

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORTIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Latin "medius" menjadi asal mula istilah "media", yang mencakup konsep berada di tengah, bertindak sebagai perantara, atau berfungsi sebagai pengantar. "Media" adalah bentuk jamak dari "medium", yang jika ditelusuri kembali ke etimologinya, berarti mediator atau pengantar. Sebagaimana dikemukakan oleh Santoso S. Hamijaya (sebagaimana dikutip dalam Ahmad Rohani, 1997, hal. 2), media mencakup segala jenis perantara yang digunakan individu untuk menyebarkan gagasan, memastikan bahwa gagasan atau pemikiran tersebut berhasil sampai ke penerima yang dituju.

Dalam ranah pendidikan, sebagaimana dikemukakan oleh Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), istilah "media" mencakup individu, sumber daya, dan kejadian yang membentuk lingkungan yang kondusif bagi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku siswa. Hal ini mencakup tutor, buku teks, modul pembelajaran, dan lingkungan fisik sekolah. Lebih tepatnya, dalam proses pembelajaran, media didefinisikan sebagai alat yang bersifat grafis, fotografi, atau elektronik yang memfasilitasi penangkapan, pemrosesan, dan rekonstruksi informasi visual atau verbal.

###### **2.1.1.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Selain digunakan sebagai alat perantara media pembelajaran juga dipergunakan dalam mencapai tujuan atau kompetensi dasar. Dilihat dari jenisnya terdapat sejumlah jenis yang sering digunakan saat proses pembelajaran yaitu ;

- a. Media audio, media audio ini adalah media pembelajaran yang bersumber dari suara penyampaian bahan ajar yang disiapkan dengan semenarik mungkin yang bisa di terapkan hanya menggunakan indera pendengar saja. Biasanya media audio ini disajikan menggunakan radio atau alat perekam pita kmakanitik, penggunaan media audio ini hanya bisa di dengar tanpa melihat visual

- b. Media visual, media visual adalah media penyampai pesan atau materinya lewat gambar, grafik, peta konsep dan yang lainnya. Penggunaan media visual ini dengan menggunakan indera penglihatan dimana media ini hanya bisa di lihat. Jadi dengan adanya media visual ini membuat pendidik dan peserta didik lebih mudah dalam penyampaian materi. Pembelajaran memakai media pembelajaran dapat membuat kemampuan membaca siswa tambah meningkat (Fahyuni, E.F, 2011).
- c. Media audio visual, media audio visual adalah jenis media yang menggunakan unsur suara dan gambar dalam penyampaian pesan atau materi, artinya media audio visual ini menggunakan indera melihat dan mendengar (Febliza dan Zul 2015:50). Media audio visual umumnya digunakan sebagai alat bantu menyampaikan informasi, ide, gagasan ataupun pengetahuan. Media audio visual juga sangat sering ditemukan pada saat perkuliahan dan presentasi di dunia perkantoran.

### **2.1.1.3. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sujana (1997, hal. 2), media pembelajaran menawarkan banyak manfaat yang dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran, antara lain manfaat sebagai berikut

- a. Motivasi belajar siswa lebih meningkat karena pengajar akan dengan mudah menarik perhatian siswa.
- b. Materi akan lebih mudah dipahami oleh siswa karena bahan ajar akan lebih jelas dalam maknanya.
- c. Terjadi peningkatan variasi dalam model pengajaran yang tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui ucapan guru, sehingga siswa merasa lebih senang dan guru tidak merasa kelelahan.
- d. Dengan berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan seperti observasi, praktik, dan demonstrasi, siswa akan meningkatkan pengalaman belajarnya lebih dari sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Sebagaimana dikemukakan oleh Miftah (2013, p. 98), pentingnya media pembelajaran tidak bisa diremehkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi elemen krusial yang memerlukan perhatian khusus dari para pendidik.

Guru harus menyadari peran penting media dalam memfasilitasi pembelajaran siswa. Oleh karena itu, pemilihan alat bantu belajar harus melalui proses yang cermat agar sesuai dengan materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. Dengan memasukkan media pembelajaran, efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan proses pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan. Dengan demikian, pendidik harus secara cermat merencanakan konsep pembelajaran sesuai dengan isi yang akan dibahas. Penting bagi mereka untuk memahami bahwa tanpa pemanfaatan media pembelajaran, pengalaman belajar akan kurang menarik, dan proses pendidikan tidak akan terselenggara dengan efektifitas optimal.

#### **2.1.1.4. Pemilihan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran**

Dalam karyanya (Rohani, 1997, hlm. 28-29), Ahmad Rohani menekankan pentingnya mempertimbangkan aspek-aspek berikut ketika memilih dan memanfaatkan media pembelajaran:

- a. Pemilihan media harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang di rencanakan, karena tujuan tersebut merupakan faktor utama yang harus diperhatikan dalam memilih media yang tepat.
- b. Pemilihan media untuk tujuan pendidikan sangatlah penting, terutama jika menyangkut keakuratan dan validitas materi. Keselarasan antara materi pembelajaran dengan media yang dipilih sangat berperan dalam menentukan keefektifan belajar siswa.
- c. Ketika memilih media, fokus utama adalah pada karakteristik siswa. Kesesuaian media dengan ciri-ciri khusus siswa adalah hal yang paling penting.
- d. Kemungkinan guru merancang atau membuat media sendiri dipengaruhi oleh ketersediaan media di sekolah. Penting untuk mempertimbangkan aksesibilitas media di perpustakaan atau di sekolah, serta mudah atau sulitnya memperolehnya.
- e. Keunggulan teknis media yang dipilih sangat menentukan dalam penyampaian materi pembelajaran secara akurat dan efisien, sehingga menjamin tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, biaya yang terkait dengan

penggunaan media harus selaras dengan hasil yang diinginkan dari proses pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu ajar yang dipergunakan tutor saat memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, ketika materi tidak bisa di jelaskan dengan kata-kata maka media pembelajaran di buat sebagai ilustrasi dari apa yang sedang di jelaskan oleh tutor kepada warga belajar saat pemberian materi berlangsung. Meskipun demikian, pemilihan sumber daya pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dari konten yang disampaikan.

### **2.2.1 Media Pembelajaran *Wordwall***

#### **2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall***

Menurut P. M. Sari & Yarza (2021, dalam Tatsa Galuh Pradani, 2022), media pembelajaran *Wordwall* adalah salah satu situs web yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan penilaian yang menyenangkan bagi siswa, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat menarik perhatian para tutor. Media berbasis situs web ini secara khusus dirancang untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menarik bagi siswa. Halaman *Wordwall* juga menyediakan contoh-contoh kreativitas instruktur sehingga pengguna baru dapat memahami jenis karya apa yang dapat mereka buat (Sherianto, 2020).

*Wordwall* adalah platform online yang menawarkan pendekatan pendidikan yang menarik dan interaktif, memastikan bahwa pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Ini berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dinamis, memberdayakan siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan fitur-fiturnya yang serbaguna, *Wordwall* memfasilitasi perencanaan pembelajaran dan penilaian pembelajaran aktif, menjadikannya sumber daya yang ideal bagi para pendidik yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang mendalam dan menstimulasi (dalam Irham Halik, 2020).

#### **2.2.1.2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall***

*Wordwall* mempunyai sejumlah keunggulan sehingga memberikan kelebihan yang menjadikannya opsi yang menarik di dunia pendidik. Pertama, *Wordwall*

dapat diakses secara gratis dengan pilihan dasar yang mencakup beberapa template. Selain itu, permainan yang dibuat dengan Wordwall dapat dengan mudah dibagikan melalui platform seperti Google Classroom, WhatsApp, dan lainnya. Wordwall juga menyediakan berbagai jenis permainan seperti crossword, kuis, kartu acak, dan banyak lagi.

