

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat penyampaian informasi atau materi dari pendidik kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Hasan et al., 2021). Menurut (Adawiyah & Maryam, 2022) media pembelajaran merupakan alat untuk meningkatkan pencapaian dan hasil belajar peserta didik serta mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran terlihat jelas dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berjalan secara dua arah, sehingga peserta didik akan lebih antusias dalam pembelajaran. Saat pembelajaran di kelas, media pembelajaran merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga merangsang pemikiran dan minat peserta didik dalam menerima materi. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh pendidik, karena tidak hanya berangan-angan melainkan sudah ada benda konkret yang bisa digunakan (Astutik, 2021). Dalam pemilihan media pembelajaran, perlu memperhatikan beberapa faktor. Sehingga, pendidik harus

dapat menyesuaikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik saat proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Menggunakan media pembelajaran juga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik serta dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara penyampaian materi selama kegiatan pembelajaran. Menurut Netriwati & Lena (2022) media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mempengaruhi indera pengelihatan, media ini digunakan untuk menyajikan informasi atau materi dalam bentuk gambar, diagram, dan grafik. Pada media visual, penyampaian materi disajikan melalui huruf dan gambar agar informasi tersampaikan dengan jelas. Contoh media visual ini yaitu buku, majalah, koran, poster, peta dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio merupakan sebuah media yang menyampaikan informasi atau materi melalui suara. Pesan yang disampaikan melalui media audio

mengandalkan indra pendengaran sebagai penerima pesan. Contoh media audio ini yaitu musik, radio, dan perekam suara.

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual. Media audio visual diungkapkan melalui gambar dan suara. Dalam media ini, komunikasi terjadi melalui pengelihatn dan pendengaran peserta didik. Contoh media audio visual antara lain video pembelajaran, televisi, dan film.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki 3 jenis antara lain media visual, audio dan audio visual, sehingga pada penerapannya dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian ini media yang dihasilkan merupakan termasuk jenis media audio visual karena mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi elemen suara dan gambar. Penggunaan dua elemen ini dapat membuat penyampaian materi lebih efektif karena melibatkan beberapa indra manusia yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar mempunyai karakteristik mendasar. Hal ini sejalan dengan pendapat Afiyah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah mengacu pada prinsip “Kerucut Pengalaman” seperti yang dikemukakan pada tabel piramida sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman, Edgar Dale dalam (Afiyah, n.d. 2023)

Dari tabel piramida kerucut pengalaman diatas, maka dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Verbal, yang dimaksud dengan verbal disini adalah terdapat materi dalam media yang dapat dibaca dan didengarkan oleh pendidik dan peserta didik.
- 2) Visual, yaitu apa yang dapat kita lihat untuk membaca dan memaknai suatu informasi, dapat berupa buku, majalah, koran dan sebagainya.
- 3) Terlibat, peserta didik dapat terlibat secara langsung dan interaktif saat pembelajaran berlangsung, baik secara individu maupun kelompok, seperti diskusi, presentasi, simulasi dan eksperimen.
- 4) Berbuat, peserta didik dapat menciptakan suatu hal yang bersifat nyata.

Dari penjabaran kerucut pengalaman di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam dengan mempelajari secara konkrit, dengan terlebih dahulu melalui simbol. Pengalaman langsung juga diperlukan sebagai bahan acuan agar peserta didik dapat memahami materi dengan benar. hal ini disebabkan pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik secara langsung akan meningkatkan

kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran akan meningkatkan minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, ketersediaan media pembelajaran sangat membantu karena memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi. Sayidiman, (2022) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keinginannya untuk belajar.
- 2) Makna materi pembelajaran menjadi lebih jelas, membantu peserta didik untuk lebih memahami, menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam agar peserta didik tidak bosan.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan materi dari pendidik, tetapi juga kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Sedangkan menurut Hasiru (2021) manfaat adanya media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Materi yang disampaikan pendidik lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik.
- 2) Metode pembelajaran lebih beragam dan tidak hanya mengandalkan metode ceramah.
- 3) Dalam pembelajaran peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

- 4) Pembelajaran menjadi lebih aktif.
- 5) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.
- 6) Kualitas proses belajar mengajar meningkat.

Kehadiran media pembelajaran membawa banyak manfaat penting dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran merupakan salah satu sarana prasarana penting yang harus dimiliki sekolah untuk menunjang pembelajaran yang beragam, inovatif dan terarah. Pada penelitian ini manfaat media pembelajaran sudah sesuai dengan pandangan ahli yang telah disampaikan. Bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi akan lebih tersampaikan dengan jelas dan menyajikan pembelajaran yang beragam. Hal ini dapat menjadi solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaksi antar komponen pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah (Nurhikmayati, 2019). Pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membangun konsep matematika. Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa komponen yang dikembangkan yaitu keterampilan penalaran, logika, berpikir kreatif dan kritis, keterampilan

pemecahan masalah serta keterampilan matematika lainnya (Ultra Gusteti, 2022).

