

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti 'tengah, 'perantara' atau 'pengantar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi, perantara, atau penghubung (Ramadanti & Arifin, 2021). Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2021). Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media pembelajaran merupakan perlengkapan yang bisa digunakan guru buat mengkomunikasikan data terpaut pendidikan kepada siswa dengan metode yang bisa dimengerti. Media pembelajaran menjadi suatu alasan yang berperan penting dalam proses belajar mengajar (Nasution & Anas, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang variatif yang dilakukan oleh guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa serta dapat

mengubah peran guru ke arah yang positif dan profesional (T. J. Siregar & Khayroiayah, 2019).

Dengan begitu peserta didik nantinya lebih mudah dalam memahami serta menyerap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik melalui bentuk media, sebagaimana yang tertera dalam Alquran terkait dengan media pembelajaran pada surat An-Nahl ayat 89 yaitu:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ ٨٩

“(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan Kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan Kitab (Al-Qur’an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.” (Depag RI, 2019)

Ayat di atas menjelaskan bahwasannya penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu serta mempermudah bagi pendidik dalam memberikan materi atau informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik yang menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami dan mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

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

E-Learning memang merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat

menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari “elektronika” dan “learning” yang berarti “pembelajaran”. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. *E-Learning* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (Internet) baik secara formal maupun informal (Arsyad, 2021)

Di era digital, guru tidak hanya harus mampu dalam penggunaan bahan ajar klasikal, tetapi juga pembelajaran modern. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan efek positif dari media yang digunakan seperti bagian integral dari instruksi kelas atau sebagai sumber utama pembelajaran langsung (Muhammad et al., 2021). Pengaruh penggunaan media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar
- b. Proses pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dapat lebih singkat
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan
- g. Menciptakan sikap positif terhadap siswa tentang Apa yang dipelajari; dan
- h. Peran pendidik dapat mengubah arah lebih positif.

2.1.1.2 Macam- Macam Media Pembelajaran

Jenis-jenis media secara umum (Savira & Gunawan, 2022) dibagi menjadi:

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

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Ihsani, 2022:14), Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran, sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pengajar akan lebih bervariasi daripada sekedar berbicara melalui kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan.

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak menghabiskan kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan intruksi dari guru tetapi juga melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi sebagai sumber belajar, menurut Ahmadi dalam (Ferawati, 2022:9). Arti dari sumber belajar secara tersirat berarti keaktifan, misalnya sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Berikut adalah fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Menampilkan benda dan peristiwa masa lalu dengan media seperti gambar, video, film, atau media lainnya, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran nyata tentang benda dan peristiwa yang mereka pelajari.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit diakses karena jarak yang jauh, berbahaya atau terlarang.
- c. Mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai benda atau peristiwa yang sulit diamati karena ukuran yang terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mendengar suara yang sulit didengar.
- e. Melihat hewan yang sulit ditangkap.
- f. Mengamati kejadian yang tidak biasa atau berbahaya.
- g. Mengamati dengan jelas benda yang mudah rusak atau sulit dijaga, seperti gambaran paru-paru, dan jantung melalui media tiruan
- h. Mudah membandingkan sesuatu, seperti warna, ukuran, bentuk, sifat,
- i. Dapat mempercepat pengamatan sesuatu yang lambat

- j. Melihat gerakan mesin atau alat yang sulit diamati secara langsung.
- k. Melihat komponen yang tersembunyi dari suatu alat.
- l. Untuk melihat kesimpulan dari serangkaian pengamatan yang berlangsung lama.
- m. Dapat mengamati satu objek saat menjangkau seluruh adegan sekaligus.

2.1.2 Media Wordwall

2.1.2.1 Pengertian Media Wordwall

Wordwall adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing (Lestari, 2021). Media *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Media *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa (Khairunisa, 2021).

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran (Wafiqni & Putri, 2021). Penggunaan

media *wordwall* belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermain game menumbuhkan konsentrasi siswa sehingga perhatian siswa terpusat pada materi (Surahmawan et al., 2021).

Media *wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika dengan indikator-indikator (Nisa & Susanto, 2022):

- a. Media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain
- b. Dapat menimbulkan ketertarikan siswa
- c. Dapat digunakan dengan mudah oleh siswa
- d. Menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall*
- e. Menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa
- f. Menumbuhkan kreativitas siswa
- g. Memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).