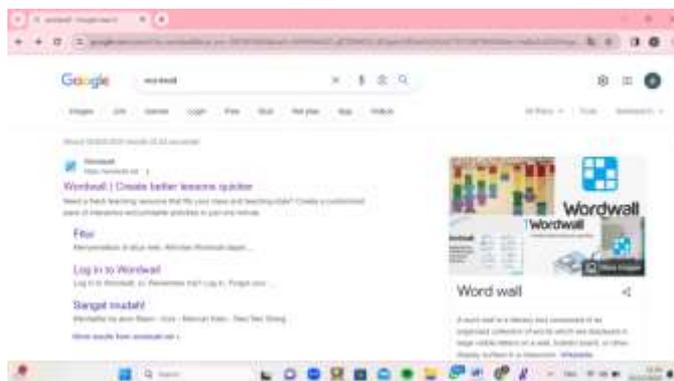
Selain kelebihan tersebut, Wordwall juga memungkinkan pengguna untuk mencetak permainan dalam format PDF setelah selesai dibuat, sehingga tidak akan menyulitkan siswa yang mengalami kendala dengan jaringan internet. Seperti yang disampaikan oleh Putri (2020) dalam Tatsa Galuh Pradani (2022), Wordwall memberikan kemudahan bagi siswa untuk paham dengan materi dengan mudah dan juga merupakan alat yang efektif untuk memantau prestasi belajar siswa.

Namun, dalam penggunaannya, Wordwall memiliki kekurangan seperti rentan terjadi kecurangan dan pembatasan dalam ukuran tulisan yang tidak dapat diubah oleh pengguna.

### 2.2.1.3. Cara Penggunaan Media pembelajaran *Wordwall*

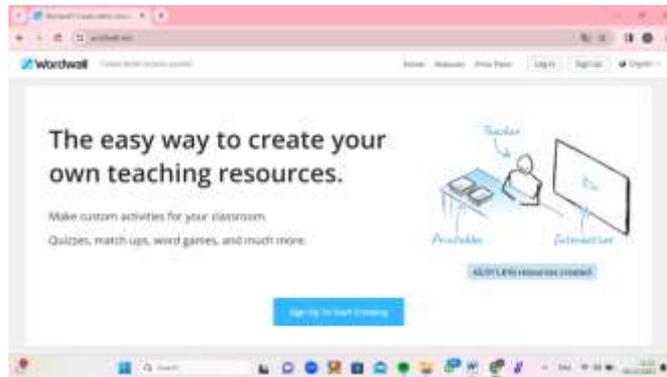
Cara menggunakan media pembelajaran *wordwall* ;

- a. Ketik *wordwall* pada halaman pencarian



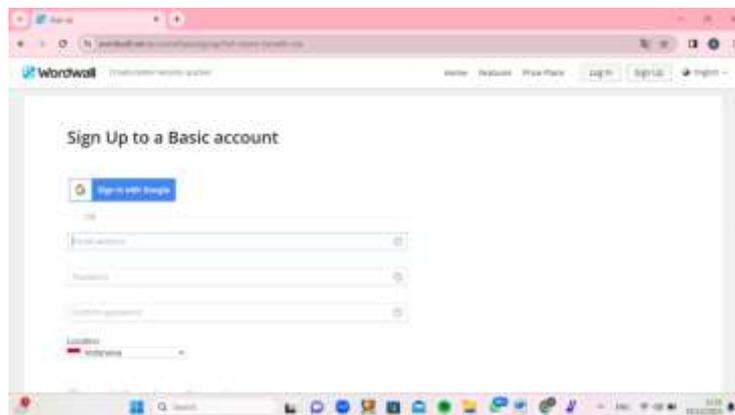
Gambar 2.1 Halaman pencarian media *wordwall*

- b. Mendaftar akun dengan cara klik *sign up to start creating*



Gambar 2.2 Halaman login media *wordwall*

- c. Isi data diri seperti nama, alamat email, *password*, dan lokasi.



