

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Menurut Sardiman (2010: 43), pemahaman (Understanding) dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Pemahaman merupakan perangkat standar program pendidikan yang merefleksikan kompetensi sehingga dapat mengantarkan siswa untuk menjadi kompeten dalam berbagai ilmu pengetahuan, sedangkan suatu konsep menurut Oemar Hamalik (2008 : 162) adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Jadi pemahaman konsep adalah menguasai sesuatu dengan pikiran yang mengandung kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Pemahaman konsep merupakan dasar utama dalam pembelajaran matematika. Herman (1990 : 54) menyatakan belajar matematika itu memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep, konsep-konsep ini akan melahirkan teorema atau rumus. Agar konsep-konsep dan teorema teorema dapat diaplikasikan ke situasi yang lain, perlu adanya keterampilan menggunakan konsep-konsep dan teorema-teorema tersebut.

Matematika adalah ilmu yang abstrak sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memvisualisasikan matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardiyono

(dalam Nigsih, 2018 : 2) “matematika adalah sebagai ilmu dasar yang bersifat abstrak”. Dengan adanya visualisasi akan lebih memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diberikan. Thornton (2001 : 251) mengungkapkan tiga alasan mengapa visualisasi penting diterapkan di sekolah, diantaranya karena tren pembelajaran yang mengidentifikasi matematika dengan studi pola, visualisasi sering dapat memberikan pendekatan yang sederhana, elegan dan kuat untuk memecahkan masalah matematika dan dalam proses membuat hubungan antara berbagai bidang matematika, serta yang terakhir visualisasi penting untuk mengenali gaya belajar siswa yang berbeda, dan membantu siswa untuk melihat situasi matematika. Karena pentingnya visualisasi ini diperlukan juga media pembelajaran yang tepat yang dapat memvisualisasikan pembelajara. Jika media pembelajaran yang digunakan tidak tepat maka akan menyebabkan kesulitan siswa dalam memecahkan masalah matematika yang dihadapinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Arcavi (2003) visualisasi sangat penting bagi siswa mengingat banyak kasus penggunaan representasi visual yang tidak tepat menyebabkan kesulitan dan keterbatasan bagi siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Indriana (2011: 16) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran atau memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran mencakup bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan slide, OHP/OHT, objek-objek nyata, dan rekaman video atau film. Dimasa sekarang media pembelajaran tradisional tersebut lebih berkembang lagi berupa komputer, handpone, internet, penggunaan media konferensi video

secara daring dan aplikasi lain yang dapat menunjang pembelajaran. Materi yang tidak dapat disampaikan oleh guru secara verbal dapat terwakilkan oleh media yang digunakan. Listiyani & Widayati (2012: 3) menyatakan bahwa “dewasa ini telah dikembangkan berbagai macam media terutama yang lebih bersifat visual ataupun audio visual.”

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan 2 (PLP 2) yang dilaksanakan di bulan Agustus hingga Oktober 2023, peneliti mengetahui bahwa siswa mengalami masalah dalam pemahaman mengenai variabel, koefisien, konstanta dan suku-suku pada aljabar, operasi penjumlahan, pengurangan dan perkalian pada aljabar serta kalimat matematika dalam materi aljabar. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dari materi tersebut seperti apa variabel dalam aljabar, bagaimana membedakan suku sejenis dan suku tidak sejenis dalam aljabar serta bagaimana memvisualisasikan sebuah masalah yang berkaitan dengan aljabar ke dalam bentuk kalimat matematika. Sering kali siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru karena selama proses pembelajaran mereka hanya diberikan materi dalam bentuk power point atau pembelajaran secara konvensional yang berupa satu arah dan dilanjutkan dengan penugasan. Hal ini membuat siswa sulit memahami materi karena penjelasan yang diberikan satu arah. Pemahaman konsep yang rendah dipengaruhi oleh pembelajarannya yang disampaikan tidak maksimal serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses tersebut.