Gambar 2.1 Tampilan awal *wordwall*



2.1.2.2 Tujuan *Wordwall*

Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah peningkatan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar

secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Hal ini sejalan dengan *Light-bown* dan *Spada* yang menyatakan bahwa ekspos terhadap sumber belajar sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.2.3 Karakteristik *Wordwall*

Beberapa karakteristik media pembelajaran *wordwall* antara lain sebagai berikut:

1. Tingkat Kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan siswa. Pada media pembelajaran *wordwall* ada berbagai tingkat kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
2. Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan mereka.
3. Menambah pengalaman siswa, mereka dapat mencoba memainkan permainan yang banyak dan mungkin dapat merasakan kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mengulangi dan mencoba untuk bermain dengan game itu lagi.
4. Bisa dimainkan secara sendirian.

2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

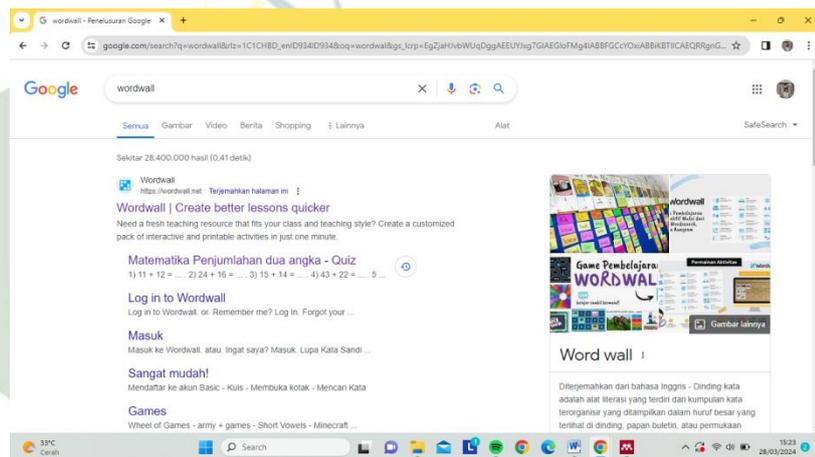
Kelebihan dari media *wordwall* yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreativitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana. Sedangkan kekurangan dari game *wordwall* yaitu membuat permainan dalam *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena

antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana (Putri et al., 2021).

2.1.2.5 Langkah-langkah menggunakan aplikasi *wordwall*

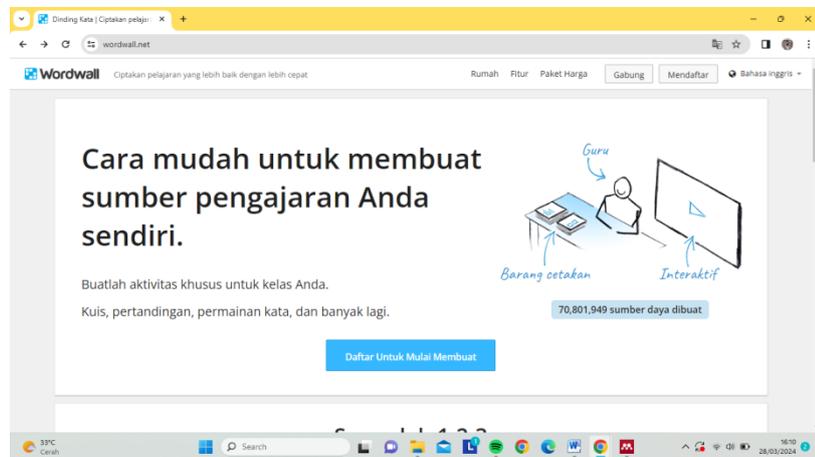
- a. Pastikan anda sudah memiliki akun Google terlebih dahulu, lalu setelah itu search *wordwall* pada kolom pencarian di google

