

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran Geografi**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Geografi**

Heizelman (dalam Marhadi, 2014) “Pembelajaran geografi pada hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan yang berada di permukaan bumi” (h.51). Aspek ini berupa keseluruhan gejala alam dan kehidupan manusia, yaitu berupa hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya yang bervariasi kewilayahannya tentang gejala geosfer yang menjadi sumber pembelajaran geografi baik dari aspek kehidupan manusia di dalam masyarakat, gejala alam dan lingkungan sekitar dengan gejala sumber daya yang ada di dalamnya serta wilayah di permukaan bumi.

Menurut Sudarma (2015) “pembelajaran geografi adalah upaya sadar membantu peserta didik untuk bisa hidup membumi dan berdaya. Pembelajaran geografi memberikan fasilitas dan bantuan kepada manusia (peserta didik) untuk bisa menyesuaikan lingkungan baru” (h.68).

Menurut pemaparan di atas, pembelajaran geografi adalah upaya untuk membantu peserta didik dalam mempelajari aspek-aspek keruangan tentang gejala-gejala geosfer. Pembelajaran geografi yang peneliti gunakan yaitu materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan yang akan di bahas pada sub bab selanjutnya.

##### **2. Ruang Lingkup Pembelajaran Geografi**

Geografi mempunyai ruang lingkup yang luas. Menurut Shindu (2016), ruang lingkup bahasan geografi adalah sebagai berikut.

- a. Geografi fisik, mempelajari fenomena-fenomena alam yang berkaitan dengan bentuk, relief, iklim dan segala proses proses fisik yang terjadi di darat, laut dan udara yang memengaruhi kehidupan manusia.

- b. Geografi sosial, mempelajari segala aktivitas manusia di bumi dan interaksinya dengan lingkungan, baik dalam lingkungan fisik, sosial, dan budaya.
- c. Geografi regional, mempelajari suatu daerah atau wilayah secara khusus, baik mengenai aspek fisik ataupun aspek sosial
- d. Geografi teknis, kajian penggunaan keahlian teknis dalam geografi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Contohnya, pemetaan, penginderaan jauh, dan Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk mempelajari bumi dan menyelesaikan berbagai masalah (h.11).

Menurut Murphey (dalam Sindhu, 2016) bahwa terdapat tiga ruang lingkup geografi, yaitu “persebaran dan keterbatasan penduduk di muka bumi dengan sejumlah aspek keruangan, interaksi manusia dengan lingkungan fisik, dan kajian terhadap kerangka regional dan analisis wilayah” (h.11).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup geografi membahas tentang berbagai macam kondisi alam berupa penyebaran gejala-gejala alam, analisis fenomena-fenomena alam yang memengaruhi kehidupan manusia, mempelajari segala aktivitas manusia di bumi dan interaksinya dengan lingkungan.

### 3. Tujuan Pembelajaran Geografi

Tujuan pembelajaran geografi menurut kemendikbud (2013) adalah sebagai berikut :

- a. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan, serta proses yang berkaitan dengan gejala geosfer (litosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer).
- b. Menguasai keterampilan dasar memperoleh data dan informasi, serta menerapkan pengetahuan geografi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan arif dalam memanfaatkan sumber daya alam serta memiliki rasa toleransi terhadap keragaman budaya bangsa.
- d. Menumbuhkan perilaku cinta tanah air, bangga sebagai bangsa Indonesia, dan bertanggung jawab terhadap keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan pembelajaran geografi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan, serta proses yang berkaitan dengan gejala geosfer (litosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer). Lebih tepatnya adalah dalam gejala atmosfer karena materi yang digunakan yaitu dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

#### 4. Materi Dinamika Atmosfer dan Dampaknya terhadap Kehidupan

Materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada mata pelajaran geografi di SMA berdasarkan kurikulum 2013 yang telah dikeluarkan oleh Kemendikbud tahun 2016, merupakan materi di kelas X semester genap BAB 6. Sub materi yang terdapat pada materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan berdasarkan silabus mata pelajaran geografi (Kemendikbud) antara lain sebagai berikut.