Melihat fenomena tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran Wordwall. Wordwall adalah sebuah Aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan delapan belas template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Selain itu, aplikasi ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton serta mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran juga diterapkan oleh peneliti lain Prasetyo (2022) dengan penelitiannya yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Multimedia Pada Materi Kerucut”, peneliti melakukan penelitian di MTs Al-Khairat Kwandang. Hasil penelitian menunjukkan jika penggunaan media pembelajaran mencapai kategori efektif dengan ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 84% dan aspek respon positif mencapai angka 85%. Hal ini menunjukkan terdapatnya keefektifitasan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung”

## B. Pembatasan Masalah

Adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, penelitian ini hanya dibatasi pada :

- a) Keefektifan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung
- b) Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VIIC SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung
- c) Materi yang diambil adalah aljabar yaitu unsur-unsur bentuk aljabar, pengelompokkan suku-suku sejenis pada aljabar, model matematika dan menentukan nilai pada variable aljabar

## C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka yang menjadi rumusan masalah adalah apakah penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada materi aljabar Siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung efektif?

## D. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang dikemukakan maka yang menjadi tujuan penelitian adalah keefektifan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada materi aljabar siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi peneliti

- Peneliti berharap agar peneliti dapat Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara siswa SMP Kalam Kudus Bali

Kabupaten Badung yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* dan tidak menggunakan media pembelajaran pada materi aljabar.

- Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam proses pembelajaran untuk mendukung hasil belajar siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung
  - Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dilihat dari tingkat keaktifan siswa SMP Kalam Kudus Bali kelas VII pada saat pembelajaran terkait materi aljabar.
2. Bagi siswa
    - Siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari materi aljabar sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.
    - Siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
  3. Bagi guru
    - Sebagai bahan pertimbangan guru tentang adanya sarana atau strategi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guna mendukung hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik.
  4. Bagi pembaca
    - Diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca atau peneliti lain tentang penggunaan media pembelajaran *Wordwall*

## **F. Penjelasan Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Menurut Miarso (2004: 458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sementara Anitah (2009: 124) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan keterampilan, dan sikap. Azhar (2013: 15) menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat membantu proses belajar baik itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran *SolveMe Mobiles*

## 2. *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan delapan belas template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

### 3. Aljabar

Kata aljabar berasal dari bahasa arab الجبر (al-jabr secara harfiah berarti "pengumpulan kembali bagian yang rusak") istilah ini diambil dari judul buku Al Kitaab al muhtasar fii hisaab al jabr wa'l muqabaala karya matematikawan dan astronom Persia, Al-Khwarizmi. Dalam aljabar, kita menggunakan huruf atau simbol untuk menggantikan nilai dari bilangan. Pada penelitian ini difokuskan pada mengenal unsur-unsur aljabar, mengelompokkan suku-suku sejenis, pemodelan kalimat matematika dan menentukan nilai pada persamaan matematika sederhana.

### 4. Hasil Belajar

Sebagai hasil dari belajar, akan meningkatkan kemampuan belajar murid sehingga akan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar murid, yang lazim dikenal dengan istilah hasilbelajar. Hasil belajar yang dicapai murid merupakan wujud tingkat penguasaan sementara Abdurrahman (1999:37) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang, di mana hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh inteligensi dari penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari.

Berdasarkan pendapat diatas, hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran yang menyatakan taraf kemampuan, berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang sebagai hasil dari sesuatu yang dipelajari. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan alat



evaluasi yang biasanya disebutkan tes hasil belajar, dimana hasil belajar yang dimaksud dalam kajian ini adalah hasil belajar matematika.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengertian Efektifitas**

Efektivitas secara umum berkenaan dengan tujuan. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa pendapat ahli. Menurut Etzoni (dalam Aan Komariah & Cipi Troatna, 2005: 7), efektivitas adalah derajat di mana organisasi mencapai tujuannya. Menurut Steers (dalam Aan Komariah & Cipi Triatna, 2005: 7), efektivitas menekankan perhatian terhadap hasil yang dicapai dengan tujuan yang akan dicapai. Aan Komariah & Cipi Triatna (2005: 7), menyimpulkan bahwa efektivitas menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan.

Efektivitas adalah kesesuaian dan ketetapan sebuah usaha yang dilakukan dengan hasil atau tujuan yang akan di capai berdasarkan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian semakin besar pula perencanaan dan usaha yang akan dilakukan, dalam upaya menyesuaikan dengan tujuan tersebut.

Dan dalam bidang pendidikan, efektivitas dapat dilihat dari dua segi, pertama berhubungan dengan guru, yaitu sejauh mana jenis-jenis kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik, yang kedua berhubungan dengan siswa yaitu sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran yang diinginkan telah dicapai siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang telah dicapai.