Gambar 2.2 Tampilan *wordwall* di google



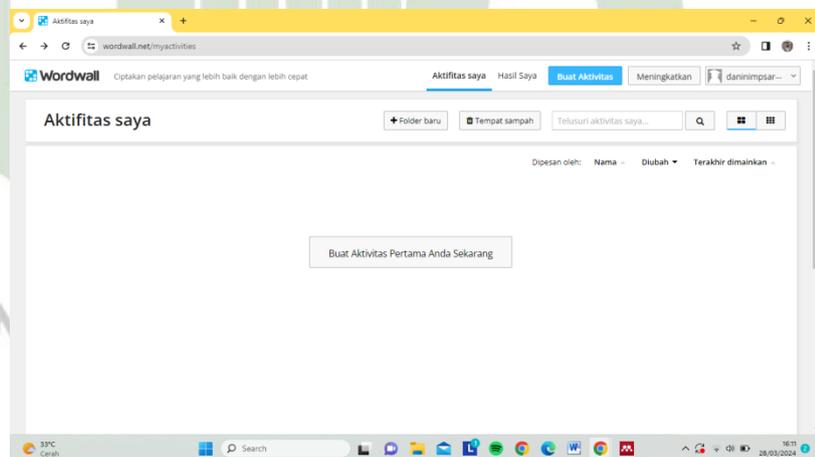
- b. Kemudian klik *log in* dan apabila sudah mendaftar akan muncul tampilan seperti dibawah ini, kemudian pilih template yang ingin digunakan sebagai media pembelajaran.

Gambar 2.3 Menu login di wordwall



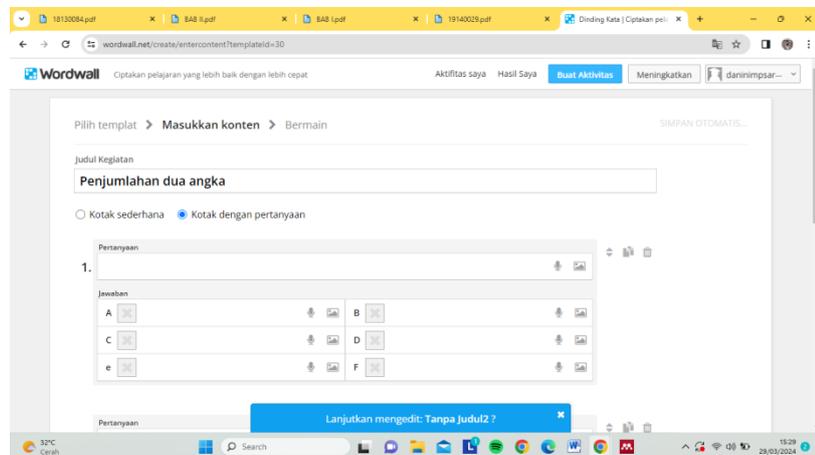
- c. Pilih *create activity* dan cari template sesuai keinginan

Gambar 2.4 Tampilan memilih *create activity*



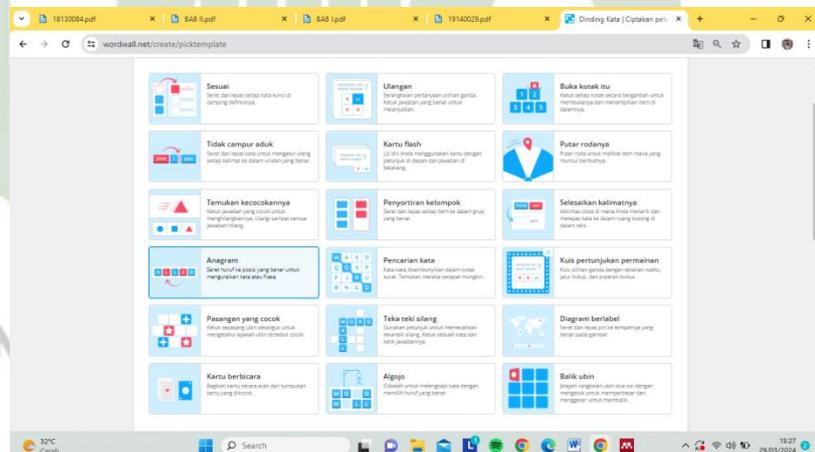
- d. Isi judul dengan deskripsi game yang akan dibuat