- a. Karakteristik Lapisan-Lapisan Atmosfer Bumi
- b. Pengukuran Unsur-Unsur Cuaca dan Interpretasi Data Cuaca
- c. Klasifikasi Tipe Iklim dan Pola Iklim Global
- d. Karakteristik Iklim di Indonesia dan Pengaruhnya terhadap Aktivitas Manusia
- e. Pengaruh Perubahan Iklim Global terhadap Kehidupan
- f. Lembaga-Lembaga yang Menyediakan dan Memanfaatkan Data Cuaca dan Iklim di Indonesia

Materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan pada penelitian ini akan diaplikasikan di kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. Di SMA Negeri 3 Pontianak menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran geografi dalam seminggu terdapat 3 jam pelajaran geografi, pertemuan pertama 2 jam pelajaran dan pertemuan kedua 1 jam pelajaran. Peneliti akan mengambil 2 jam pelajaran di setiap pertemuan. Akan dipilih dua kelas sebagai sampel penelitian pada semester genap dengan alokasi

waktu (1x pertemuan = 2x40 menit), dengan rincian masing-masing kelas 3 kali pertemuan (3x2x40 menit).

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Citra (2020) “media pembelajaran adalah suatu benda nyata yang digunakan oleh pengajar dan para siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan mampu membangkitkan interaksi hubungan antara guru dan siswa serta mampu menumbuhkan minat belajar siswa dalam meningkatkan prestasi” (h.261). Menurut Benny (2017) “media pembelajaran secara umum termuat suatu informasi dan pengetahuan di dalamnya, serta mampu dipakai oleh guru sebagai bahan dalam membelajarkan pengetahuan yang terkait. Ada banyak media yang memiliki ciri khas sendiri yang dipakai pada pembelajaran” (h.23).

Sedangkan menurut Briggs (dalam Darmadi, 2017) pengertian media pembelajaran adalah “suatu alat yang digunakan guru dalam mengajarkan materi pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan” (h.42).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Di samping itu juga media pembelajaran sangat menentukan dalam proses pembelajaran peserta didik, sehingga akan mengatasi kesulitan-kesulitan di dalam mencapai tujuan pendidikan.

### **2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012) pada dasarnya media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu sebagai berikut.

- a. Media *visual*, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik.
- b. Media *audio*, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik.
- c. Media *audio visual*, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
- d. *Multimedia*, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran (h.44-45).

Sedangkan menurut Sudjana (2012) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut.

- a. Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya.
- b. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya.
- c. Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (h.3-4).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media dapat dibagi dan ditentukan penggunaannya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas sehingga guru dapat mempergunakan media tersebut sesuai kebutuhannya. Media pembelajaran *wordwall* yang digunakan pada penelitian ini termasuk kedalam jenis media *audio visual* dikarenakan media tersebut berisi satu

tombol yang berfungsi untuk memilih satu jawaban benar dan tombol untuk berpindah ke soal selanjutnya, audio khusus yang menunjukkan bahwa pemain salah atau benar dalam menjawab soal, serta bisa menambahkan gambar pada soal. Untuk itu artinya media *wordwall* memiliki visual yang dapat bergerak dan tidak dapat bergerak serta memiliki suara (audio), maka dikatakan sebagai media *audio visual*.

### 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017) kriteria media pembelajaran yang baik yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media yaitu “sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan materi pelajaran, mudah didapatkan, dan guru menguasai cara penggunaan media pembelajaran” (h.74).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada peserta didik. Artinya perlu dipertimbangkan keuntungan dan kemudahan yang akan diperoleh peserta didik terhadap pemilihan media tersebut. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang akan dipelajari, serta metode dan pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *wordwall*. *Wordwall* merupakan media yang bisa di akses menggunakan *handphone*. Peserta didik saat ini di izinkan membawa *handphone* ke sekolah , sehingga mudah untuk memainkan *game* ini di kelas.

### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Rudi Susilana (2017) mengungkapkan “kegunaan media secara umum yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera,

menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar” (h.7).

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2013) adalah “dapat menarik perhatian dan motivasi belajar peserta didik, dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran, upaya memvariasikan media pembelajaran, peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas belajar” (h.28).

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Manfaat tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### C. Media Pembelajaran *Wordwall*

#### 1. Pengertian *Wordwall*

*Wordwall* merupakan aplikasi menarik yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, dan di browser manapun dengan gratis. Margaret (2022) mengemukakan “*wordwall* merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Website *wordwall* ini cocok digunakan untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran” (h.64).