Peserta didik dituntut untuk memahami persoalan dan permasalahan matematika dengan mencari konsep yang tepat hingga menemukan rumus matematika. Pembelajaran matematika tidak hanya menuntut peserta didik untuk dapat menghafal banyak rumus, namun juga memberikan peserta didik kesempatan untuk bagaimana mereka dapat mengidentifikasi konsep-konsep yang sesuai dengan rumus tersebut (Sulistiyani & Deviana, 2021).

Pembelajaran matematika juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, bertanya, dan mengemukakan pendapat untuk membangun motivasi belajar dan mengembangkan kemampuan matematikanya. Dalam penerapannya, pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan berbagai jenis model, strategi, metode dan media pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik (Nurhikmayati, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis untuk menemukan konsep-konsep yang termasuk dalam bidang matematika. Selain itu, pembelajaran matematika juga memerlukan keterlibatan peserta didik secara langsung agar dapat memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang optimal. Oleh karena itu, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran kompleks yang memerlukan pemikiran kritis, penalaran logis dan keterampilan dalam penerapannya.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pentingnya pembelajaran matematika tidak terlepas dari perannya dalam segala bidang kehidupan, oleh karena itu, matematika tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pendidik tentu mengharapkan agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut (Siswondo & Agustina, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika memiliki 4 tujuan yakni:

- 1) Membimbing peserta didik dalam menemukan dan memahami berbagai konsep matematika peserta didik juga dapat menjelaskan hubungan antar konsep dan menerapkannya dengan akurat dan tepat.
- 2) Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah matematika.
- 3) Peserta didik dapat menjelaskan symbol, diagram, dan tabel pada pembelajaran matematika.

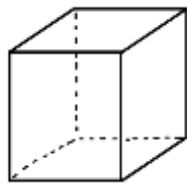
Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam penemuan konsep matematika. Selanjutnya, tujuan pembelajaran matematika adalah untuk memfokuskan pemikiran peserta didik. Kegiatan matematika juga mencakup mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah yang ada.

c. Pengertian Volume Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bentuk tiga dimensi yang memiliki tinggi dan ketebalan. Secara teori, volume berarti banyaknya satuan yang mengisi ruang suatu bangun. Volume juga dapat diartikan sebagai kapasitas, yang merupakan penghitungan berapa banyak ruang yang dapat ditempati suatu benda (Luh &

Gusti, 2022). Sehingga dapat disimpulkan bahwa volume bangun ruang adalah ukuran kapasitas ruang tiga dimensi yang ditempati oleh suatu benda atau struktur. Volume pada bangun ruang dapat dihitung menggunakan rumus tertentu berdasarkan bentuk geometrinya. Di bawah ini adalah ciri-ciri dan rumus dari beberapa bangun ruang :

1) Kubus



Gambar 2. 2 Bangun Ruang Kubus

Bangun ruang kubus memiliki beberapa ciri-ciri yaitu:

- a) Memiliki 12 rusuk yang panjangnya sama
- b) Memiliki 8 titik sudut
- c) Memiliki 12 diagonal sisi atau diagonal bidang
- d) Memiliki 4 diagonal ruang dengan ukuran sama Panjang
- e) Semua sudutnya siku-siku

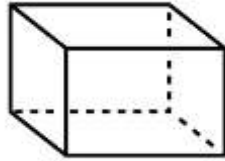
Rumus volume kubus yaitu:

$$\text{Volume} = S \times S \times S \text{ atau } S^3$$

Keterangan :

$$S = \text{sisi}$$

2) Balok



Gambar 2. 3 Bangun Ruang Balok

Bangun ruang balok memiliki beberapa ciri-ciri yaitu:

- a) Memiliki 6 sisi
- b) Memiliki 8 titik sudut
- c) Seluruh sudutnya siku-siku
- d) Memiliki 12 diagonal sisi atau diagonal bidang
- e) Memiliki 4 diagonal ruang

Rumus volume balok yaitu:

$$\text{Volume} = p \times l \times t$$

Keterangan:

p = Panjang

l = lebar

t = tinggi

3) Tabung



Gambar 2. 4 Bangun Ruang Tabung

Bangun ruang tabung memiliki beberapa ciri-ciri yaitu:

- a) Memiliki 2 alas yang berbentuk lingkaran
- b) Memiliki 2 rusuk
- c) Memiliki sisi selimut tabung berupa sisi lengkung
- d) Memiliki jari-jari
- e) Tidak memiliki titik sudut
- f) Memiliki 3 sisi