Gambar 2.5 Tampilan mengisi judul *game*



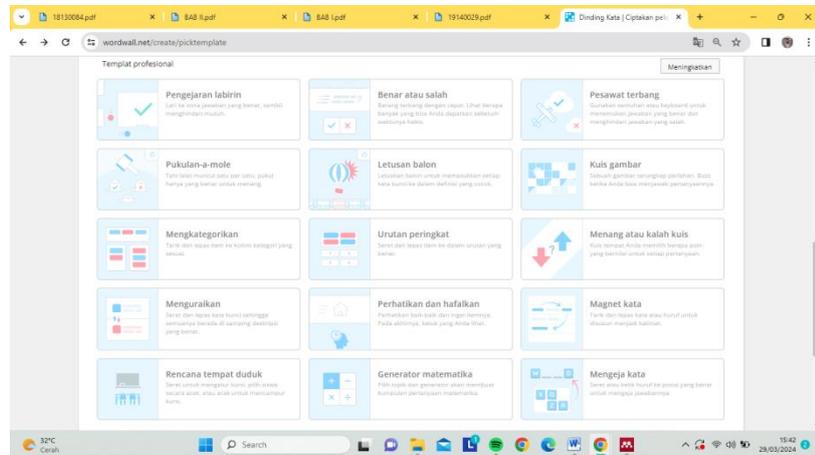
e. Pilih *template* yang di inginkan

Gambar 2.6 Tampilan fitur *game* yang tersedia



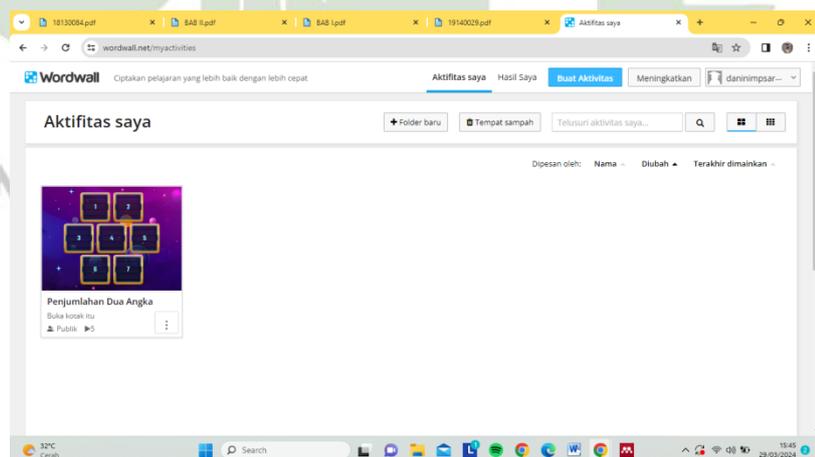
f. Untuk pengguna baru template gratis yang bisa digunakan maksimal hanya 5 template, apabila semua template gratis sudah digunakan maka bisa dengan cara upgrade. Tampilan seperti gambar di bawah ini.

Gambar 2.7 Tampilan *upgrade template*



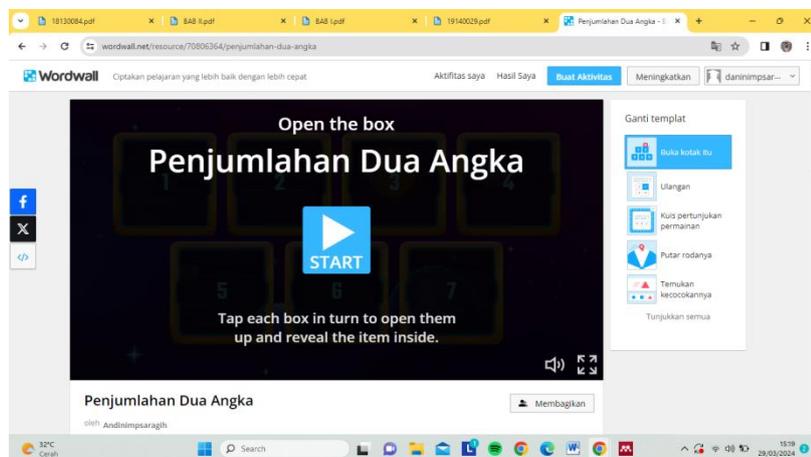
- g. Isi pertanyaan yang akan digunakan, kemudian klik *done* setelah selesai mengisi pertanyaannya.
- h. Klik *share* ketika ingin membagikan hasil
- i. Pilihlah template yang menarik untuk media pembelajaran agar siswa tidak bosan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan template membuka kotak (open the box).

Gambar 2.8 Tampilan *game* yang sudah dibuat



- j. *Game* siap di mainkan oleh siswa.

Gambar 2.9 Tampilan *game* yang siap dimainkan



2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar menjadi sebuah pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak atau siswa pada suatu periode tertentu. Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Zainuddin Abbas, Robiatul Adawiyah, 2022).

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari

daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil (Dakhi, 2020).

