

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2015: 2) Belajar ialah suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai suatu hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, secara etimologis belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu (Baharudin, 2015:15). Menurut faramita (2021 : 10) belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Menurut Ulfah,R.,S.,dkk dalam pengembangan kurikulum pembelajaran, belajar juga merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap (R,S.Ulfah.,dkk, 2022:62).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. dasar tersebut meliputi keterampilan menulis, membaca, menghitung, berbicara, dan lain-lain.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu system yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang

diharapkan. Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan (Putro, S.C dan Nidhom, A.M 2021 : 84). Shilphy (2020) dalam bukunya yang berjudul *model-model pembelajaran* menyatakan pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Octavia,A.S 2020:6). Ia juga menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu system yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, dan strategi serta pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Octavia,A.S 2020:6).

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar (Putro, S.C dan Nidhom, A.M 2021 : 61). Untuk membantu peserta didik belajar dengan baik, maka pembelajaran harus disusun semenarik mungkin. Pembelajaran yang baik adalah Pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pembelajaran yang menarik dan bermakna akan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya juga. Aktifnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta mampu memenuhi tujuan pembelajaran adalah salah satu syarat tercapainya kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Model Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan yang namanya model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai

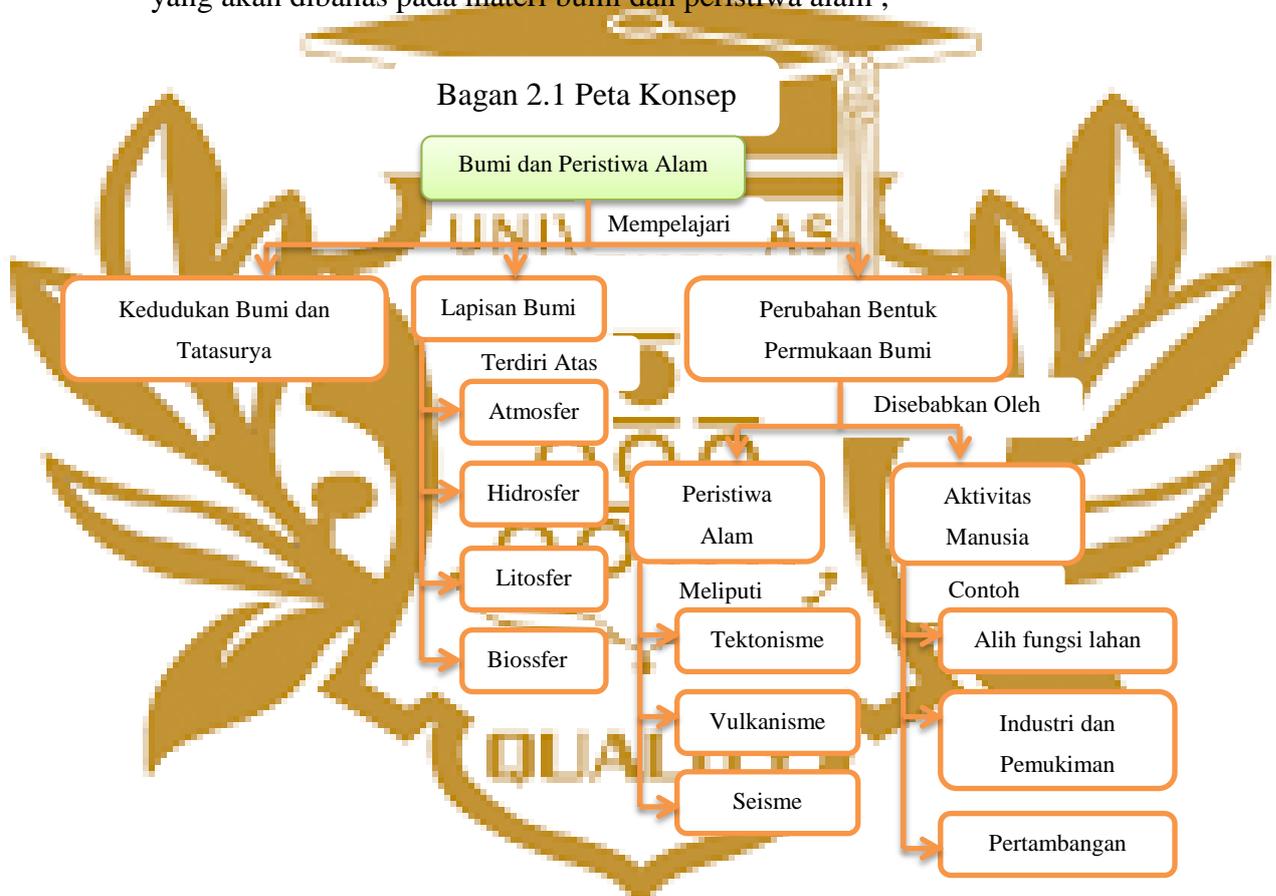
akhir (Octavia,A.S 2020:8). Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk merancang, mengelola, dan melaksanakan proses pembelajaran. Model ini membantu dalam merencanakan bagaimana informasi akan disampaikan kepada siswa, bagaimana interaksi akan terjadi antara guru dan siswa, serta bagaimana siswa akan berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013:46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan - tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat (Octavia,A.S 2020:12). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang menjadi prosedur bagi guru/pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.4 Bumi dan Peristiwa Alam