Rumus volume tabung yaitu:

$$\text{Volume} = \pi \times r \times r \times t \text{ atau } \pi \times r^2 \times t$$

Keterangan :

$$\pi = \frac{22}{7} \text{ atau } 3,14$$

r = jari-jari

t = tinggi

3. Media Wordwall

a. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall adalah media pembelajaran digital berbasis jaringan yang menyediakan beberapa komponen yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik (Wildan dkk., 2023). Dalam *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat menarik minat peserta didik pada suatu pembelajaran (Khairunisa, 2021). Media pembelajaran *wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai macam variasi aktivitas pembelajaran seperti teka-teki silang, permainan pencocokan, roda keberuntungan, dan lain-lain. Penggunaan media *wordwall* juga dapat

mendukung pembelajaran yang interaktif. Ada berbagai fitur edukasi yang tersedia dalam media pembelajaran *wordwall*. Selain itu, untuk mengaksesnya peserta didik tidak harus *mendownload* aplikasi, melainkan hanya mengakses tautan yang telah disediakan oleh pendidik. Media *wordwall* juga dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan untuk mengakses.

Media *wordwall* memiliki visual yang menarik sehingga dapat menambah motivasi peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman terkait isi materi pada saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Okta Nadia (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman belajar pada peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang bersifat melekat pada media pembelajaran tersebut. Hal ini didukung (Okta Nadia, 2022) yang menyatakan beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *wordwall*, yakni :

1) Kelebihan *wordwall* :

- a) Memberikan visul gambar yang jelas dan 3D hal ini akan membuat media *wordwall* terlihat lebih menarik.

- b) Media *wordwall* mendukung berbagai aktivitas seperti kuis, teka-teki silang dan permainan edukasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
 - c) Dapat diakses secara *online* dan *offline*, penggunaan media *wordwall* dapat dicetal untuk pengguna *offline* atau dimainkan langsung di *browser*.
- 2) Kekurangan *wordwall* :
- a) Fitur yang tersedia pada versi gratis terbatas, Sebagian besar fitur lanjutan hanya tersedia untuk pengguna premium.
 - b) Keterbatasan untuk materi kompleks, materi yang memerlukan analisis mendalam kurang optimal jika disajikan melalui media *wordwall*.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Media *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam mewujudkan visual bangun ruang beserta rumus volume melalui animasi 3 dimensi. Sedangkan kekurangan dari media *wordwall* yakni fitur pada versi gratis kurang bervariasi sehingga pembuatannya dapat menggunakan versi premium untuk mendapatkan fitur-fitur yang menarik.

B. Penelitian Yang Relevan

Pengembangan media *wordwall* ini relevan atau sama dengan beberapa penelitian terdahulu, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Berikut sajian data beberapa penelitian yang relevan :