Halaman *wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreasi guru yang sudah menggunakan *wordwall* sebelumnya sehingga pengguna baru khususnya mendapatkan gambaran untuk berkreasi. Aplikasi *wordwall* dapat diartikan sebagai media game berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi *wordwall* sangat mudah diakses karena link *wordwall* dapat langsung dibagikan ke media pembelajaran online lainnya seperti google classroom, whatsapp, email dan lain sebagainya. *Wordwall* memiliki

berbagai macam jenis permainan sebagaimana yang dikemukakan oleh Sari (2021) sebagai berikut.

Jenis-jenis permainan yang terdapat di *wordwall* yaitu permainan klasik Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki), Find the Match (Mencari padanan), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the box, Word Search (Cari kata), Balloon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz, Random Wheel (h.196)

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah media yang dapat digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Media *wordwall* dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media game edukasi dengan banyak pilihan jenis permainan yang menyenangkan.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut Aldika (2022) dalam menggunakan website game *wordwall* dalam pembelajaran, *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan menggunakan *wordwall* sebagai berikut.

- a. *Wordwall* dapat memberikan pembelajaran lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik, dengan berbagai kreasi dapat menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar sehingga web *wordwall* ini dapat digunakan semua peserta didik dari kelas rendah sampai tinggi.
- b. Model penugasan dapat diterapkan di *software wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar milik pribadi.
- c. *Wordwall* memiliki banyak template yang dapat diubah secara mudah oleh pengajar atau guru dan permainan yang sudah dirancang oleh pengajar atau guru dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala oleh jaringan.

Adapun kekurangan *wordwall* sebagai berikut:

- a. Dalam penggunaan tingkat dasar rentan terjadi kecurangan.
- b. Font sizenya tidak bisa diubah.
- c. Ukuran tulisan besar atau kecilnya tidak bisa diubah oleh pengguna (h. 11-12).

### 3. Langkah-Langkah Membuat *Game* di Media Pembelajaran *Wordwall*

Langkah-langkah pembuatan *game* di media pembelajaran *wordwall* sebagai berikut.

- a. Buka *google* kemudian ketik *wordwall.net*.



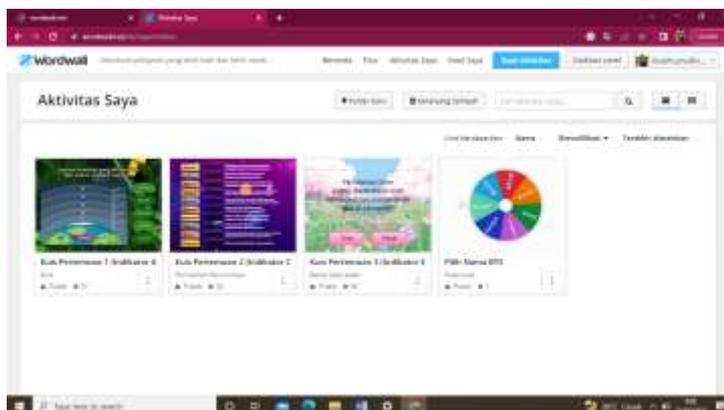
**Gambar 1** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- b. Setelah di akses maka tampilannya akan seperti gambar dibawah, kemudian klik masuk dibagian kanan atas.



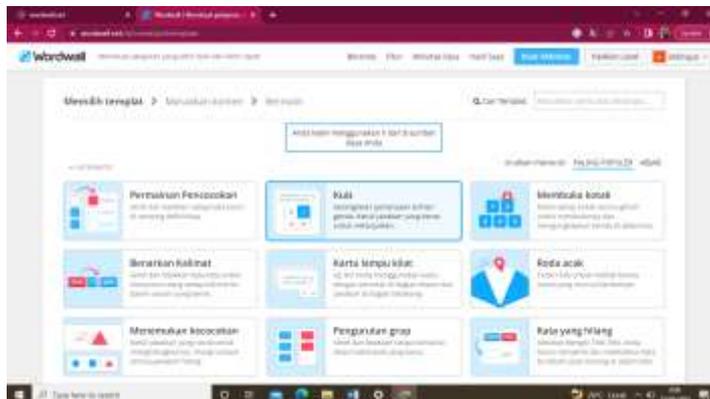
**Gambar 2** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- c. Masukkan email maka tampilannya akan seperti ini. Kemudian klik buat aktivitas.