Pada penelitian ini, peneliti mengangkat materi dari pelajaran IPA pada kelas 5 SD di SDN 060934 Medan yaitu “Bumi dan Peristiwa Alam”. Jajang dan Duhita (2021 : 1) dalam bukunya yang berjudul *Model pembelajaran IPA SD* menyatakan bahwa pembelajaran IPA bukan hanya penugasan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang merangsang siswa untuk aktif terlibat didalamnya. Pembelajaran IPA mengarahkan peserta didik untuk mencari tahu dan berbuat, sehingga membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Selain itu peserta didik menjadi lebih mengerti, memahami konsep-konsep IPA yang diajarkan oleh guru, salah satunya pada materi bumi dan peristiwa alam. Ada beberapa hal yang dapat digunakan guru

dalam menjembatani pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan tidak monoton, diantaranya penggunaan bahan ajar, metode, media dan model pembelajaran.

Adapun buku yang dijadikan bahan ajar pada penelitian ini adalah buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI kelas V pada bab empat, yang ditulis oleh Wida Widaningsih,dkk dan diterbitkan oleh Grafindo Media Permata. Bagan berikut akan memaparkan peta konsep terkait topic-topik yang akan dibahas pada materi bumi dan peristiwa alam ;

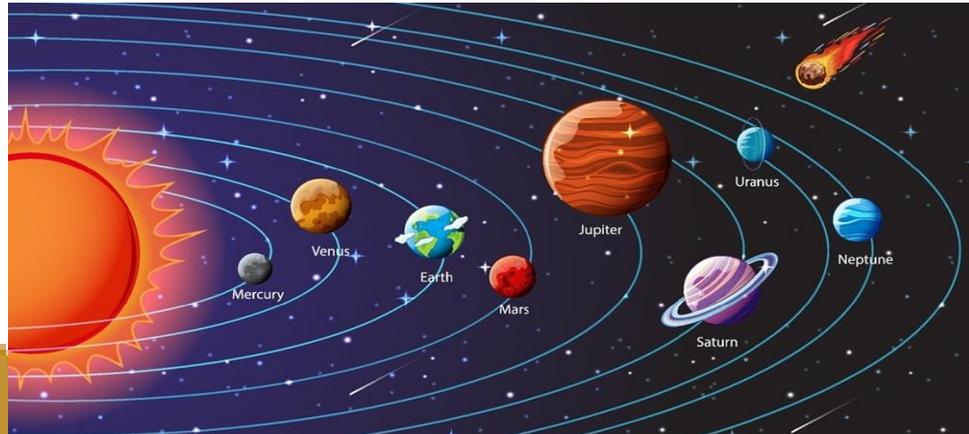


1. Kedudukan Bumi Dalam Tata Surya

Tata Surya adalah kumpulan benda langit dengan matahari sebagai pusatnya. Benda langit tersebut antara lain bintang, planet, satelit, asteroid, meteor, dan komet. Pada system tata surya terdapat 8 planet. Urutan planet secara berurutan, yaitu, merkurius, venus, bumi, mars, Jupiter, saturnus,

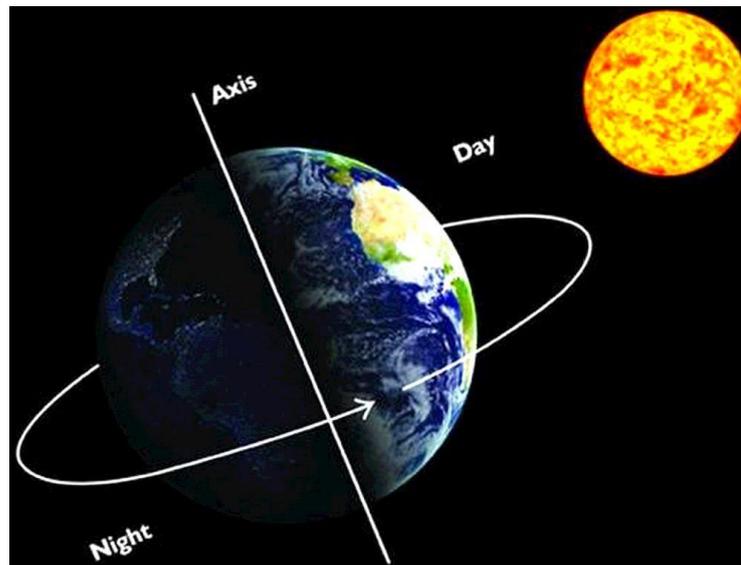
Uranus, dan neptunus. Planet-planet dalam tatasurya tersebut bergerak mengelilingi matahari.