Nilai efektivitas pendidikan sangat erat hubungannya dengan guru sebagai pendidik. Adapun kriteria pendidikan yang efektif dilihat dari segi guru, mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

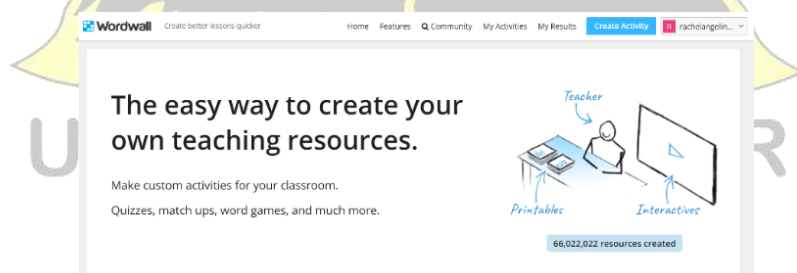
- a. Mempunyai keterampilan berkomunikasi.
- b. Dapat menjelaskan persoalan atau topik secara jelas dan tidak berbelit-belit
- c. Menguasai bahan pengajaran yang diberikan kepada siswanya.
- d. Mampu membuat suasana menjadi hidup dalam arti siswa tertarik dan berpikir serius tentang topik yang diberikan.
- e. Fleksibel dalam arti tidak kaku, misalnya bila ada siswa yang bertanya pada topik yang tidak dibahas, pengajar yang masih memberikan respons, walaupun secara singkat saja.
- f. Memberikan bahan terorganisasi secara rapi sesuai dengan silabus dan satuan acara pengajaran yang telah ditetapkan.
- g. Adil dalam memberikan nilai, dalam arti bahwa cara evaluasi yang dipakai, diinformasikan kepada siswa terlebih dahulu, begitu pula persyaratan lain dalam mengikuti pengajaran perlu dijelaskan sebelumnya agar siswa mengetahui secara pasti bagaimana cara evaluasi yang dilakukan oleh pengajar.
- h. Mau menerima umpan balik (*feed back*) dari siswa, dalam arti bahwa umpan balik tersebut dapat dipakai untuk memperbaiki isi bahan pengajaran atau juga dapat dipakai untuk perbaikan proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Dari pengertian diatas dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan efektivitas adalah segala sesuatu yang di kerjakan dengan tepat, benar sehingga tujuan yang diinginkan dapat berhasil sesuai dengan yang diharapkan, efektivitas ini seringkali diukur setelah tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Secara operasional, efektivitas yang dimaksud akan tergambar dari hasil belajar matematika siswa.

## 2. Media Pembelajaran Wordwall

### a. Pengertian Wordwall

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lainnya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan delapan belas template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.



**Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Wordwall***

### b. Kelebihan *Wordwall*

Media *Word Wall* yakni media yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

Media Word Wall dari etimologi kata adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Kata-kata itu dicetak dalam huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. Kata-kata ini dirujuk terus-menerus oleh guru dan siswa selama berbagai kegiatan. Pada Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini, lebih dititik beratkan pada pemahaman anak secara penuh terhadap sebuah konsep yang diberikan melalui melalui media *Word Wall* yang tersaji dalam bentuk permainan interaktif. Menurut Wagstaff (1999: 5) *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media word wall ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar maupun individual dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

Menurut Wagstaff (1999:7) Ada beberapa kelebihan dari media word wall ini, antara lain:

- 1) Media bersifat fleksibel, dapat digunakan pada berbagai tingkatan pada siswa
- 2) Menarik dan tidak monoton
- 3) Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar

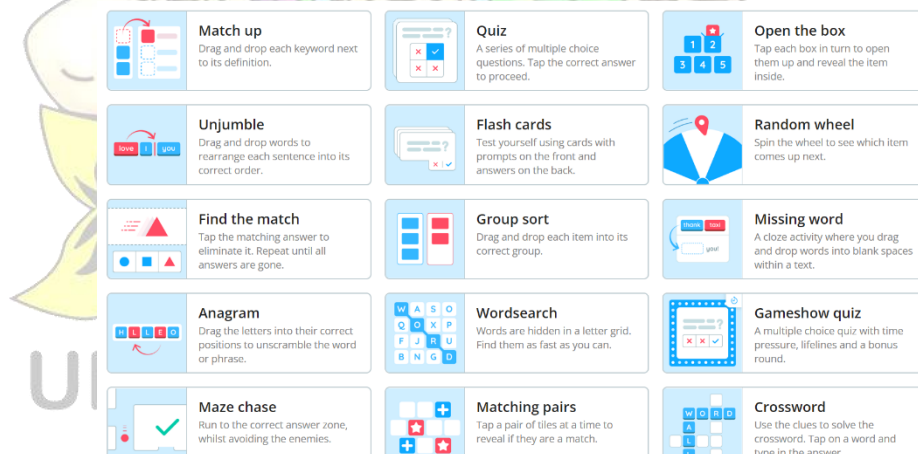
Kelebihan lain dalam media pembelajaran Wordwall adalah :