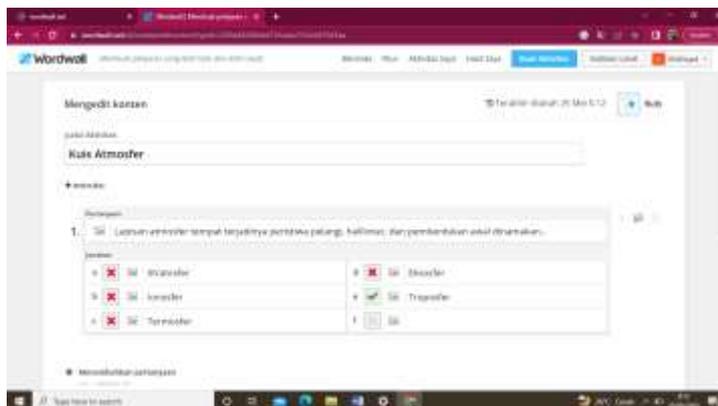
**Gambar 3** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- d. Kemudian pilihlah jenis permainan yang diinginkan, sebagai contoh permainan yang dipilih adalah kuis.



**Gambar 4** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- e. Ketikkan judul kuis, soal, dan pilihan jawaban. Pilihan jawaban yang benar diberi centang hijau sebagai kunci jawaban. Setelah selesai membuat soal klik selesai.



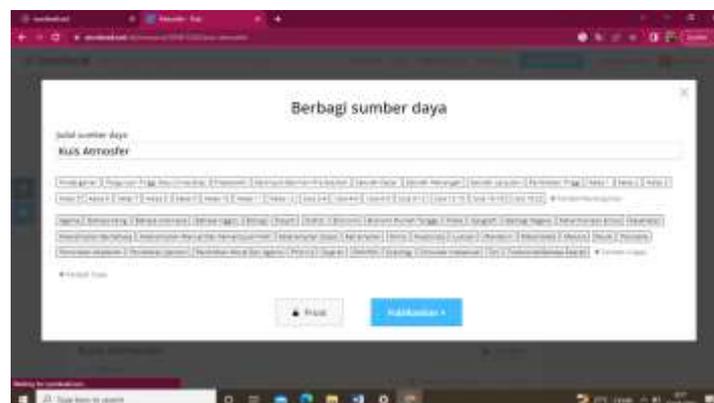
**Gambar 5** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- f. Tampilan setelah soal selesai dibuat. Tema dan aturan pengerjaan dapat diatur sesuai keinginan.



**Gambar 6** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- g. Klik bagian untuk mendapatkan *link* permainan agar orang lain dapat mengikuti permainan, kemudian klik publikasikan.



**Gambar 7** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

- h. *Link* sudah didapatkan dan siap dibagikan. Klik selesai.



**Gambar 8** Langkah-langkah Membuat *Game Wordwall*

#### 4. Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Langkah-langkah dalam mengakses aplikasi *wordwall* sebagai berikut.

- a. Langkah pemakaian yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah dalam menggunakan *wordwall*. Kirimkan Link yang sudah diberikan oleh guru.



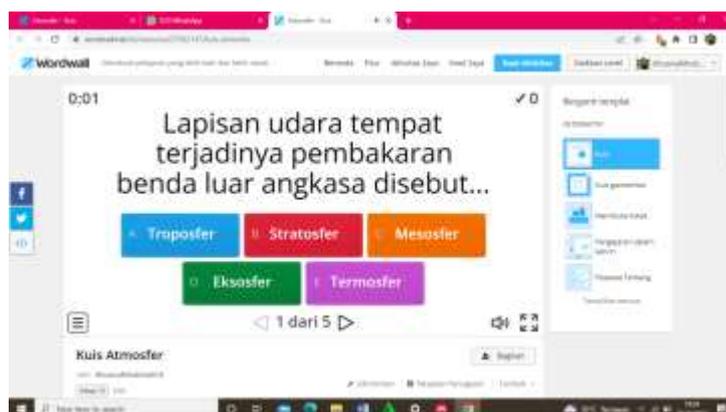
**Gambar 9** Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall*

- b. Selanjutnya, buka link tersebut, lalu klik Start.