Gambar 2.1 Urutan planet dalam tatasurya



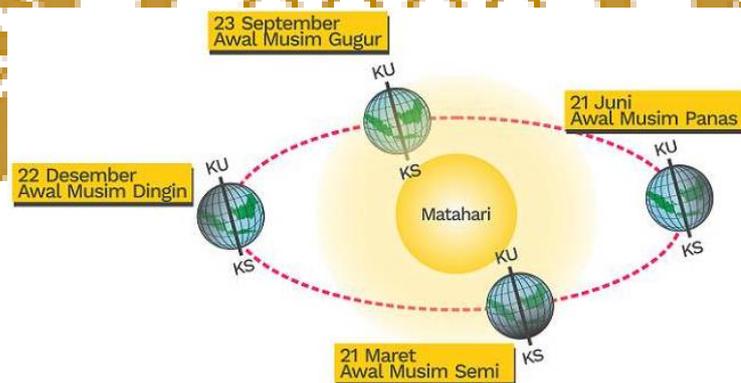
Bumi merupakan satu-satunya planet yang memiliki kehidupan. Hal tersebut karena hanya bumi yang memiliki segala sesuatu untuk mendukung kehidupan, seperti air, udara untuk bernafas, dan lapisan atmosfer yang melindungi bumi. Bumi adalah planet terbesar kelima dari delapan planet yang ada dalam tatasurya. Bumi disebut juga “planet biru” karena tampak berwarna biru apabila dilihat dari luar angkasa. Hal tersebut karena sebanyak 72% permukaan bumi tertutup oleh air. Bumi memiliki pergerakan secara rotasi dan revolusi. Rotasi adalah perputaran bumi pada porosnya. Dalam satu kali rotasi bumi memerlukan waktu 24 jam. Gerak rotasi bumi ini menyebabkan pergantian siang dan malam serta perbedaan pembagian waktu diberbagai belahan bumi.

Gambar 2.2 Gerak Rotasi Bumi



Seperti planet lainnya, bumi bergerak mengelilingi matahari. Gerak bumi yang mengelilingi matahari tersebut disebut revolusi bumi. Gerak revolusi bumi menyebabkan terjadinya pergantian musim. Waktu yang diperlukan bumi untuk melakukan satu kali revolusi adalah 365,25 hari. Satu kali revolusi disebut satu tahun.

Gambar 2.3 Gerak Revolusi Bumi



2. Lapisan Bumi

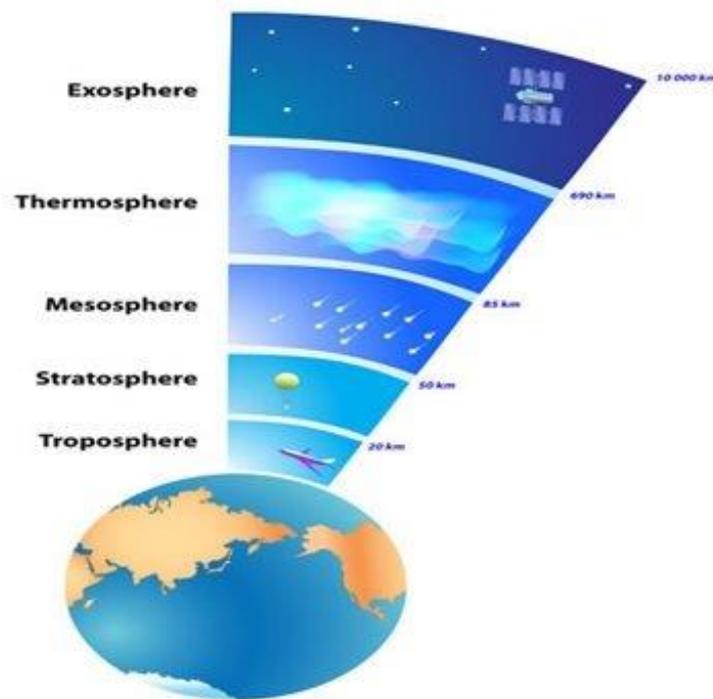
Bumi yang kita tempati memiliki beberapa lapisan, lapisan-lapisan tersebut antara lain litosfer, hidrosfer, atmosfer, dan biosfer. Sebelum mempelajari lapisan-lapisan penyusun bumi, mari kita pelajari dahulu bagaimana struktur bumi. Struktur bumi adalah lapisan-lapisan yang menyusun bumi. Struktur bumi terdiri dari kerak bumi (5-70 km), mantel bumi (2850 km), inti luar (2200 km), inti dalam (1270 km).