### 1) Bersifat interaktif dan printable

Interaktif maksudnya bisa dimainkan di berbagai perangkat seperti komputer, tablet handphone atau papan tulis interaktif. Bisa dimainkan baik secara individu tiap peserta didik atau dimainkan guru yang diarahkan siswa atau bergiliran satu per satu maju ke depan kelas dengan menggunakan papan tulis interaktif. Printable maksudnya bisa diprint atau didownload dalam bentuk pdf

### 2) Bisa dibuat dengan menggunakan berbagai macam templete

Templates yang klasik dan sudah tidak asing lagi seperti kuis dan teka-teki silang. Namun dalam wordwall terdapat bentuk permainan lain seperti labirin, pesawat terbang dan balon udara dan lainnya.



**Gambar 2. 2 Templates Pada Wordwall**

### 3) Proses mengubah templete mudah

Proses mengubah templete dari satu bentuk ke bentuk lain mudah dilakukan

- 4) Bisa melakukan edit berbagai macam aktifitas

Untuk melakukan edit terhadap jenis soal seperti matching, pilihan ganda mudah dilakukan

- 5) Memiliki berbagai macam tema dan pilihan

Wordwall dilengkapi dengan berbagai macam tema dan pilihan yang menarik seperti tema musim, hutan, luar angkasa, dan lainnya

- 6) Bisa melakukan pengumpulan tugas

Wordwall dilengkapi fitur student assignment yaitu sebuah fitur dimana peserta didik dapat mengumpulkan hasilnya berupa banyaknya poin yang benar dan salah serta adanya level atau tingkatan tiap pemain

**Gambar 2. 3 Wordwall Sebagai Sebuah Assignment**

- 7) Bisa berbagi dengan para guru

Wordwall mampu menginspirasi para guru untuk saling berbagi kreatifitas masing-masing

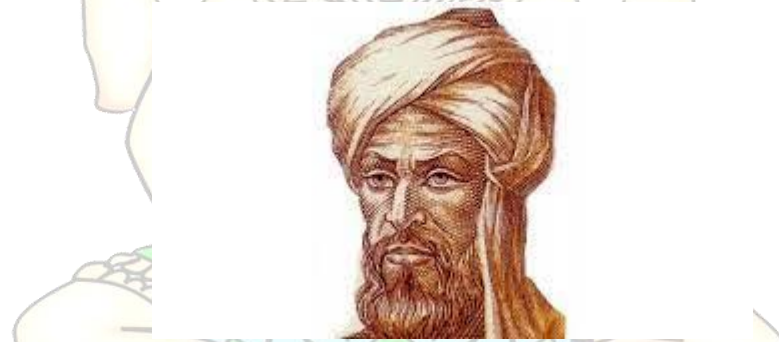
8) Bisa ditaruh di website

Kelebihan wordwall lain bisa ditaruh di website sehingga memudahkan untuk mengaksesnya

### 3. Aljabar

#### a. Pengertian Aljabar

Kata aljabar berasal dari bahasa arab الجبر (al-jabr secara harfiah berarti "pengumpulan kembali bagian yang rusak") istilah ini diambil dari judul buku Al Kitaab al muhtasar fii hisaab al jabr wa'l muqabaala karya matematikawan dan astronom Persia, Al-Khwarizmi.



**Gambar 2. 4 Al-Khwarizmi Matematikawan Persia**

Di dalam aljabar, kita bisa menggunakan huruf untuk mewakili angka yang tidak diketahui.

Eksresi meliputi angka dan huruf namun tanpa menggunakan simbol sama dengan, sedangkan persamaan meliputi angka dan huruf dengan menggunakan simbol sama dengan.

**Contoh** :  $5n + 4$  is an expresi

$5n + 4 = 19$  is an persamaan

Dalam ekspresi  $5n + 4$ , terdapat dua suku .  $5n$  adalah sebuah suku.

Suku lain adalah 4.



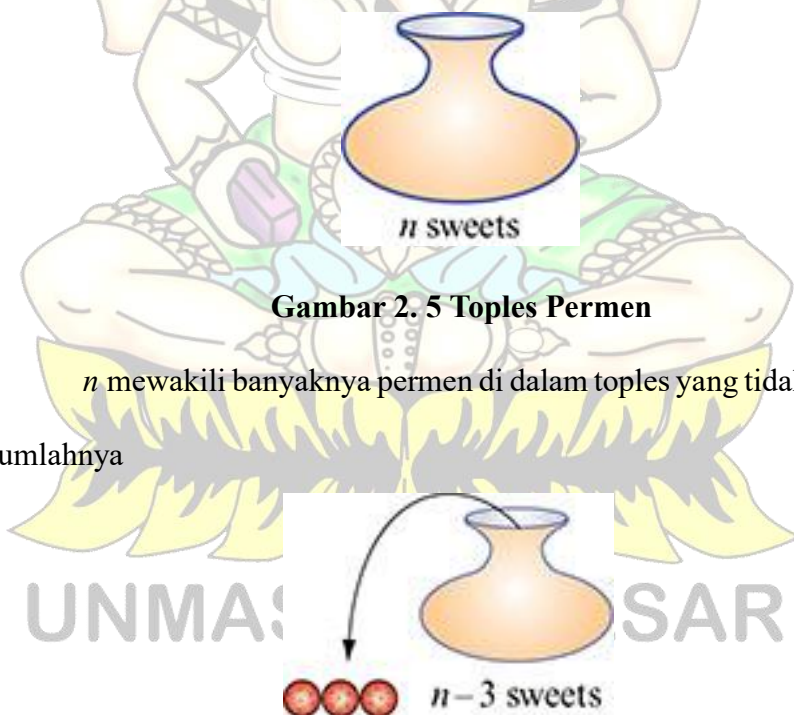
Huruf  $n$  disebut variable karena memiliki nilai yang berbeda.

Koefisien dari  $n$  adalah 5. Hal ini dikarenakan angka tersebut mengalikan variabel.

Dalam persamaan  $5n + 4 = 19$ ,  $n$  adalah bilangan yang tidak diketahui, 5 adalah koefisien  $n$ , dan bilangan 4 dan 19 adalah konstanta yang bisa juga dalam bentuk variabel, contoh  $\pi$ .  $\pi$  menyatakan rasio dari diameter lingkaran, dengan rata-rata bernilai 3.14.

Kita juga bisa menggunakan huruf untuk mewakili bilangan yang tidak diketahui.

Contoh: gambar di bawah menyatakan toples yang berisi permen



**Gambar 2. 5 Toples Permen**

$n$  mewakili banyaknya permen di dalam toples yang tidak diketahui jumlahnya

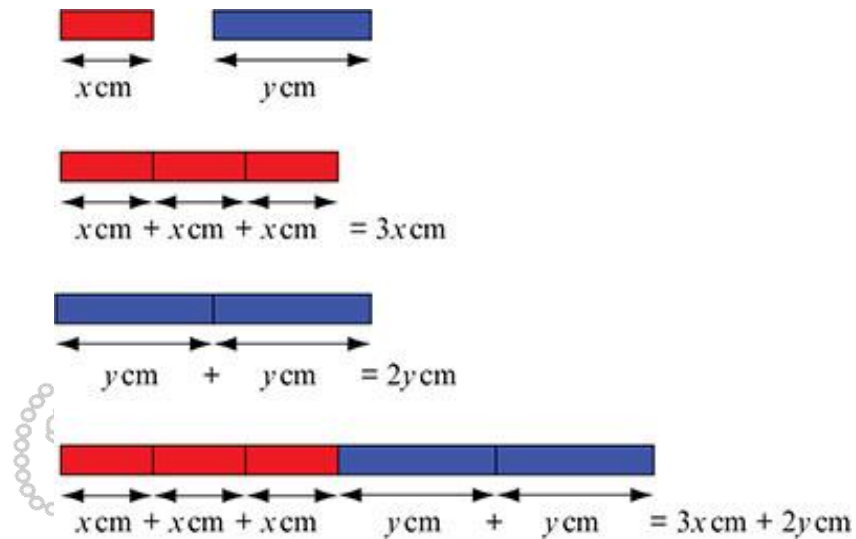
**Gambar 2. 6 Tiga Permen Dikeluarkan Dari Toples**