**Gambar 10** Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall*

- c. Langkah berikutnya, mulai melakukan *games* pembelajaran *wordwall*.



### Gambar 11 Langkah-langkah Menggunakan Wordwall

- d. Setelah menyelesaikan *games*, lihat skor dan klik *Leaderboard*.



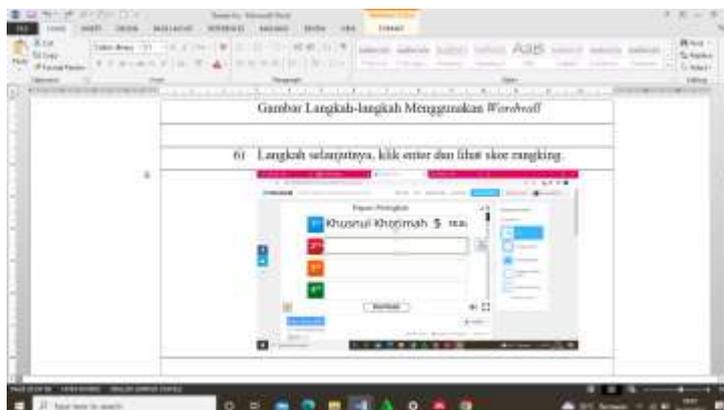
### Gambar 12 Langkah-langkah Menggunakan Wordwall

- e. Setelah klik *Leaderboard*, isi menggunakan nama penjawab soal.



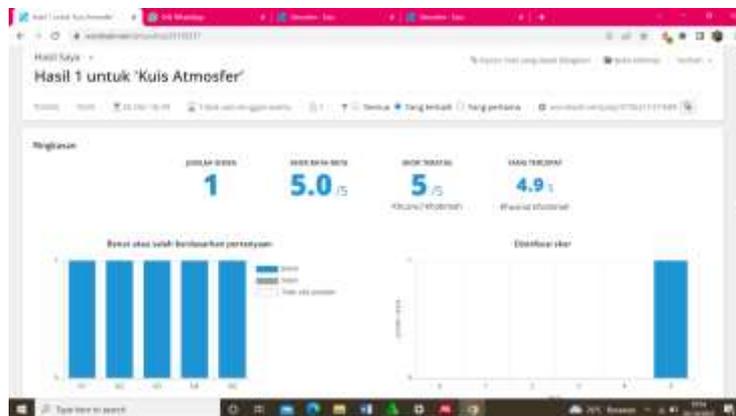
### Gambar 13 Langkah-langkah Menggunakan Wordwall

- f. Langkah selanjutnya, klik enter dan lihat skor ranking.



### Gambar 14 Langkah-langkah Menggunakan Wordwall

- g. Guru dapat mengklik website wordwall lalu klik di My result untuk melihat peserta didik yang mengerjakan dan nilai serta *score* waktu dalam mengerjakannya.



**Gambar 15** Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall*

#### D. Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Hasil Belajar

Berdasarkan sudut pandang guru, tindakan mengajar diakhiri dengan evaluasi pembelajaran yang berupa hasil belajar, baik dengan ulangan maupun tes. Dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya pembelajaran dalam periode tertentu dan merupakan puncak proses pembelajaran.

Suprijono (2015) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan” (h.5). Selanjutnya, menurut Dimyanti dan Mudjiono (dalam Parwati, 2018) “hasil belajar sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar” (h.24). Sudjana (dalam Parwati, dkk, 2018) mendefinisikan “hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor” (h.24).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses interaksi dan pengalaman yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah dilakukan secara berulang-ulang.

## 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar terbagi atas beberapa jenis yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan para peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran. Menurut Kingsley (dalam Sudjana, 2016) mengatakan bahwa “tiga macam hasil belajar yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita” (h.22). Sedangkan Gagne (dalam Parwati, dkk, 2018) mengatakan bahwa “meninjau hasil belajar menjadi lima jenis, yaitu informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif sikap, dan keterampilan motorik” (h.34).

Sejalan dengan hal itu, pendapat yang mengungkapkan tentang jenis-jenis hasil belajar yaitu menurut Bloom (dalam Parwati, 2018) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah hasil, yaitu “ranah kognitif yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang, ranah afektif yang berhubungan dengan rohani seseorang, dan ranah psikomotor yang berhubungan dengan kemampuan gerak tubuh seseorang” (h.24).

Pada ranah kognitif dapat dilihat dari pemahaman dan pengetahuan peserta didik mengenai materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan, ranah afektif dapat dilihat dari sikap peserta didik dalam belajar geografi, dan aspek psikomotorik dapat dilihat dari aktivitas fisik peserta didik dalam belajar geografi menggunakan media kuis menggunakan *wordwall*. Pada penelitian ini, hasil belajar yang akan diukur yaitu dari ranah kognitif, karena peserta didik diberikan tes berupa soal pilihan ganda yang memuat unsur pengetahuan dengan tingkat level kognitif C4-C6.

## 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Kedua faktor tersebut sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik, karena bisa menentukan hasil atau kualitas belajar dari peserta didik tersebut.

Parwati (2018) menjabarkan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

- a. Faktor intern
  - 1) Faktor fisiologis, faktor ini berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik.
  - 2) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis peserta didik sehingga memengaruhi proses belajar. Faktor psikologis yang utama berupa kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap, bakat, dan peraya diri.
  - 3) Faktor kelelahan, faktor ini selalu dirasakan oleh setiap peserta didik terbagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.
- b. Faktor ekstern
  - 1) Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan selalu menerima pengaruh dari keluarga yaitu berupa cara orang tua mendidik, ralisasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.
  - 2) Faktor sekolah, faktor sekolah yang memengaruhi belajar yaitu mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat dan media pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung kelas, metode belajar, dan tugas rumah (PR).
  - 3) Faktor masyarakat, faktor ini sangat berpengaruh terhadap belajar peserta didik karena keberadaan peserta didik dalam masyarakat. Pengaruh tersebut berupa kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat di sekitar peserta didik (h.36).

Adapun menurut Nurul (2019) “penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran” (h.587).

Berdasarkan pendapat tokoh diatas, salah satu penyebab meningkatnya hasil belajar adalah dengan penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti memilih satu

media yang akan diaplikasikan dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh penulis, berbeda dengan penelitian-penelitian lain yang sudah ada. Beberapa penelitian yang memiliki judul maupun ruang lingkup yang hampir sama tetapi jika dibandingkan memiliki perbedaan. Pada penelitian ini, penulis menggunakan beberapa parameter pembeda antara lain nama peneliti, judul, tujuan, jenis dan teknik analisis data, dan hasil penelitian untuk menunjukkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang lainnya. Berikut ini akan disajikan hasil penelitian yang relevan sebagai berikut.

**Tabel 2.** Penelitian Terdahulu

<b>Judul, Wilayah, Tahun, Nama Peneliti</b>	<b>Persamaan Penelitian</b>	<b>Perbedaan Penelitian</b>
Pengaruh Aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022. Jakarta. 2022. Aldika Rohmatunnisa.	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media <i>wordwall</i> dan metodenya sama-sama menggunakan metode eksperimen.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada materi pembelajaran, penelitian ini menggunakan materi menyimak teks biografi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

Judul, Wilayah, Tahun, Nama Peneliti	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website ( <i>Wordwall</i> ) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di SMP Muhammadiyah 07 Paciran. Jawa Timur. 2021. Mohammad Fikriansyah dan Idzi'Layyinnati.	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> dan menggunakan metode penelitian eksperimen.	Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada metode, jenjang sekolah, dan mata pelajaran. Penelitian ini menggunakan metode observasi, responden SMP, dan mata pelajaran fiqih, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen, responden SMA, dan mata pelajaran geografi.
Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. Jakarta. 2022. Ayu Andini.	Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media <i>wordwall</i> , responden SMA, dan menggunakan metode eksperimen.	Perbedaannya adalah pada mata pelajaran. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran fisika materi periodik unsur sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan mata pelajaran geografi materi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

## F. Hipotesis Penelitian

Pengertian Hipotesis menurut Sugiyono (2018) adalah sebagai berikut.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian, belum jawaban yang empiris (h.99).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat dijelaskan bahwa hipotesis penelitian merupakan anggaran dasar dalam penelitian yang dijadikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya.

Untuk memfokuskan masalah penelitian dan mendapatkan kerangka penyimpulan, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis penelitian. Perumusan hipotesis adalah kesimpulan yang ditarik sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian.

Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut.

Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran *google form*

Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) : Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan yang menggunakan media pembelajaran *google form*