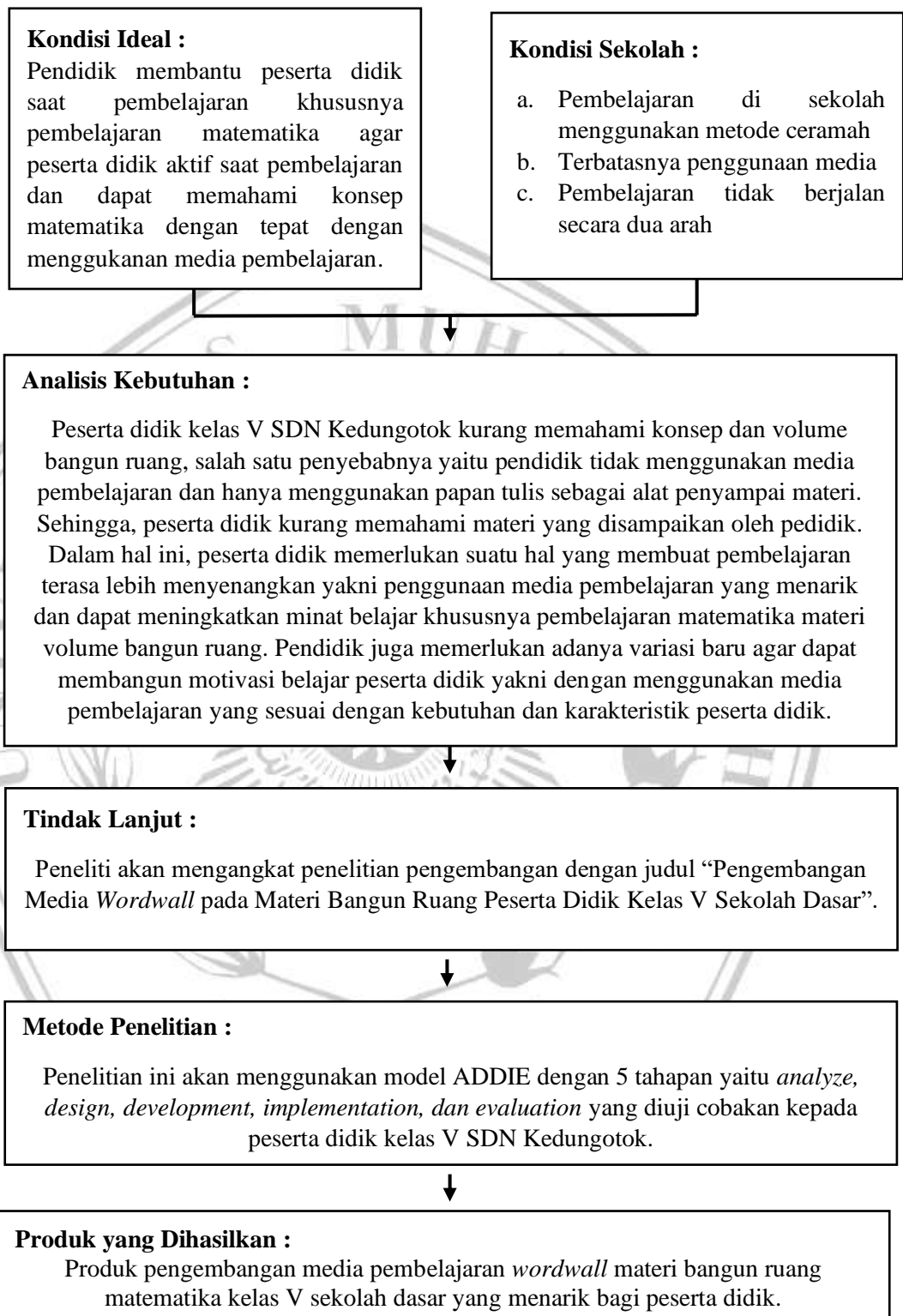
Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Aldi Anugrah, dkk (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDM 48 Cakranegara	Setelah diuji cobakan media <i>wordwall</i> menghasilkan respon yang positif dan menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	a. Menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> b. Menggunakan pengembangan (R&D) model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan	a. Penelitian ini menggunakan subjek kelas V SD sedangkan untuk penelitian sebelumnya menggunakan subjek kelas VI SD b. Penelitian ini menghasilkan dengan inovasi menggunakan keterampilan psikomotorik peserta didik serta menambahkan barcode sedangkan penelitian sebelumnya menghasilkan media <i>wordwall</i> dengan template dasar. d. Penelitian ini tertuju pada mata pelajaran matematika sedangkan peneliti sebelumnya tertuju pada mata pelajaran IPS.
2.	Zhenith Surya Pamungkas, dkk (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Wordwall</i> Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih	Penelitian ini menghasilkan media <i>wordwall</i> dapat membantu peserta didik memahami materi dan sebagai alat penunjang penyampaian materi dalam pembelajaran hal itu dapat dilihat dari persentase penggunaan media <i>wordwall</i> sebesar 84,83% dan penggunaan media power point sebesar 72,2%, dalam artian media ini layak untuk digunakan.	a. Menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> b. Menggunakan pengembangan (R&D) model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan	a. Penelitian ini menggunakan subjek kelas V SD sedangkan untuk penelitian sebelumnya menggunakan subjek kelas VI SD b. Penelitian ini menghasilkan dengan inovasi menggunakan keterampilan psikomotorik peserta didik serta menambahkan barcode sedangkan penelitian sebelumnya menghasilkan media <i>wordwall</i> dengan template dasar. c. Penelitian ini tertuju pada mata pelajaran matematika sedangkan peneliti sebelumnya tertuju pada mata pelajaran IPS.

3.	Agus Wildan, dkk (2023)	Pengembangan Media Gaul (Game Edukasi <i>Wordwall</i>) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar	Kevalidan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi <i>Wordwall</i>) berdasarkan hasil validitas media dengan skor 93% dan validitas materi sebesar 88%, maka dinyatakan valid. Kepraktisan media pembelajaran GAULL (Game Edukasi <i>Wordwall</i>) berdasarkan uji coba mendapatkan kriteria sangat baik, dengan nilai 90%, sehingga sangat praktis digunakan	<p>a. Menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i></p> <p>b. Menggunakan pengembangan (R&D) model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan</p>	<p>a. Penelitian ini menghasilkan dengan inovasi menggunakan keterampilan peserta didik serta menambahkan barcode sedangkan penelitian sebelumnya menghasilkan media <i>wordwall</i> dengan template dasar</p>
----	-------------------------	--	---	---	--



C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir