

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Multimedia**

Multimedia adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu secara visual yang mana hal ini dapat di visualisasikan kedalam beberapa bentuk seperti audio, visual, audio visual serta multimedia. Multimedia sendiri berhubungan dengan sesuatu alat yang di gunakan adalah merupakan perangkat kerang yang sering kita sebut Komputer, dengan bantuan computer media-media yang di gunakan dalam multimedia dapat di gunakan secara maksimal seperti adobe, photoshop dan lain sebagainya.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich Tet al., 2002. Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos. 1996).. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

### **2.1.1.1 Multimedia Interaktif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Media pembelajaran interaktif adalah media untuk menyampaikan pesan antara guru dan peserta didik, memungkinkan terjadinya komunikasi antara manusia dengan teknologi melalui sistem dan infrastruktur dalam bentuk program aplikasi dan penggunaan media elektronik sebagai bagian dari metode pengajaran. Media ini disebut interaktif karena dirancang membutuhkan respon pengguna aktif. Media interaktif yang dimaksud adalah media multimedia

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis audio, visual, audio visual, atau media cetak (Hakim & Haryudo, 2014). Alat-alat tersebut berupa computer, laptop, televise, dan lain sebagainya. Benda tersebut di katakana interaktif dikarenakan adanya interaksi aktif antara pemakai. Khotimah dan Santosa (2016: 238) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara.

### **2.1.1.2. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif**

Keunggulan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran menurut Newby dalam Nopriyanti dan Sudira (2015: 224), antara lain:

1. memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik;
2. desain pembelajaran yang ditunjukan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda;
3. langsung ditunjukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu;
4. menghadirkan pembelajaran yang realistik;
5. dapat meningkatkan motivasi peserta didik;
6. menuntut siswa agar lebih interaktif;
7. kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual;

8. memiliki konsistensi materi yang diberikan; dan

9. siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

Menurut Yudhi Munadi (dalam Husein, dkk (2015: 222) ada beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

1. Interaktif, artinya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri)
2. Memberikan iklim afeksi secara individual, artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti diinginkan.
3. Meningkatkan motivasi belajar
4. Memberikan umpan balik (respon), dan
5. Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada penggunanya.

Menurut Yudhi Munadi (dalam Husein, dkk (2015: 222) ada beberapa kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di antaranya:

- 1) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional, dan
- 2) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Sudjana dan Rivai dalam Husna, dkk (2017: 38) yaitu:

- 1) pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- 2) pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- 3) pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; dan
- 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*).

### 2.1.2 *WordWall*

*WordWall* merupakan salah satu aplikasi yang ada di internet dengan beragam fitur permainan yang dapat di ubah menjadi pembelajaran, yang mana *WordWall* sendiri di kemas agar menjadi media yang menyenangkan serta menarik. Contohnya *Open Box*, Tebak kata, Susun kata dan masih banyak jenis permainan yang bisa di jadikan sebagai media belajar dalam proses pembelajaran.



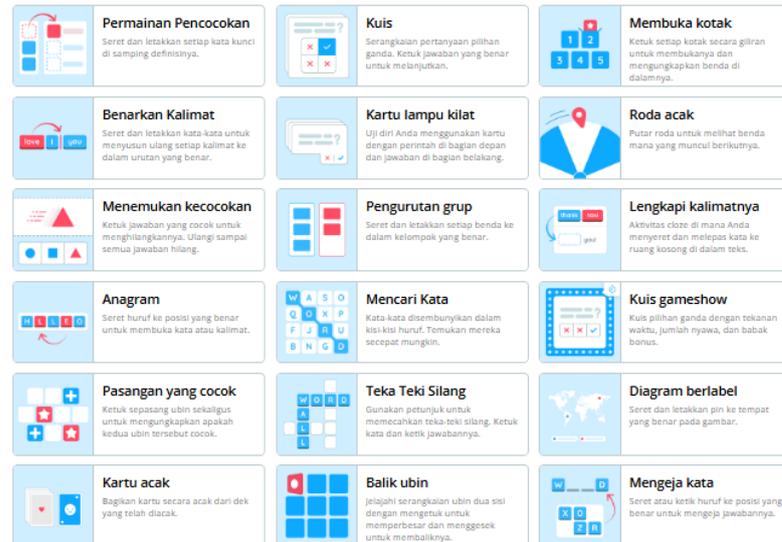
**Wordwall**

**Gambar 2. 1 Aplikasi *WordWall***

Kunto (2021) menyatakan bahwa *WordWall* terdiri dari beberapa jenis permainan yang dapat digunakan, seperti kuis, matchmaking, anagram, kata acak, pencarian kata, pengelompokan, dan lain sebagainya. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur game dan kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi (Khairunnisa, 2021). Menurut Lesatari, (2021) *WordWall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Menurut Sari & Yarza, (2021) Kelebihan dari *WordWall* yaitu aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic. Ada banyak fitur game edukasi yang disediakan, selain itu untuk mengaksesnya siswa tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya perlu mengakses tautan yang guru bagikan. Menurut (Arimbawa, 2021:326) *Wordwall* merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui *wordwall* ini.

Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak),

True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020:13)



**Gambar 2. 2** Fitur yang terdapat di dalam *WordWall*

### 2.1.2.1 Manfaat *WordWall*

*Wordwall* adalah aplikasi yang berguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, permainan kartu memori, dan banyak lagi (Hidayat; 2024). Berikut adalah beberapa manfaat menggunakan *Wordwall* (Hidaya ; 2024) :

1. Interaktif dan Menarik : Membantu membuat pembelajaran lebih menarik melalui permainan dan aktivitas interaktif.
2. Mudah Digunakan: Memiliki antarmuka yang user-friendly sehingga mudah digunakan oleh guru dan siswa.
3. Fleksibilitas: Bisa digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.
4. Pembelajaran Aktif: Mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
5. Evaluasi dan Umpan Balik: Memungkinkan guru untuk membuat kuis yang bisa memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

6. Dapat Disesuaikan : Guru dapat menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tingkat kemampuan siswa.
7. Akses Online dan Offline: Bisa diakses melalui berbagai perangkat dan dapat digunakan baik secara online maupun offline.
8. Berbagi dan Berkolaborasi: Memungkinkan berbagi aktivitas dengan rekan sejawat atau komunitas pendidikan lainnya.

#### **2.1.2.2 Kelebihan *WordWall***

Kelebihan *WordWall* ini menurut (Anwar Zulkifli, Enung Mariah, 2019) adalah mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat memudahkan siswa memahami materi baik siswa tingkat dasar, maupun tingkat menengah, tata cara penugasan tersedia pada aplikasi *wordwall* yang mana dapat diakses oleh siswa melalui ponsel yang dimiliki, aplikasi *wordwall* bersifat kreatif dan menarik. Sejalan dengan (Putri Fanny Mestyana, 2020), yang menyatakan bahwa *WordWall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Menurut Wagstaff (1999:7) Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *WordWall* ini, antara lain:

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

#### **2.1.2.3 Kekurangan *WordWall***

Kekurangan dari aplikasi *WordWall* ini menurut (Anwar Zulkifli, Enung Mariah, 2019) adalah dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah, untuk mendesain media atau alat evaluasi butuh waktu yang lama, dan kendala jaringan internet karena penggunaannya memerlukan jaringan internet yang optimal.

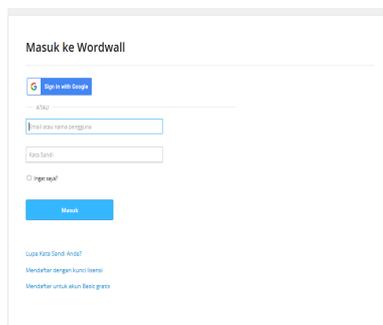
Menurut Wagstaff (1999:7) ada beberapa kekurangan dari media *word wall*, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
- 2) Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual

#### **2.1.2.4 Cara Menggunakan *WordWall***

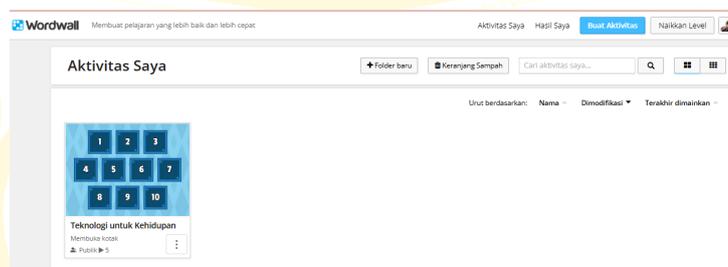
Adapun langkah-langkah untuk menggunakan media *Wordwall* yaitu :

- 1) Langkah untuk dapat menggunakan media Wordwall pertama dengan membuat akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang di minta.



**Gambar 2.3 Halaman Masuk WordWall**

- 2) Kemudian pada kolom aktivitas saya klik buat aktivitas



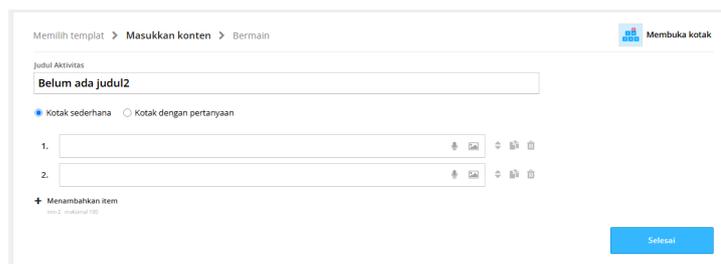
**Gambar 2. 4 Pembuatan Aktivitas *WordWall***

- 3) Lalu pilih fitur ataupun template yang tersedia



**Gambar 2. 5 Fitur dalam *WordWall***

- 4) Kemudian buat permainan, dan deskripsikan permainan yang di pilih



**Gambar 2.6 Pembuatan Permainan *Open Box* Pada *WordWall***

- 5) Setelahnya klik selesai jika sudah selesai mendesai permainan dengan pertanyaan-pertanyaan/gambar dan permainan siap di mainkan



**Gambar 2.7 Permainan Open Box**

### 2.1.3 Teknologi Untuk Kehidupan

Kehidupan tetaplah mengalami perubahan dari tahun ketahun, dari abad ke abad. Mulai dari masa kemasa perubahan tersebut terus terjadi untuk mencapai tujuan dan kehidupan yang lebih baik. Begitu juga teknologi yang dahulu kita hanya menggunakan bertukar pesan melalui burung merpati dan perlahan melalui pos surat dan berkembang menjadi telegram begitu juga seterusnya yang kini kita sebut smartphone, dan dalam perkembangan ini membuat kehidupan hajat hidup orang banyak banyak berubah kea rah yang baik. Kini manusia tidak di pungkiri lepas dari yang namanya teknologi bahkan dalam kehidupan sehari-hari pun kita menggunakan perkembangan teknologi tersebut, seperti Listrik, Lampu, Telepon, Internet dan masih banyak lainnya. Dengan perkembangan teknologi ini kehidupan manusia kini lebih di mudahkan dan juga komunikasi dengan ada teknologi ini dapat di lakukan dimana saja kapanpun dan saat apapun.

Dan perkembangan teknologi juga memngaruhi gaya hidup manusia entah itu ke hal yang baik maupun ke hal yang baik, seperti berkomunikasi dengan orang yang berjauhan tempat, dan bisa bertemu dengan beragam macam manusia. Perkembangan teknologi ini berpengaruh pesan kedalam hidup manusia seperti salah satunya muncul kecerdasan buatan yaitu AI (*Artificial Intelligence*) yang kini membantu kehidupan manusia seperti dalam hal tugas atau Tanya jawab tukar pikiran sebanyak mungkin teknologi adalah penerapan dari ilmu pengetahuan yang membantu kita menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari

(Britannica, 2020). Contohnya, ketika malam tiba, keadaan di sekitar kita menjadi gelap. Oleh karena itu, para ilmuwan menciptakan teknologi lampu sehingga pada saat malam hari menjadi terang.. Teknologi akan terus berkembang dan akan terus berkembang tiada hentinya. Namun, bersama dengan manfaatnya, teknologi juga menimbulkan tantangan baru terkait dengan keamanan dan privasi.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah cerminan setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang menggambarkan kemampuan siswa dan digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka (Dewi, 2013). Hakikatnya hasil belajar dapat di klasifikasikan sebagai hasil resapan dari guru kesiswa, guru dapat dikatakan berhasil jika siswa berhasil menerima apa yang di berikan oleh guru dengan baik, dan guru dapat di katakana berhasil apa bila hasil belajar siswa tersebut sesuai dengan KKM. KKM merupakan standar kelulusan siswa dalam pembelajaran yang mana dalam KKM tertera ada nilai tugas, nilai sikap dan juga nilai ekstrakurikuler, yang mana hal tersebut akan memengaruhi satu dengan lain. Dan hasil belajar dapat di ketahui setelah melakukan kegiatan belajar di kelas dan penilaian hasil belajar di klasifikasikan dalam bentuk nilai atau pun angka yang mana hal tersebut di cakup dalam nilai kognitif.

##### **2.1.4.1 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Rahman (2014) bahwa motivasi dan minat belajar merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar karena adanya dorongan yang timbul untuk melakukan perubahan. Menurut Ruseffendi (dalam Ahmad Susanto 2016:14) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

##### **Faktor Internal :**

Karwono dan Heni (2014: 47) mengklasifikasikan faktor internal menjadi dua, yaitu: “a) faktor fisiologis yang meliputi, keadaan jasmani (normal dan cacat, bentuk tubuh kuat atau lemah) yang semuanya mempengaruhi cara merespons terhadap lingkungan, b) faktor psikologis meliputi, intelegensi, kesadaran, emosi,

bakat, motivasi, minat, dan perhatian yang memberikan kontribusi besar dalam proses belajar”

**Faktor External :**

Menurut Slameto (2010: 60) “faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti simpulkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (lingkungan keluarga, guru, dan teman) dan aspek nonsosial (kondisi gedung dan letak tempat belajar/kelas serta fasilitas penunjang lainnya).

**2.1.5 IPAS**

IPAS adalah mata pelajaran yang di gabungkan dalam 1 mata pelajaran dan IPAS sendiri merupakan 2 mata pelajaran yang di jadikan satu yaitu IPS Ilmu Pengetahuan Sosial dan juga IPA Ilmu Pengetahuan Alam yang mana di dalam mata pelajaran ini di ajak siswa untuk lebih peka dan lebih banyak memahami wawasan yang cukup luas terhadap lingkungan sekitarnya dalam Kurikulum Merdeka, IPAS mulai diajarkan di kelas 3 untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

**2.1.5.1 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Sejalan dengan perkembangan IPTEKS (Sains dan Teknologi) yang pesat dan perubahan masyarakat yang dinamis, perlu disiapkan warga negara Indonesia yang melek sains atau literasi sains (scientific literacy) dan mampu bersaing bebas serta memiliki ketangguhan dalam berpikir, bersikap, dan bertindak berdasarkan

pemahaman tentang konsep-konsep sains serta penerapannya melalui pembelajaran sains (Rustaman dkk, 2015). Adapun tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut M. Jallalil (2025) sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
- 2) Mengenal interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
- 3) Mengajarkan siswa mengidentifikasi masalah. Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
- 4) Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
- 5) Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, siswa akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu tentang Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023

**Tabel 2.1 Penelitian terdahulu**

Penelitian Terdahulu	Keterangan
Nama Penulis	Desty Kurniasari (1), Lukman Hakim (2), Erma Yulaini (3).
Judul	Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023

Tahun	1 November 2023
Hasil Penelitian	Pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. Pengaruhnya dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 81,08 yang artinya sangat baik, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 62,8 yang artinya dibawah standar KKM yaitu cukup baik. Hasil uji hipotesis data menunjukkan bahwa uji t menunjukkan nilai 6,174 lebih dari ( 0,05) (dk = N-2) = 2,014 sehingga ditolak dan diterima yang artinya ada Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfokus pada pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 9 Rambutan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama dalam pemahaman materi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya pemanfaatan sarana prasarana yang ada.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan desain eksperimen true experimental design, diharapkan dapat diperoleh data yang valid mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulannya, kerangka berpikir ini menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Pemilihan serta penggunaan media interaktif yang menghasilkan interaksi antara guru dan siswa haruslah yang dapat membuat siswa lebih giat belajar serta semakin semangat belajar, jika di tinjau ulang banyak kasus siswa malas belajar karna media belajar yang di gunakan hanya satu arah tanpa adanya interaksi lebih dari guru ke siswa. Maka dari itu dengan adanya Media Interaktif Wordwall yang menyediakan beragam fitur permainan yang mampu di jadikan sebagai bahan belajar mengajar di kelas di harapkan meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dalam kelas entah itu bertanya maupun merangkai cara berpikir yang lebih kritis dan tepat.

#### **2.4 Deskripsi Operasional**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat dioperasikan oleh siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi pelajaran.
2. Penguasaan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diukur melalui evaluasi, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran.
3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan konsep-konsep dasar tentang lingkungan, masyarakat, dan interaksi antara keduanya.
4. Kelas yang menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
5. Kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, berfungsi sebagai pembanding untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif.
6. Metode penelitian yang melibatkan pengacakan subjek ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.
7. Tes yang dilakukan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) perlakuan untuk mengukur perubahan dalam hasil belajar siswa akibat penggunaan multimedia interaktif.

## 2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, kerangka teori, kerangka pemikiran dan defenisi operasional maka Terdapat pengaruh yang signifikan dari Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *WordWall Open Box* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD. Negeri 101816 Pancur Batu T.P 2024/2025.