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena memuat tentang keberhasilan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses belajar sehingga mampu menunjukkan perubahan dalam setiap peserta didik. Perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri peserta didik dindai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan (R. N. Rambe et al., 2020).

Penilaian hasil belajar merupakan suatu hal yang harus dilakukan untuk melihat ketercapaian terhadap pembelajaran, untuk semua bidang studi yang ada pada kurikulum di Sekolah Dasar (SD), tidak terkecuali bidang studi matematika. Hasil belajar matematika yang diperoleh oleh siswa ketika di kelas I akan mengalami kenaikan atau penurunan ketika di kelas II, III, dan seterusnya (N. Siregar et al., 2020). Hasil belajar berhubungan erat dengan proses belajar mengajar. Hal ini merupakan tingkat

penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditetapkan. Keberhasilan belajar peserta didik tidak semata-mata ditentukan oleh kemampuan yang dimilikinya tetapi ditentukan juga oleh minat, perhatian dan motivasi belajarnya.

Guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi dari hasil belajar. Siswa mendapatkan hasil belajar yang merupakan akhir dari puncak proses belajarnya. Hasil belajar siswa yang rendah menunjukkan bahwa adanya petunjuk dari rendahnya minat dan kinerja belajar peserta didik dan kemampuan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran yang berkualitas. Guru perlu merefleksi diri dalam mengetahui mengapa hasil belajar peserta didik tidak tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Tentunya ada faktor-faktor yang menyebabkan gagalnya peserta didik dalam pelajaran. Guru yang profesional dalam menghadapi kasus seperti ini perlunya optimalisasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik dapat aktif dalam membangun pemahamannya (Savira & Gunawan, 2022). Melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik gambaran dari pencapaian siswa setelah melalui proses pembelajaran tertentu (A. Rambe, 2021). Prestasi siswa dapat ditentukan dengan peranan guru dalam pemberian pembelajaran pada siswa (Br Sembiring et al., 2023).

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dicapai siswa selama mengikuti suatu program pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik Hasil belajar pada seorang individu seringkali tidak segera terlihat kecuali tindakan diambil untuk menunjukkan keterampilan yang telah mereka peroleh melalui belajar, namun hasil belajar adalah perubahan

yang mengarah pada perubahan perilaku, sikap, dan keterampilan seseorang.

2.1.3.2 Indikator Hasil Belajar

Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang tercakup pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan hasil belajar yang bersifat intelektual, terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam ranah afektif khususnya yang berkenaan dengan sikap, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotorik hasil belajar yang dimaksud adalah bentuk-bentuk yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang dapat dinyatakan dalam enam ranah, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar seorang peserta didik, maka perlu dilakukan penilaian terhadap proses belajar - pembelajaran tersebut (Wicaksono & Iswan, 2019).

Batasan hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif siswa, dimana siswa dapat mengetahui, memahami, menganalisis setiap soal yang diberikan oleh guru.

2.1.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil dan tidaknya seseorang saat belajar disebabkan oleh beberapa faktor pencapaian hasil belajar yang mempengaruhinya yaitu yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan juga yang berasal dari luar diri peserta didik

(faktor eksternal). Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor lain, yaitu (Peri, 2021):

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

2.1.4 Pembelajaran Matematika MI/SD

2.1.3.4 Pengertian Matematika

Asal kata matematika diambil dari bahasa Yunani yang memiliki arti mempelajari. Dengan kata lain matematika berhubungan dengan akal fikiran atau nalar. Secara empiris matematika terbentuk dari proses pengalaman manusia yang diolah secara analisis dengan penalaran sampai terbentuk menjadi konsep-

konsep yang mudah dipahami oleh orang lain dan dioperasikan secara tepat. Kesimpulannya matematika ada karena proses berfikir, sehingga jelas bahwa dasar terbentuknya matematika adalah logika (Wandini & Banurea, 2019).

Matematika merupakan salah satu ilmu yang tidak lepas dari kehidupan manusia sehari-hari, misalnya dalam bidang perdagangan, pembangunan rumah atau gedung-gedung, pengukuran tanah bahkan dalam agama pun ilmu matematika mempunyai peranan contohnya dalam perhitungan harta warisan. Jadi, sebenarnya matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari disetiap jenjang pendidikan (Mardianto et al., 2022).

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika (Wafiqni & Putri, 2021).