Ada tiga buah permen yang dikeluarkan dari toples

Saat ini sisa permen di dalam toples adalah  $n - 3$  permen

## b. Memahami Suku Sejenis

Dibawah ini adalah dua jenis balok kayu



**Gambar 2. 7 Balok Kayu Merah dan Balok Kayu Biru**

Panjang balok merah adalah  $x$  cm

Panjang balok biru adalah  $y$  cm

Ketika ketiga balok merah di gabungkan, total panjangnya  $3x$  cm.

Ketika kedua balok biru digabungkan, total panjangnya adalah  $2y$  cm.

Ketika tiga balok merah dan dua balok biru digabunga, total panjang keseluruhannya adalah  $3x$  cm +  $2y$  cm

Kita bisa menambah dan mengurangi atau mengkombinasikan suku sejenis

Kita tidak bisa menambah atau mengurangi suku yang tidak sejenis

## c. Pemodelan dalam kalimat matematika

Perhatikan permasalahan ini :

Pada bulan Januari Elisa membeli kartu perdana kuota internet seharga Rp 50.000, 00. Pada bulan Februari dan seterusnya Elisa membeli paket kuota internet dengan harga yang sama. Elisa ingin menghitung

pengeluarannya untuk kuota internet setahun. Berapa jumlah pengeluaran Elisa?

Permasalahan tersebut disederhanakan dalam model matematika yaitu  $11x + 50.000$

**d. Menentukan salah satu nilai variabel pada persamaan matematika sederhana**

Contoh :

Tentukan nilai  $x$  pada persamaan  $2x + 3 = 15$

Penyelesaian :

$$2x + 3 = 15$$

$$2x + 3 - 3 = 15 - 3 \quad (\text{kedua ruas dikurangi } 3)$$

$$2x = 12$$

$$\frac{2x}{2} = \frac{12}{2} \quad (\text{kedua ruas dibagi } 2)$$

$$= 6$$

Jadi nilai variabel  $x$  adalah 6

**4. Hasil Belajar**

Belajar bukanlah semata-mata mengumpulkan dan menghafalkan fakta- fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Bukan pula sebagai media latihan belaka seperti pada latihan membaca dan menulis. Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar tersebut, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Agoes Soekanto mendefinisikan belajar adalah suatu proses perubahan yang terus menerus pada diri manusia karena usaha untuk mencapai kearah kehidupan atas bimbingan tentang cita-citanya dan sesuai dengan cita-cita dan falsafahnya.

Berbeda dengan Soekanto, Nasution dalam bukunya mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan-perubahan dalam sistem urat syaraf definisi lain belajar adalah penambahan atau pengetahuan.

Sementara Hamalik (2003) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Dari pengertian belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun bertindak.

Sebagai hasil dari belajar, akan meningkatkan kemampuan belajar murid sehingga akan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar murid, yang lazim dikenal dengan

istilah hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai murid merupakan wujud tingkat penguasaan sementara Abdurrahman (1999:37) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang, di mana hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh inteligensi dari penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari.