Gambar 2.4 Struktur Penyusun Bumi



A. Atmosfer

Atmosfer adalah lapisan gas yang menyelimuti suatu planet, termasuk bumi. Atmosfer berfungsi untuk melindungi bumi dari benda-benda luar angkasa yang jatuh. Selain itu atmosfer juga berfungsi untuk melindungi bumi dari paparan sinar ultraviolet matahari yang berbahaya bagi kulit. Di atmosfer terdapat lapisan-lapisan udara yaitu, troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer dan eksosfer. Setiap lapisan udara dibedakan berdasarkan suhu dan ketinggiannya dari permukaan bumi. Perhatikan gambar berikut!



Gambar 2.5 Lapisan-lapisan Atmosfer

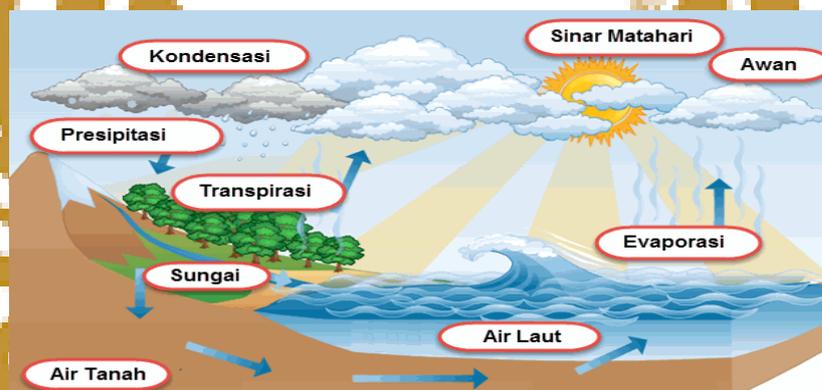
Troposfer merupakan lapisan paling dekat dengan bumi. Pada lapisan troposfer terdapat beberapa gas yang bermanfaat bagi makhluk hidup yaitu, nitrogen, oksigen dan karbon dioksida. Nitrogen digunakan tumbuhan sebagai nutrisi untuk pertumbuhan dan perkembangan. Oksigen digunakan semua makhluk hidup untuk bernafas. Karbon dioksida digunakan tumbuhan dalam proses fotosintesis. Pesawat biasanya terbang pada lapisan troposfer hingga stratosfer. Ketika pesawat terbang pada lapisan stratosfer, itu dilakukan untuk menghindari fenomena perubahan cuaca dan iklim yang ada dilapisan troposfer.

B. Hidrosfer

Hidrosfer merupakan lapisan air yang menyelimuti kerak bumi. Hidrosfer mencakup air yang ada pada permukaan bumi, dibawah tanah, dan diudara. Dipermukaan bumi air dapat ditemukan di sungai, danau, rawa dan laut. Diudara air berbentuk uap yang terlihat sebagai awan. Air selalu ada dibumi, karena mengalami siklus air. Siklus air adalah proses perputaran air yang terjadi secara terus-menerus dari

permukaan bumi ke udara dan kembali lagi ke permukaan bumi, lalu ke udara lagi dan begitu seterusnya. Siklus air terdiri dari beberapa proses yaitu, evaporasi, transpirasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Evaporasi merupakan proses penguapan air dipermukaan bumi. Air pada tubuh tumbuhan juga mengalami penguapan (transpirasi). Kemudian uap air hasil penguapan tersebut akan berkumpul menjadi awan (kondensasi). Ketika awan sudah tidak mampu menampung banyaknya air, maka air akan turun menjadi hujan (presipitasi). Air hujan yang jatuh ke bumi akan mengalir ke sungai, laut, hingga samudra. Selain mengalir ke sumber-sumber air, air hujan juga akan terserap ke tanah, dan diserap oleh tumbuhan (infiltrasi).

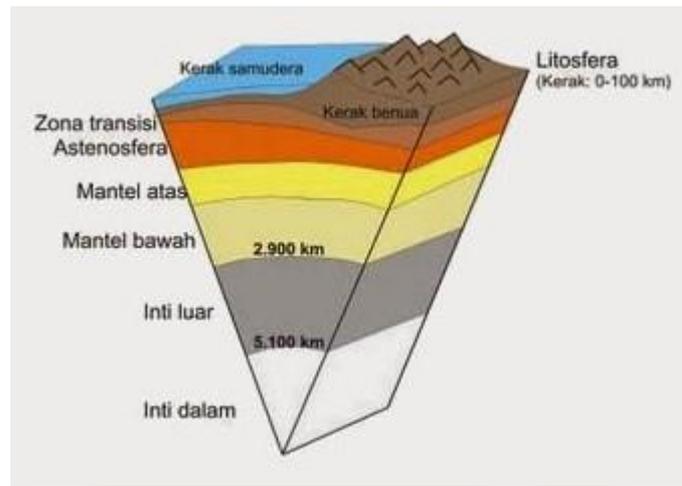
Gambar 2.6 Proses terjadinya siklus air



C. Litosfer

Litosfer merupakan lapisan batuan penyusun bumi. Litosfer meliputi kerak bumi dan mantel bumi bagian luar. Fungsi lapisan litosfer adalah sebagai tempat makhluk hidup menjalani aktivitas sehari-hari. Lapisan litosfer terdiri dari dataran rendah (0-500 mdpl), dataran tinggi (>500 mdpl), gunung dan pegunungan, lembah dan tanjung. Mdpl adalah singkatan dari meter diatas permukaan laut.

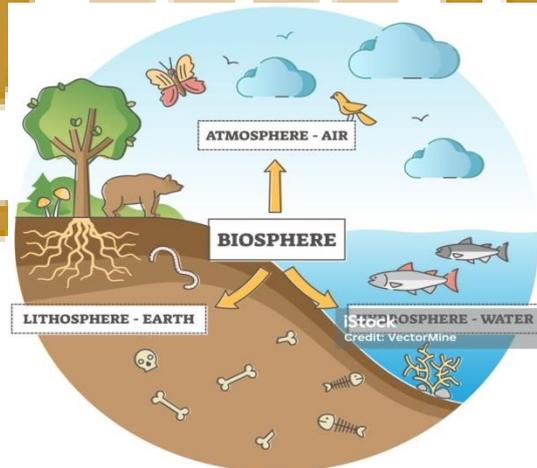
Gambar 2.7 Lapisan Litosfer



D. Biosfer

Biosfer adalah lapisan bumi yang menjadi tempat makhluk hidup untuk melangsungkan hidupnya. Biosfer mencakup tiga lapisan yaitu, darat, air dan udara. Biosfer merupakan gabungan dari berbagai ekosistem di bumi. Oleh karena itu, biosfer merupakan system kehidupan yang paling besar.

Gambar 2.8 Biosfer



3. Perubahan Bentuk Permukaan Bumi

Perubahan kondisi suatu lingkungan merupakan salah satu contoh dari perubahan bentuk permukaan bumi. Perubahan bentuk permukaan bumi disebabkan oleh dua hal, yaitu peristiwa alam dan aktivitas manusia.

A. Peristiwa alam

Permukaan bumi selalu mengalami perubahan secara terus-menerus dalam waktu yang lama. Perubahan permukaan bumi tersebut diakibatkan oleh tenaga endogen yang terdapat didalam bumi. Tenaga endogen ini sifatnya dapat membentuk permukaan bumi menjadi tidak rata. Tenaga endogen terbagi menjadi tiga macam yaitu;

a. Tektonisme

Tektonisme adalah tenaga dari dalam bumi yang menyebabkan perubahan letak atau perubahan bentuk pada lapisan kulit bumi. Tektonisme menyebabkan terbentuknya lipatan dan patahan di bumi. lipatan dan patahan ini yang membuat permukaan bumi menjadi tidak rata tetapi terdapat berbagai cekungan, tempat yang rendah, pegunungan tinggi, bukit yang tegak dan sebagainya

b. Vulkanisme

Vulkanisme adalah peristiwa alam yang berhubungan dengan aktivitas gunung berapi. Vulkanisme dapat diartikan juga sebagai pergerakan magma dari dalam bumi menuju permukaan bumi.

c. Seisme (Gempa bumi)

Gempa bumi merupakan getaran yang dirasakan dipermukaan bumi akibat kekuatan dari dalam bumi. Kekuatan tersebut dapat berasal dari tektonisme, vulkanisme, ataupun reruntuhan longsor.

B. Aktivitas manusia

Berikut adalah beberapa aktivitas manusia yang mengakibatkan perubahan bentuk permukaan bumi.

a. Alih fungsi lahan

Alih fungsi lahan merupakan perubahan fungsi yang terjadi pada sebagian atau seluruh kawasan lahan, dari fungsi yang semula menjadi fungsi lain. Contoh alih fungsi lahan adalah penebangan hutan untuk dijadikan lahan pertanian.

b. Pembangunan industri dan pemukiman

Dari masa ke masa jumlah penduduk semakin banyak. Banyaknya jumlah penduduk ini akan mendorong pembangunan pemukiman penduduk. Pembangunan yang dilakukan secara berlebihan akan mengubah bentuk permukaan bumi, contohnya adalah reklamasi daratan (pembuatan daratan baru dari dasar laut). Selain itu pembangunan industri juga dapat menyebabkan perubahan bentuk permukaan bumi, contohnya pembangunan kawasan industri di daerah perbukitan akan memangkas daratan menjadi rata.

c. Pertambangan

Pertambangan merupakan aktivitas manusia yang dapat menyebabkan perubahan bentuk permukaan bumi. Hal ini dikarenakan tanah digali secara meluas hingga meninggalkan kubangan-kubangan di daerah pertambangan.

2.1.5 Game Based Learning

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagai seorang pendidik harus dapat cepat beradaptasi dan mampu mempergunakan teknologi untuk pengembangan pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus bisa kreatif agar siswa tidak merasa jenuh selama melaksanakan pembelajaran. Variasi penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan

dengan kondisi siswa sangat diperlukan untuk bisa membuat siswa tetap dapat belajar dengan baik.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran *game-based learning*. *Games based learning* jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Azan & Wong (2008) Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. *Game-based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Teori ini berdasarkan pada gagasan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, konsentrasi, dan motivasi mereka dalam belajar. (Prensky, 2001; Gee, 2003). Seperti yang dikatakan (Priyonggo, 2010 : 8) bahwa terbukti apabila pembelajaran dengan menggunakan metode *game* cenderung sangat efisien apabila diterapkan.

1. Langkah-langkah Penerapan *Game Based Learning*

Untuk mencapai hasil yang maksimal dibutuhkan persiapan dan perencanaan sebelum menerapkan sebuah gagasan. Persiapan dan perencanaan yang dimaksud adalah penyusunan langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan pada saat penerapan model pembelajaran *Game-based learning*. Dalam penerapan model pembelajaran *Game-based learning* berikut adalah langkah-langkahnya :

a. Memilih *Game* Sesuai Topik

Langkah pertama yaitu memilih topik yang akan disampaikan kemudian memilih *Game digital* yang sesuai topik.

b. Menjelaskan Konsep

Langkah selanjutnya yaitu menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu, siswa akan menjadi lebih terarah dalam bermain *Game* tersebut.

c. Menjelaskan Aturan Permainan

Kemudian guru menjelaskan peraturan yang terdapat dalam permainan atau guru bisa membuat peraturan itu bersama-sama dengan siswa di kelas. Dengan adanya peraturan, siswa akan belajar untuk lebih disiplin dalam bertindak dan bisa bertanggung jawab dengan apa yang akan dikerjakannya.

d. Bermain *Game*

Selanjutnya siswa memainkan *Game* yang sudah guru persiapkan sebelumnya. Penting bagi guru untuk memastikan bahwa kegiatan ini sesuai dan tepat waktu, serta mereka serius dalam melakukannya. Dengan begitu, siswa bisa mendapatkan pembelajarannya menjadi lebih maksimal.

e. Merangkum Pengetahuan

Setelah selesai bermain, guru memberikan waktu kepada seluruh siswa untuk merangkum pengetahuan yang mereka dapatkan saat bermain *Game digital* tersebut. Pastikan guru memeriksa hasil rangkuman yang dibuat siswa, karena dengan begitu mereka tidak akan merasa santai dan tidak menganggap permainan tersebut hanya sekadar permainan biasa.

f. Melakukan Refleksi

Langkah terakhir yaitu guru dan siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah mereka dapatkan

2. Keunggulan *Game*-Based Learning

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan *Game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan

menggabungkan kesenangan dari bermain *Game* dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi siswa dan proses pembelajaran. Salah satu keuntungan dari GBL adalah mengembangkan keterampilan siswa. *Game* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan tertentu, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan problem solving, dapat meningkatkan kompetensi siswa. Selain itu, *Game* juga dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan *soft skill* seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pembelajaran berkelanjutan.

GBL juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam *game*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena mereka merasa seperti sedang bermain *game*. GBL juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam proses belajar. Menurut Astuti (2017) metode *games based learning* “dapat membuat proses pembelajaran menjadi seru dan membangkitkan gairah belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih kreatif”. Proses pembelajaran berbasis *game* ini memanfaatkan sebuah permainan digital sebagai media dalam menyampaikan sebuah pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa terutama pada pembelajaran IPA pada materi Bumi dan peristiwa alam.

3. Kelebihan dan Kekurangan penerapan *Game*-Based Learning

Game Based Learning sama dengan metode lainnya, memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan pada penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan:

- Membuat siswa menjadi aktif dan kritis

- Adanya interaksi dan peran langsung dalam pembelajaran
- Guru dapat mengevaluasi secara langsung pada saat permainan
- Pemahaman lebih berkesan dan bertahan lama dalam ingatan siswa
- Menumbuhkan rasa nyaman, menyenangkan, dan semangat dalam diri siswa.

b. Kekurangan :

- Membutuhkan alat dan media tambahan
- Suasana kelas sering menjadi tidak kondusif (gaduh)
- Membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak
- Setting pembelajaran perlu dipersiapkan dengan matang

2.1.6 *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan gambar, anagram, penyusunan kata acak, pencarian kata, mengelompokkan kata atau kalimat, dll. *Wordwall* biasanya digunakan untuk media belajar dengan tujuan sebagai alat penilaian bagi pendidik terhadap siswa. Namun disisi lain *Wordwall* juga dapat digunakan untuk peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sudah disampaikan, karena *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa.

Salah satu hal menarik dari *Wordwall* adalah pada halaman depan *Wordwall* tersedia contoh-contoh *game* yang sangat beragam. Hasil dari setiap kreasi orang lain dapat digunakan oleh pengguna *Wordwall* yang baru memulai menggunakan. Hal ini menjadi sebuah kemudahan bagi pengguna baru *Wordwall* dalam memanfaatkan media ini dengan kreatif dan inovatif untuk pembelajaran dikelas. Setelah selesai dibuat pengguna juga bisa dengan

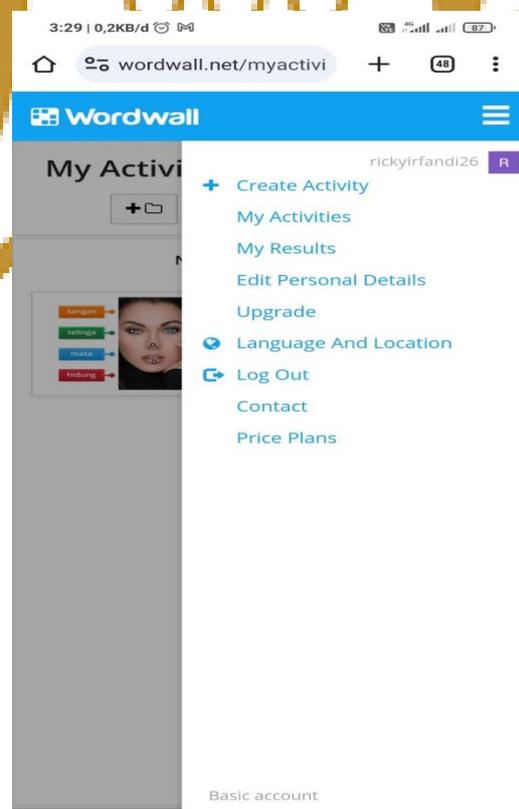
mudah membagikan *game* yang sudah dibuat ke berbagai platform dan media sosial.

1. Membuat *Game* diworldwall

Untuk membuat *Game* pada situs *worldwall* dilakukan dengan cara berikut:

- a. Membuka mesin pencari seperti Google Chrome.
- b. Mengetikkan kata “*Wordwall*” pada alamat web/telusuri, lalu tekan enter.
- c. Klik pilihan <https://Wordwall.net>.
- d. Klik “*Sign Up To Start Creating*”.
- e. Klik “*Sign in with Google*”, kemudian masukkan akun google untuk mendaftar.
- f. Setelah tampilan seperti pada gambar berikut, klik garis tiga disudut kanan tampilan layar. Kemudian klik “*+ Create Activity*”

Gambar 2.9 Tampilan pada layar pencarian



- g. Pada tahap ini akan ditampilkan sebanyak kurang lebih 18 jenis *Game* untuk akun *basic* (gratis) dan sebanyak kurang lebih 33 jenis *Game* untuk akun yang sudah *diupgrade* (berbayar).
- h. Klik salah satu jenis *Game* yang dipilih (contoh *Game* kuis)
- i. Setelah itu, kita diminta untuk membuat kuis (pertanyaan serta jawaban) yang akan digunakan saat proses pembelajaran dikelas.
- j. Setelah *Game* jadi, lakukan langkah berikut sesuai untuk membuat *Game* bias diakses oleh peserta didik.
 - Klik *Share*
 - Klik *Publish Settings*
 - Buat nama *Game*, atur pilihan usia dan jenis *Game*. Setelah itu klik *Publish*
- k. Langkah terakhir bagikan link, agar peserta didik dapat memainkan *Game* yang sudah dibuat.

2. Memainkan *Game*

- a. Bagikan link dari *Game* yang sudah dibuat
- b. Arahkan peserta didik untuk mengklik link yang sudah dibagikan.
- c. Beri tahukan peserta didik tentang aturan-aturan dalam memainkan *Game*
- d. Peserta didik memainkan *Game*, sesuai aturan dan arahan pendidik.
- e. Setiap peserta didik yang selesai memainkan *Game* akan melihat hasil skor yang didapatkannya.

3. Kelebihan Dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari platfom *Wordwall* ini yaitu:

- a. Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b. Model penugasan ada pada software *Wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- c. Bersifat kreatif.
- d. Langsung menampilkan hasil dari kemampuan siswa setelah selesai memainkannya.

Sedangkan kekurangannya adalah:

- a. Dalam penggunaannya, bergantung pada penggunaan jaringan internet.
- b. Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c. Hanya dapat dilihat karena media visual.

2.1.7 Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang sering disebut dengan istilah "*scholastic achievement*" atau "*academic achievement*" adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Dick dan Reiser (dalam Rosidah 2014:26-27) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap. Sedangkan Nana Sudjana dalam Sutrisno (2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang didapatkan setelah seseorang belajar melakukan aktivitas belajar.

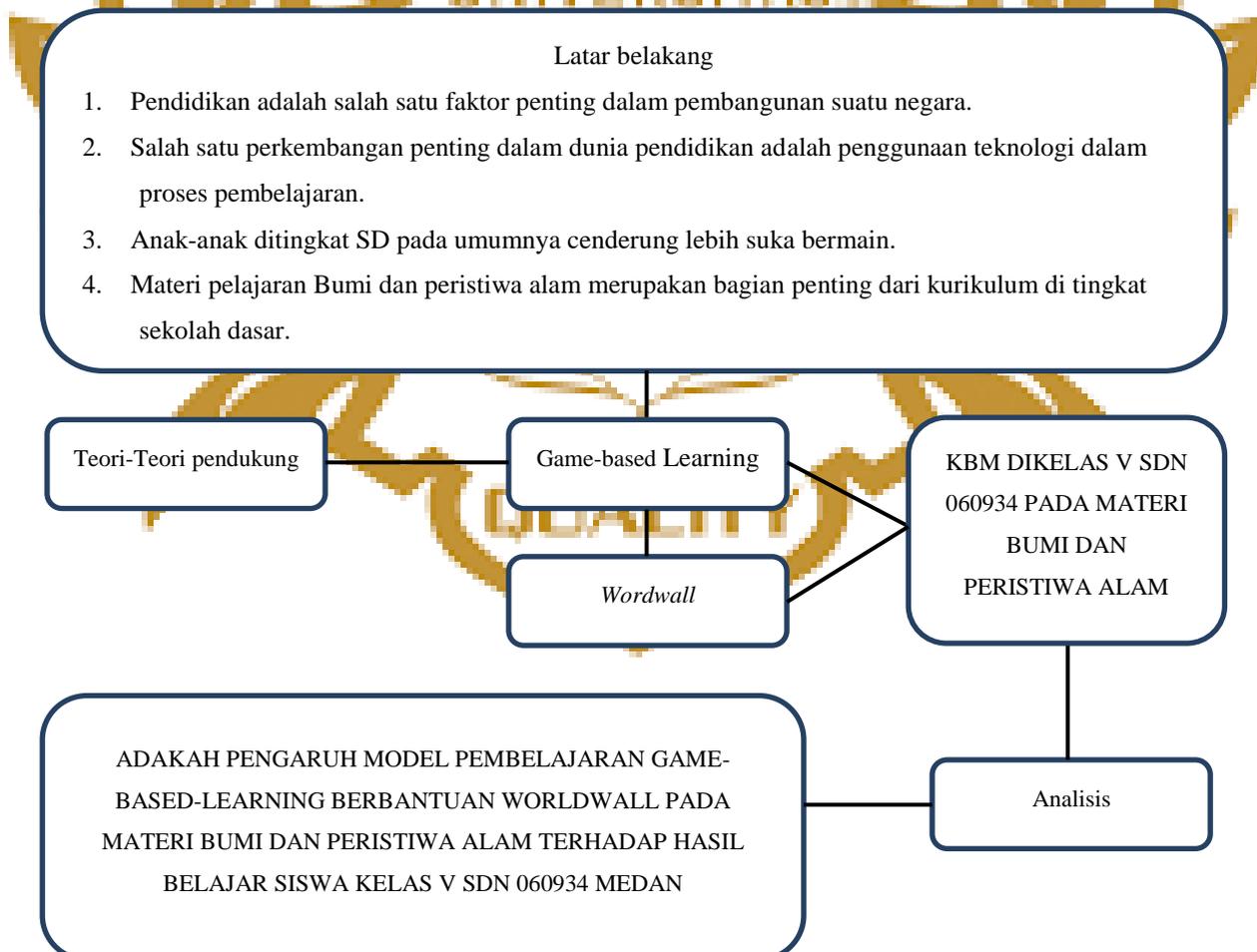
Dimyati dalam Gladis (2018 : 112) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan belajar dan mengajar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan pemaparan teori-teori pada kerangka teoritis, kerangka berpikir pada penelitian ini dituangkan dalam bentuk bagan sebagai berikut ;

Bagan 2.2 Kerangka berfikir



2.3 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

- a. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
- b. Pembelajaran adalah suatu system yang dirancang oleh guru agar siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan.
- c. Model pembelajaran adalah pedoman yang menjadi prosedur bagi guru/pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas guna mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.
- d. Menurut Azan & Wong (2008) Model pembelajaran *Game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
- e. Bumi dan peristiwa alam adalah salah satu materi pelajaran siswa kelas lima SD yang membahas tentang kedudukan bumi dalam tatasurya, lapisan-lapisan bumi, dan perubahan bentuk permukaan bumi.
- f. *Wordwall* adalah sebuah situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan gambar, anagram, penyusunan kata acak, pencarian kata, mengelompokkan kata atau kalimat, dll.
- g. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif.

2.4 Hipotesis Penelitian

Permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah pengidentifikasian dan pengukuran pengaruh model pembelajaran *Game-based learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan. Berdasarkan pemaparan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, peneliti beranggapan bahwa adanya pengaruh yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Game-based learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan.