Menurut Djali pembelajaran matematika adalah proses interaksi antar guru dengan siswa yang melibatkan pola berpikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien (Nabillah & Abadi, 2019). Selain itu, seorang guru matematika juga harus berusaha untuk “mengurangi” sifat keabstrakan objek matematika sehingga memudahkan siswa dalam menangkap pelajaran matematika di sekolah. Di jenjang sekolah dasar tingkat kekonkretan harus lebih banyak dibanding jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran matematika sebagaimana yang tercantum di dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bertujuan supaya siswa memiliki kemampuan sebagai berikut (Dewi & Ardiansyah, 2022) :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain itu, tujuan pembelajaran matematika meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Domain kognitif adalah tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual atau kemampuan berpikir (Kamalia et al., 2024). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dalam penelitian ini yaitu suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berisi serangkaian kegiatan sehingga siswa mampu membangun pemahaman tentang konsep penjumlahan teknik menyimpan. Tujuan dari pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah supaya siswa memiliki kemampuan dalam

memahami konsep matematika, memecahkan masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

2.1.3.5 Penjumlahan Dua Angka

Penjumlahan adalah tentang menemukan jumlah, nilai gabungan dari dua angka atau lebih. Kita menyebut angka-angka yang kita jumlahkan sebagai “tambahan”, tetapi kebanyakan orang jarang menggunakan istilah itu. Perhatikan gambar berikut!

Gambar 2.10 Penjumlahan 2 angka



Artinya:

Hitung banyaknya masing-masing kelompok benda lalu tambahkan hasilnya digunakan tanda (=) dapat ditulis dalam kalimat matematika, yaitu: $12 + 15 = 27$

a. Penjumlahan dua angka dengan cara mendatar

$$20 + 15 = 35$$

Artinya

$$20 + 10 = 30$$

$$0 + 5 = 5$$

Jadi

$$30 + 5 = 35$$

b. Penjumlahan dua angka dengan cara susun pendek

$$\begin{array}{r} 25 \\ + 32 \\ \hline 57 \end{array}$$

c. Penjumlahan dua angka dengan cara susun panjang

$$\begin{array}{r} 35 = 30 + 5 \\ + 23 = 20 + 3 \\ \hline 50 + 8 = 58 \end{array}$$

2.2 Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Prisma Gandasari dan Puri Pramudiani yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil analisis uji-t untuk kedua kelas memperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 . 2,0084$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI (Gandasari & Pramudiani, 2021).

Penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya dari segi mata pelajaran. Penelitian terdahulu membahas pelajaran IPA sedangkan penelitian ini membahas pelajaran matematika.

2. Annisa Savira dan Rudy Gunawan yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil yang diperoleh yaitu $0,05 > 0,093$ artinya terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV (Savira & Gunawan, 2022).

Penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya dari segi mata pelajaran. Penelitian terdahulu membahas pelajaran IPA sedangkan penelitian ini membahas pelajaran matematika.

3. Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayan berasal dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* quiz Terhadap hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz memberikan dampak yang positif bagi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar IPA peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz berpengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas IV SDN pasir putih 03.

Penelitian terdahulu tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan perbedaannya dari segi mata pelajaran. Penelitian terdahulu membahas pelajaran IPA sedangkan penelitian ini membahas pelajaran matematika