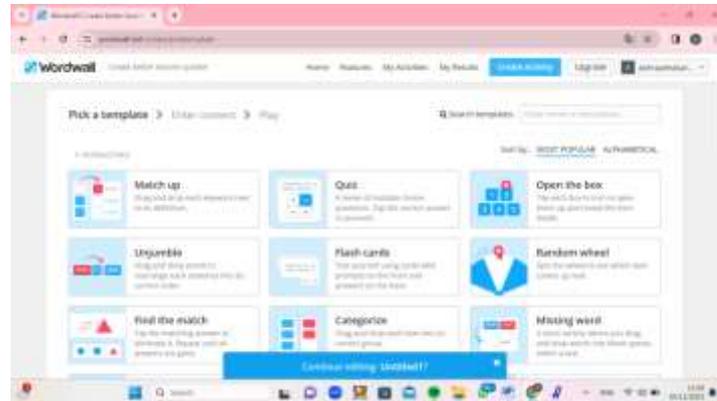
Gambar 2.3 Halaman Registrasi media *wordwall*

- d. Klik *create your first activity now*



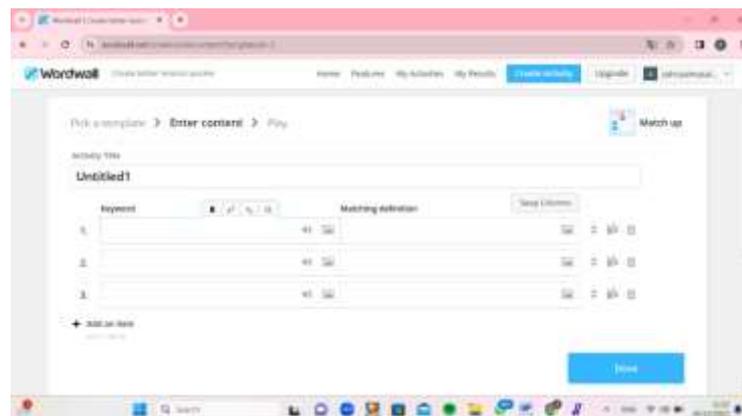
Gambar 2.4 Halaman utama media *wordwall*

- e. Pilih konten dan sesuaikan dengan tipe permainannya, di beberapa tipe permainan diperkenankan menggunakan gambar.



Gambar 2.5 Halaman Template media *wordwall*

- f. Isi dengan materi yang akan di sampaikan lalu klik done jika sudah selesai merancang soal dalam bentuk permainan.



Gambar 2.6 Halaman pembuatan soal berbasis game

Jadi kesimpulannya media *wordwall* ini adalah media audiovisual berbasis gemifikasi, media yang di akses menggunakan jaringan dan di akses melalui link yang terhubung dengan website. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini sangat cocok diterapkan untuk merubah suasana belajar yang seru dan tentunya menarik untuk meningkatkan hasil belajar.

### **2.3.1 Hasil belajar**

#### **2.3.1.1. Pengertian hasil belajar**

Menurut Mustakim (2020) dalam Rudi Nur Biantoro (2020), hasil belajar meliputi hal yang akan dicapai peserta didik dengan adanya nilai ukur yang tertera pada suatu lembaga pendidikan sebelumnya. Oleh karena itu, hasil dari belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dinilai sesuai dengan ketentuan dalam kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Berdasarkan pengertian tersebut, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan yang punyai oleh peserta didik, yang tercermin dalam nilai tes yang diberikan oleh tutor. Namun, penting untuk dicatat bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada nilai tes, melainkan juga mencakup perubahan perilaku positif yang tercermin dari interaksi antara pembelajar dan proses pengajaran.

#### **2.3.1.2. Teori hasil belajar**

Pada pendidikan nasional, memiliki rumusan tujuan yang berpegang teguh pada klasifikasi hasil belajar yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom, seperti yang dijelaskan oleh Ismail Makki (2019, hlm. 3). Klasifikasi tersebut secara garis besar dapat dikategorikan ke dalam tiga domain, yaitu Domain Kognitif yang mencakup hasil belajar intelektual. Dalam domain ini terdapat enam aspek: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan. Dua aspek pertama termasuk dalam kategori keterampilan kognitif tingkat rendah, sedangkan empat aspek sisanya termasuk dalam kategori keterampilan kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif meliputi sikap dan terdiri dari lima komponen: penerimaan, respons atau reaksi, penilaian, pengorganisasian, dan internalisasi. Domain psikomotorik mencakup hasil perolehan keterampilan dan kapasitas untuk bertindak. Dalam domain ini, terdapat enam komponen utama: keterampilan motorik dasar, gerakan refleks, koordinasi dan ketepatan gerakan, kemampuan persepsi, keterampilan motorik tingkat lanjut, serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dalam pandangan Benjamin Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, di antaranya adalah ranah kognitif yang berhubungan

langsung dengan intelektual peserta didik, afektif yang berhubungan langsung dengan sikap dari para warga belajar dan yang terakhir yaitu psikomotor yang berkenaan dengan keterampilan setiap warga belajar.

#### **2.3.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Sebagaimana diungkapkan Nana Sudjana (2015, hlm. 39), pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi dengan adanya 2 unsur utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kualitas intrinsik siswa, termasuk bakat kognitif, dorongan, antusiasme, dan kesiapan fisik dan spiritual. Sedangkan faktor eksternal meliputi berbagai unsur yang berasal dari lingkungan sekitar siswa, antara lain kompetensi guru, ketersediaan sarana dan prasarana, sumber belajar, pendekatan inovatif yang dilakukan guru, metode pengajaran, serta dukungan yang diperoleh dari pihak luar. keluarga dan masyarakat terdekat. Hal senada juga dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2016, p. 12) yang menyatakan bahwa prestasi akademik siswa dibentuk oleh dua faktor utama, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Sedangkan faktor internal meliputi kemampuan kognitif, sikap intelektual, motivasi, minat, serta kesiapan jasmani dan rohani siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan pembelajaran, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, metode pembelajaran, serta dukungan keluarga dan masyarakat sekitar.

#### **2.3.1.4. Manfaat hasil belajar**

Sebagaimana dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ibrahim (2009, hlm. 3), hasil belajar mencakup perubahan perilaku individu, termasuk keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terjadi sebagai akibat dari keterlibatan dalam metodologi belajar mengajar tertentu. Keberhasilan pendidikan dan pengajaran dapat dilihat dari dampak positif yang dirasakan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang disusun dan diselenggarakan oleh guru.

Hasil belajar siswa mencerminkan kemampuan, perkembangan, dan tingkat keberhasilan dalam pendidikan. Hasil belajar yang baik harus menunjukkan peningkatan dalam beberapa hal, seperti pengetahuan yang bertambah, pemahaman yang lebih mendalam, pengembangan keterampilan yang lebih baik,

perubahan pandangan yang baru, dan peningkatan penghargaan terhadap suatu hal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang merasakan dampak positif seperti perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses pembelajaran merupakan hasil belajar yang sesungguhnya.

#### **2.4.1 Pendidikan Kesetaraan**

##### **2.4.1.1. Pengertian Pendidikan Kesetaraan**

Menurut Tohani (2009:198) yang dikutip oleh Suhendro (2019), Pendidikan nonformal, disebut juga pendidikan luar sekolah, mencakup pendidikan kesetaraan. Bentuk pendidikan ini terdiri dari tiga program: Program Paket A (SD); Program Paket B (SMP); dan Program Paket C (SMA).

Tujuan utama pendidikan kesetaraan adalah untuk meningkatkan kemampuan ilmiah siswa, keterampilan, dan mendorong pengembangan sifat kepribadian mereka. Penyelenggara pendidikan kesetaraan dapat berasal dari pemerintah maupun masyarakat melalui berbagai lembaga, seperti SKB, BPKB, PKBM, LPK, Orsos, Ormas, LSM, dan Pondok Pesantren. Sejak tahun 2008, lembaga kursus/pelatihan juga diberi kesempatan untuk menyelenggarakan pendidikan kesetaraan, terutama untuk mempercepat keterampilan peserta didik. Para peserta didik kesetaraan ini mencakup anak-anak usia sekolah dan orang dewasa yang belum beres dalam menyelesaikan pendidikan formal karena berbagai alasan, sehingga pendidikan kesetaraan menjadi pilihan bagi masyarakat yang belum menyelesaikan pendidikan formal mereka.

Pada pendidikan kesetaraan, sistem pembelajaran sering kali lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kesepakatan antara penyelenggara PKBM dan warga belajar. Hal ini dikarenakan mayoritas warga belajar tidak dapat menghadiri pembelajaran di pagi hari karena kesibukan mereka bekerja. Oleh karena itu, pembelajaran dalam pendidikan kesetaraan sering dilakukan pada siang hari atau pada hari libur. Dalam pendidikan kesetaraan selain diberikan materi ilmu pengetahuan yang sama dengan di pendidikan formal, di pendidikan kesetaraan warga belajar diberikan pemahaman mengenai life skill atau kecakapan hidup, dengan diberikannya pemahaman mengenai life skill ini diharapkan warga belajar

akan lebih mandiri, mempunyai skill dan bisa membuka usaha atau bahkan lapangan pekerjaan untuk orang lain juga nantinya.

Peserta didik yang lulus dari pendidikan kesetaraan memiliki hak yang setara dengan lulusan dari pendidikan formal. Mereka akan memperoleh ijazah yang dapat digunakan untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, lulusan pendidikan kesetaraan juga memiliki hak yang sama dengan semua masyarakat untuk memasuki lapangan kerja. Tujuan dari pendidikan kesetaraan adalah untuk pemeratakan akses terhadap pendidikan dan memperluas kesempatan dalam jalur pendidikan.

#### **2.4.1.2. Pendekatan Pendidikan Kesetaraan**

Menurut Komar (2006, hlm.237) program pendidikan kesetaraan melaksanakan pendekatan dengan cara yaitu:

- a. Memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan belajar secara mandiri dari pengalaman kerja masa lalu.
- b. Memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan pengalaman antar siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.
- c. Tingkatkan pemahaman dan kemampuan Anda dengan berkolaborasi dengan mentor.
- d. Terlibat dalam program pendidikan yang memberikan instruksi dan bimbingan komprehensif.
- e. Benamkan diri Anda dalam magang di mana Anda bisa memperoleh keahlian dan pengalaman langsung dari seorang profesional berpengalaman di bidang yang Anda inginkan.

#### **2.4.1.3. Fungsi Pendidikan Kesetaraan**

Menurut Depdiknas (2006, hlm.15), Meningkatkan akses pendidikan bagi warga yang membutuhkan adalah salah satu tujuan penting dari program pendidikan kesetaraan paket C. Tujuan-tujuan tersebut antara lain;

- a. Memastikan bahwa pendidikan dasar berkualitas tersedia bagi mereka yang kurang beruntung, termasuk mereka yang terputus sekolah, putus lanjut, atau bahkan tidak pernah bersekolah. Ini khususnya penting bagi perempuan, minoritas etnik, dan anak-anak yang tinggal di daerah terpencil atau sulit

dijangkau, serta yang memiliki keterbatasan akses ke sarana dan prasarana pendidikan.

- b. Memberikan peluang yang adil ke program belajar serta keterampilan hidup kepada semua orang muda dan dewasa dengan memenuhi kebutuhan belajar mereka.
- c. Memastikan kesempatan yang sama bagi semua individu untuk belajar dengan menghapuskan ketidaksetaraan gender pada pendidikan dasar dan menengah.
- d. Meningkatkan kualitas hidup peserta didik yang membutuhkan dengan memberikan layanan pendidikan akademik dan keterampilan hidup secara fleksibel.

Dalam pendidikan kesetaraan terdapat pengaturan mengenai standar kompetensi yang harus dipahami. Standar kompetensi yang harus dicapai tentu saja hampir sama dengan yang lain. Untuk perbedaannya sendiri terdapat pada proses kegiatan belajar yang menghendaki untuk memberikan penekanan pada kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Pun juga untuk mengakui adanya pengetahuan maupun kecakapan hidup melalui kehadiran tes penempatan. Terdapat beberapa ragam kecerdasan yang akan ditingkatkan di antaranya yakni kecerdasan pada aspek logika/ matematika, kecerdasan bahasa, alam, musik, kecerdasan ruang / gambar, cerdas kinestetik dan cerdas intrapersonal.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesetaraan merupakan bagian dari pendidikan nonformal, dan terselenggara di lembaga seperti PKBM dan SKB. Program pendidikan kesetaraan ini setara dengan pendidikan formal, terdiri dari paket A yang setara dengan SD/MI, paket B yang setara dengan SMP/MTS, dan paket C yang setara dengan SMA/MA.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

Sebagai pertimbangan ketika penelitian ini dilakukan, saya menyertakan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, berikut penelitian terdahulu yang sejenis dengan penelitian ini :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Demmy Arfani dan rekan-rekan pada pelajaran Akidah di SD Mathla'ul Khoeriyah menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar

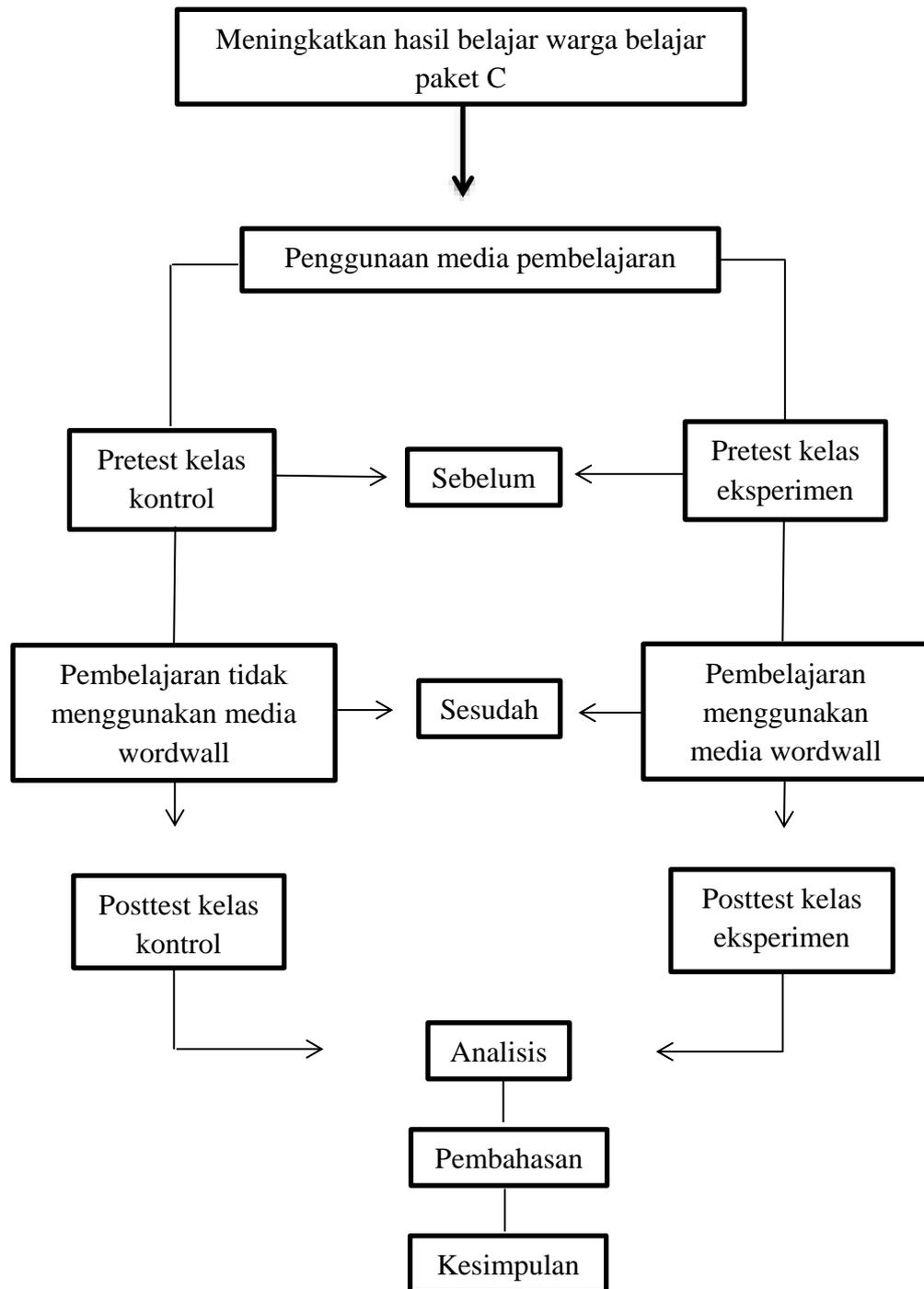
- siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan Quizizz menunjukkan tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
- b. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Aliansyah, M. di pesantren Ainul Hasan menemukan bahwa sebelum menggunakan media audio visual, pembelajaran di pondok pesantren cenderung monoton dan membosankan, yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan dan efektivitas dalam pembelajaran. Namun, dengan adopsi media audio visual, pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.
  - c. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Tatsa Galun Pradani mengenai penggunaan Wordwall sebagai media ajar pelajaran IPA di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Siswa-siswa juga lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar secara daring, pengumpulan tugas, dan bertanya tentang materi yang belum dipahami meningkat setelah penggunaan media Wordwall.
  - d. Penelitian keempat oleh Febrianti Utami dkk tentang penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran fisika di SMA menunjukkan bahwa Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, seperti tergambar dari peningkatan persentase pada kedua siklus pembelajaran setelah penerapan aplikasi Wordwall.
  - e. Penelitian kelima oleh Alfina Hidayati dkk menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang lebih tinggi setelah penggunaan media Wordwall.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Menurut Camp (2001), kerangka konseptual adalah suatu struktur yang dipandang oleh peneliti sebagai mampu memberikan gambaran atau penjelasan tentang perkembangan alami dari fenomena yang akan diselidiki atau dipelajari.

Pencapaian tujuan dan hasil yang diinginkan dalam suatu kegiatan berkaitan erat dengan efektivitas memasukkan media pembelajaran. Efektivitas dalam konteks ini berkenaan dengan keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran paket C. Saat tutor menyampaikan pelajaran, media

berfungsi sebagai alat yang berharga untuk menjelaskan lebih lanjut materi pembelajaran. Guru memanfaatkan media sebagai sarana untuk mendiversifikasi penjelasan verbal mereka tentang materi pelajaran. Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa dan memperlancar proses pembelajaran. Penting untuk memilih dan menggunakan media yang selaras dengan isi dan kompetensi pembelajaran, sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 2.7

Kerangka konseptual

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut sugiyono (2016) dalam Ina Namora Putri Siregar (2019), Hipotesis dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai solusi sementara terhadap rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, dan penelitian-penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya.

- 1). H<sub>0</sub> : “Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* tidak efektif terhadap hasil belajar dari warga belajar paket C”
- 2). H<sub>1</sub> : “Pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* efektif terhadap hasil belajar dari warga belajar paket C”