran Matematika tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III dalam materi “Unsur-Unsur Bangun Datar” di SDN Gombolharjo 02

H_a: Penggunaan media pembelajaran *wordwall* dalam mata pelajaran Matematika berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III dalam materi “Unsur-Unsur Bangun datar” di SDN Gombolharjo 02.