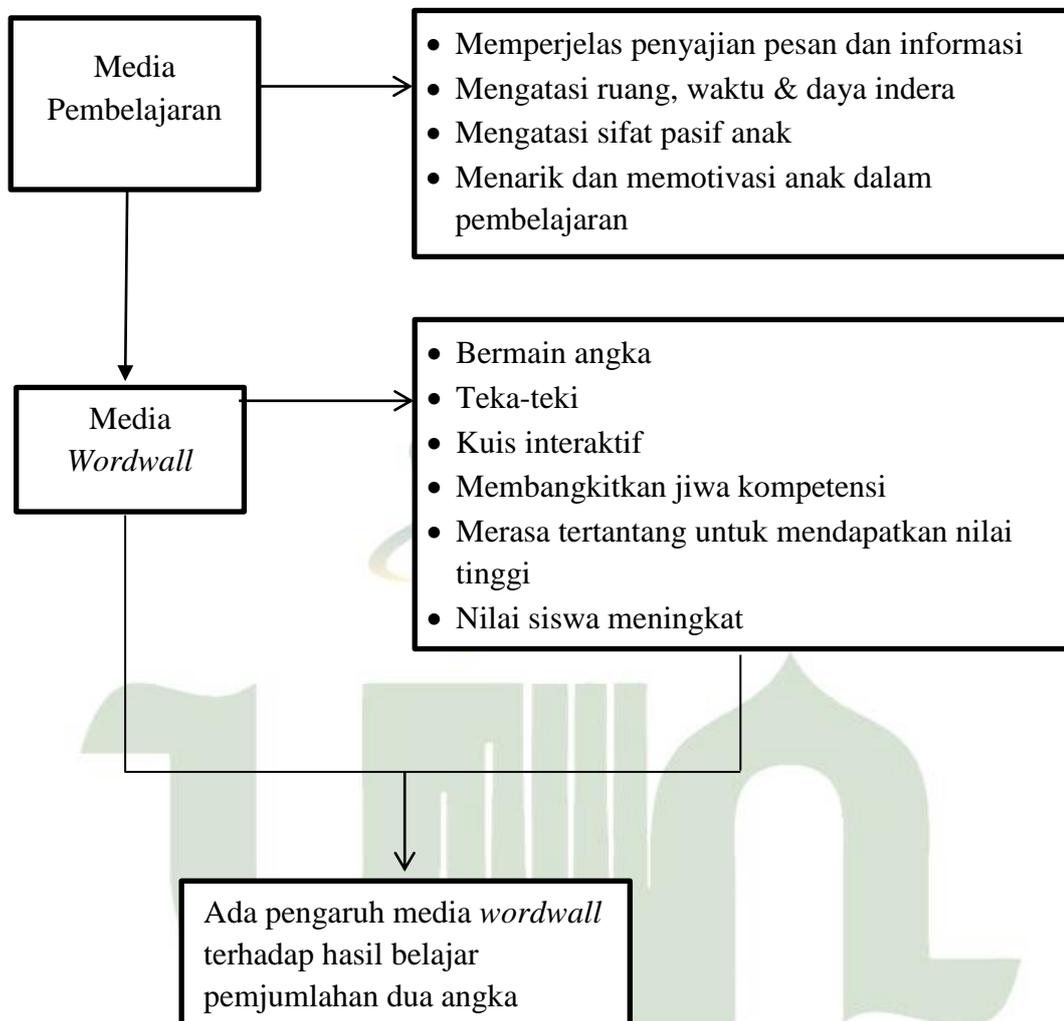
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel. Kerangka berpikir dapat disajikan dalam bentuk bagan yang

menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan antar variabel yang ditelitinya (Syahputri et al., 2023). Dalam kerangka pemikiran, peneliti berusaha untuk menggambarkan permasalahan yang peneliti ambil dalam penelitian. Adapun masalah penelitian ini mengenai “pengaruh media *wordwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas II madrasah ibtidaiyah”. Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran tersebut memiliki pengaruh terhadap belajar penjumlahan siswa khususnya pada pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, terdapat variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah aplikasi *wordwall*, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas II MIN 12 Kota Medan diperoleh data yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Peran pendidik sangat dominan menyebabkan peserta didik kurang aktif, pembelajaran yang dilakukan pendidik di kelas kurang menarik sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti game edukasi. Pembelajaran akan menarik bagi peserta didik jika pembelajaran dirasa menyenangkan dan tidak monoton, untuk itu perlu digunakannya game dalam pembelajaran dan salah satu website yang dapat dipilih untuk membuat game edukasi adalah *wordwall* yang menyediakan berbagai template menarik yang dapat dikembangkan sebagai game edukasi oleh pendidik. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat di gambarkan dalam diagram sebagai berikut ini:

Gambar 2.11 Kerangka berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang merupakan jawaban sementara terhadap rumusan. Hipotesis adalah praduga yang harus diuji melalui data yang didapat dengan penelitian. Jadi karena hipotesis sifatnya masih menduga, maka hipotesis harus uji. Hipotesis penelitian sebelum diuji secara statistik, harus terlebih dahulu ditulis dalam bahasa matematika yang disebut dengan hipotesis statistik (Zaki & Saiman, 2021).

Berdasarkan telaah kepustakaan dan kerangka berfikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Ada pengaruh media *worldwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas II madrasah ibtidaiyah.
2. H_o : Tidak ada pengaruh media *worldwall* terhadap hasil belajar penjumlahan dua angka siswa kelas II madrasah ibtidaiyah.