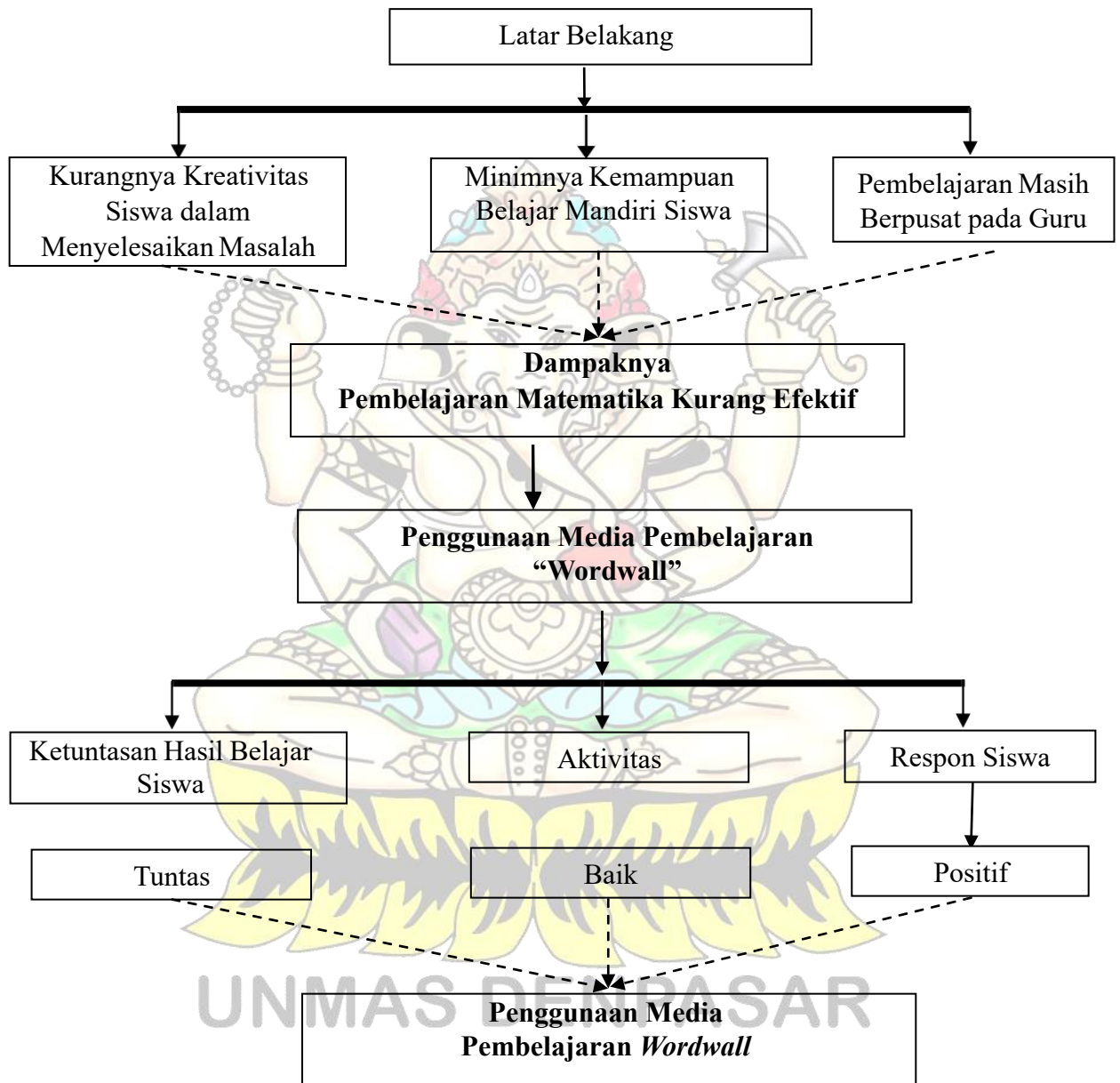
Berdasarkan pendapat diatas, hasil belajar dapat diartikan sebagai ukuran yang menyatakan taraf kemampuan, berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang sebagai hasil dari sesuatu yang dipelajari. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasanya disebutkan tes hasil belajar, dimana hasil belajar yang dimaksud dalam kajian ini adalah hasil belajar matematika.

## **B. Kerangka Berpikir**

Kondisi awal pembelajaran matematika khususnya pada materi aljabar sebelum dilaksanakan perbaikan pembelajaran adalah siswa kurangaktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru perlu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang sesuai dengan usia mereka yaitu menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggambarkan kerangka berpikir dalam skema di bawah ini:



### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara hasil yang didapat dan perlu lebih lanjut dibuktikan kebenarannya. Hal tersebut sejalan dengan Erwan & Ratih (dalam Yuliawan, 2021) yakni jawaban sementara atau tingkat kebenarannya masih lemah sehingga harus dilakukan pengujian. Dengan demikian hipotesis yang akan peneliti tunjukkan dalam penelitian ini adalah :

Ho : menyatakan tidak efektifnya penggunaan media pembelajaran Wordwall pada materi aljabar terhadap hasil belajar pada siswa kelas VII SMP Kalam Kudus Bali kabupaten Badung

H1 : menyatakan efektifnya penggunaan media pembelajaran Wordwall pada materi aljabar terhadap hasil belajar kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung

