

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Dalam suatu proses pendidikan, belajar menempati posisi yang sangat penting karena menjadi inti dari setiap kegiatan pembelajaran. Melalui belajar peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku, pengetahuan, maupun keterampilan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Safitri (2023:1) “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”. Senada dengan pendapat tersebut, M. Sobry Sutikno (dikutip dalam Wardana and Djamaluddin 2021:6) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Selain itu, Mardiani et al. (2025:1) berpendapat bahwa “belajar merupakan proses yang selalu terjadi pada manusia, baik proses secara sederhana sampai pada proses yang sangat rumit”. Sejalan dengan itu, Siburian et al. (2023:11207) menyatakan bahwa “belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Perubahan yang terjadi tidak hanya sebatas pada pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan, sikap, dan nilai positif yang diperoleh melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Proses ini berlangsung terus-menerus mulai dari hal-hal sederhana hingga yang lebih kompleks, dengan tujuan membentuk pribadi yang utuh.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Selain memahami arti belajar, penting juga untuk mengetahui pengertian mengajar karena keduanya saling berkaitan erat dalam proses pembelajaran. Arifannisa et al.(2023:16) menjelaskan bahwa “mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar”. Sejalan dengan hal tersebut, Bakhruddin (2021:6) “mengajar adalah usaha sadar seorang pendidik dalam mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri anak”.

Lebih lanjut, Fariz (2022:441) menambahkan bahwa “mengajar adalah memberikan pelajaran sebaik-baiknya kepada seseorang agar mereka memperoleh sebuah pengalaman sesuai dengan kemampuan yang dimiliki setiap individu tersebut, maka dari itu mengajar juga harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan yang dimiliki setiap individu karena mereka mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan intelegensi yang berbeda”. Sementara itu, Muhartini et al. (2023:5) menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dalam hubungannya dengan siswa, dan bahan pengajar serta mengatur situasi belajar siswa sehingga tercipta situasi dan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, mengajar bukan sekadar menyampaikan materi, tetapi merupakan usaha sadar seorang pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan. Melalui proses ini, pendidik membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta memperhatikan perbedaan kemampuan, bakat, dan kecerdasan tiap individu. Dengan demikian, mengajar menjadi sarana penting untuk menumbuhkan perubahan positif dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan peserta didik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan dua aktivitas yang saling berkaitan erat dan berpadu dalam suatu proses yang dikenal dengan pembelajaran. Subiyantoro (2025:6) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan upaya yang

dirancang secara sistematis untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien”.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Wahab dan Rosnawati (2021:4) berpendapat bahwa “pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik juga beserta seluruh sumber belajar yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka untuk perubahan akan sikap serta pola piker peserta didik”. Lebih lanjut Rahmalia and Sabila (2024:6017) “pembelajaran merupakan sistem atau proses yang disusun dan dijalankan secara terencana untuk mengajarkan subjek atau peserta didik dengan tujuan agar mereka mencapai pencapaian hasil belajar yang efektif dan efisien”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang disusun secara terencana dan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif, dan efisien. Dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar, yang bertujuan mendukung peserta didik mencapai hasil belajar secara optimal serta menumbuhkan perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun pola pikir.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Belajar, mengajar, dan pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Capaian tersebut dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Artama et al. (2023:18) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang diperoleh setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran”. Sejalan dengan pandangan tersebut, Sudirman et al. (2024) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah nilai tentang perubahan, peningkatan, kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik di dalam kegiatan proses pembelajaran yang dipresentasikan oleh guru pada mata pelajaran tersebut”.

Lebih lanjut Siregar (2024:220) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses belajar pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan dapat ditunjukkan dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru”. Pandangan serupa juga dikemukakan oleh Fernando et al. (2024:66) yang menyatakan “hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada

siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan yang dicapai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap, yang didapat diamati melalui evaluasi atau penelitian yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian, hasil belajar menjadi gambaran nyata dari perkembangan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Hasil belajar tidak terlepas dari berbagai faktor yang memengaruhinya yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar lingkungan belajarnya Siregar (2024:225) “faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, yang juga disebut sebagai faktor sosial, dapat mencakup faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Saputra et al. (2025:406) menegaskan bahwa “hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat diklasifikasikan ke dalam empat kelompok besar, yaitu faktor internal dan eksternal, baik yang bersifat positif maupun negatif. Faktor internal positif seperti motivasi belajar, minat terhadap mata pelajaran, kesiapan fisik dan mental, serta strategi belajar yang efektif. Faktor eksternal positif meliputi dukungan orang tua, lingkungan sekolah yang kondusif, kualitas pengajaran guru, serta ketersediaan fasilitas belajar yang memadai. Sebaliknya, terdapat pula faktor internal negatif seperti rendahnya motivasi, kurangnya disiplin belajar, gangguan emosional, dan stress belajar yang dapat menghambat dalam pencapaian hasil belajar. Adapun faktor eksternal negatif seperti lingkungan keluarga yang tidak mendukung, kondisi ekonomi yang terbatas, serta pengaruh lingkungan sosial yang tidak sehat”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikis seperti motivasi, minat, kesiapan, dan strategi belajar. Sementara faktor eksternal meliputi dukungan keluarga, kualitas guru, lingkungan belajar, serta ketersediaan fasilitas yang menunjang proses pembelajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran tidak hanya menekankan pada pemahaman konsep belajar dan hasil belajar, tetapi juga pada strategi yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Oleh sebab itu, penting untuk memahami apa yang dimaksud dengan model pembelajaran. Arden et al. (2023:2) mengemukakan bahwa “model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam rangka membantu siswa belajar dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Bastian dan Reswita (2022:21) menjelaskan bahwa “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar dari awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Selanjutnya Hendracipta (2021:3) menambahkan bahwa “model pembelajaran merupakan konsep umum sebuah kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau konsep yang disusun secara sistematis untuk membantu guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar. Melalui model pembelajaran, guru memiliki pedoman yang jelas dalam menyajikan materi dari awal hingga akhir sehingga tujuan pembelajaran dapat mencapai dengan lebih efektif.

2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)

Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna, diperlukan inovasi yang mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah

model pembelajaran berbasis permainan atau *Game Based Learning*. Siregar dan Melyani Sari Petu, 2023 (dalam Wayan Pitriani et al. 2024:643) “*Game Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang berbasis permainan yang mampu membuat siswa mudah memahami materi pelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, gembira, dan ceria”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Annuar (2025:70) menjelaskan bahwa “*Game Based Learning* merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran”. Pandangan serupa juga disampaikan oleh Mardhiyah (2022:4) menambahkan bahwa “*Game Based Learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan *game*, baik *game* digital maupun tradisional untuk memperkenalkan konsep hingga mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penerapan permainan, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga merasakan proses belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna.

2.1.7.1 Sintaks Model *Game Based Learning*

Dalam penerapannya, model *Game Based Learning* memiliki langkah-langkah sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Purnama dan Kalkautsar, 2023 (dalam Indriyansyah et al. 2024:1481) menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan model *Game Based Learning*, yaitu:

1. Memilih *game* sesuai topik yang dipelajari,
2. Menjelaskan konsep materi.
3. Menjelaskan aturan permainan.
4. Bermain *game*.
5. Merangkum pengetahuan yang didapat.
6. Melakukan refleksi.

2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning*

Rusdial et al. (2024:183) mengungkapkan beberapa keunggulan dari model *Game Based Learning*, sebagai berikut:

1. Memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran.
2. Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi.
3. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif.
4. Siswa dirangsang untuk aktif, berpikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.
5. Materi belajar lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat.
6. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat.
7. Meningkatnya efektivitas dalam belajar.

Meskipun memiliki sejumlah keunggulan, model *Game Based Learning* juga tidak lepas dari beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Wahyuning (2022:3) menyebutkan beberapa kelemahan *Game Based Learning* antara lain:

1. Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya.
2. Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat *game* sehingga perlu melakukan kursus tertentu.
3. Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif.
4. Membutuhkan alat dan instrument yang lebih banyak.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Arifannisa et al. (2023:7) menjelaskan bahwa media “media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan,

memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman serta dapat memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Khasanah et al. (2024:76) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar”. Senada dengan pendapat sebelumnya Susilawati et al. (2023:2) menyatakan bahwa “media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang dilalui pendidik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan penyampaian materi, membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

2.1.9 Pengertian *Wordwall*

Pada era pembelajaran digital saat ini, berbagai platform interaktif hadir untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Maryanti et al. (2022:36) menjelaskan bahwa “*wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif”.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ma’arif et al. (2025:1152) menyatakan bahwa “*wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif”.

Sementara itu, Aeni et al. (2022:1837) menyatakan bahwa “*wordwall* merupakan *platform* digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran”. Senada dengan pendapat tersebut, Mardhiyah (2022:3) “*wodrwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan kuis yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi”.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa *wordwall* merupakan *platfrom* atau aplikasi digital berbasis *web* yang menyediakan berbagai jenis

permainan interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, roda keberuntungan, hingga aktivitas mencocokkan kata. Media ini mendukung guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih bersemangat, aktif, serta lebih mudah memahami materi. Selain itu, wordwall juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi yang kreatif melalui konsep gamifikasi dalam pembelajaran.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, begitu pula dengan penggunaan *wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar Maryanti et al. (2022:40) kelebihan *wordwall* antara lain terletak pada:

1. Menyajikan fitur menarik sehingga sangat berguna saat digunakan untuk sebuah pembelajaran.
2. Mudah diaplikasikan/digunakan.
3. Bersifat kreatif dan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.
4. Media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa.
5. Peserta didik dapat langsung mengerjakan kuis tanpa harus membuat akun.
6. Keunggulan dari media *wordwall* ini yakni tampilan *website* yang menarik serta penyajian soal dalam berbagai jenis *games* juga mudah digunakan.

Namun demikian, Maryanti et al.(2022:41-42) juga mengemukakan beberapa kekurangan dalam penggunaan *wordwall* sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya.
2. Media ini hanya dapat dilihat karena berupa media visual.
3. Jika tidak membeli paket premium maka tidak semua fitur dalam *wordwall* bisa digunakan.
4. Jika tidak membeli paket premium, hanya bisa 5 konten saja di *wordwall*.
5. *Platfrom* ini lebih cocok diterapkan untuk pendidikan tingkat dasar saja.

2.1.11 Jenis- jenis dalam Media *Wordwall*

Wordwall sebagai media interaktif dinilai mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif dan menarik bagi siswa. Melalui pemanfaatan *wordwall*, guru dapat menyesuaikan permainan sesuai kebutuhan materi sehingga suasana belajar menjadi hidup, mendorong motivasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penting untuk mengenal beberapa template permainan yang tersedia dan relevan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dijelaskan sebagai berikut.

1. *Match Up*, melalui template ini para pengguna bisa membuat kuis mencocokkan teks dengan gambar atau elemen lainnya. Kuis yang terbentuk akan menampilkan dua kolom dan ada beberapa kotak yang bisa digeser untuk dicocokkan.
2. *Quiz*, template berikutnya adalah Quiz yang bisa digunakan untuk membuat kuis dengan jawaban berbentuk pilihan ganda. Sehingga pengguna cukup menyusun pertanyaan dan menyediakan beberapa pilihan jawaban.
3. *Flash Card*, melalui template ini, pengguna bisa membuat kuis digital yang menguji daya ingat atau tingkat pemahaman. Dimana bisa membuat pertanyaan di sisi depan kartu dan jawaban diletakan di sisi belakang kartu.
4. *Spin the Whell*, sesuai namanya template ini berbentuk kuis digital dengan roda putar. Siswa atau mahasiswa bisa memutar roda dan kemudian mengikuti arah berhentinya roda.
5. *Group Srot*, digunakan untuk membuat kuis digital menempatkan suatu istilah atau kosakata ke kelompok atau kategori yang tepat. Sehingga ada dua kolom, kolom pertama ada kategori dan kolom kedua adalah kumpulan istilah dan kosakata yang harus ditentukan masuk kategori mana.

2.1.11.1 *Open the Box* pada Media *Wordwall*

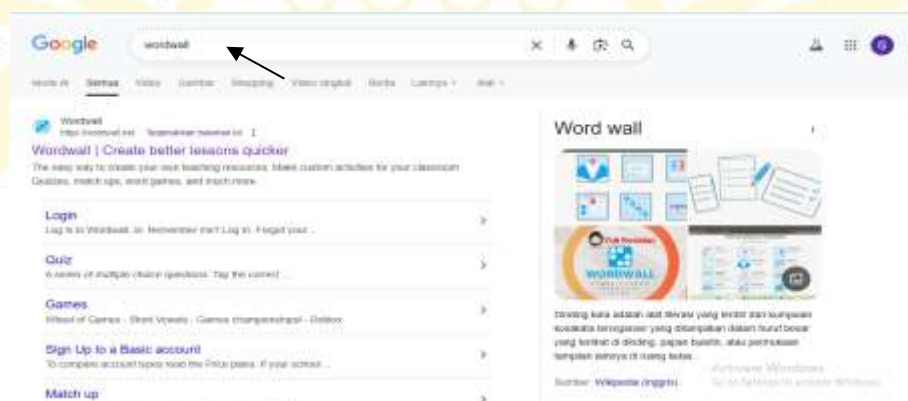
Setelah mengenal berbagai jenis *template* permainan yang disediakan oleh *Wordwall*, setiap *template* memiliki fungsi dan karakteristik tersendiri dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti memilih *template Open the Box* karena dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Valensia and Purwati (2024:174) menyatakan bahwa “*Open the Box* merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi”.

Selain itu, penggunaan *Open the Box* juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan siswa selama proses belajar. Guru dapat menyesuaikan isi pertanyaan dalam setiap kotak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik untuk tahap pengenalan, latihan, maupun evaluasi. Melalui penerapan *Open the Box*, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru melainkan memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara mandiri.

2.1.12 Langkah-langkah Penggunaan Fitur *Open the Box* pada *Wordwall*

- 1) Langkah yang pertama adalah mengakses *website* resmi *Wordwall*. Selanjutnya adalah registrasi akun, jika sudah pernah registrasi maka tinggal *login* dengan *username* dan *password* yang dimiliki.

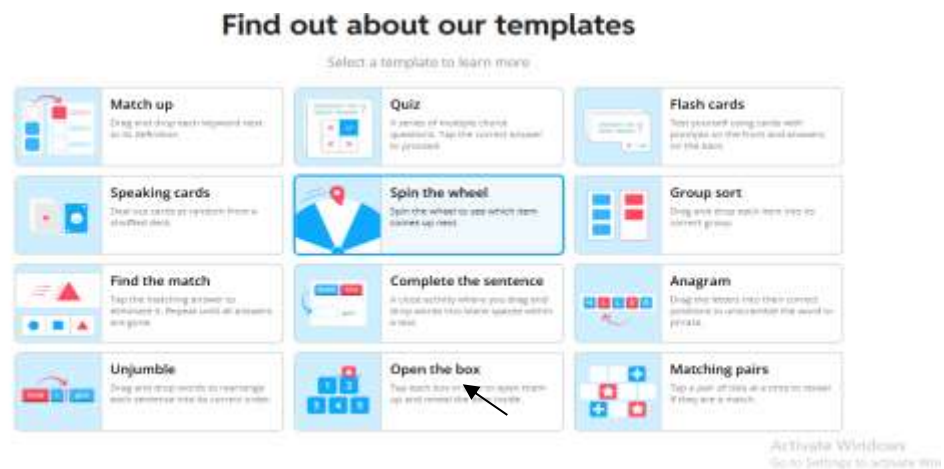


Gambar 2.1 Tampilan website resmi *wordwall*

Sumber: google

- 2) Tahap kedua adalah memilih template kuis. Pada *dashboard* utama silahkan klik tombol “*Create Activity*” maka akan muncul beberapa pilihan template.

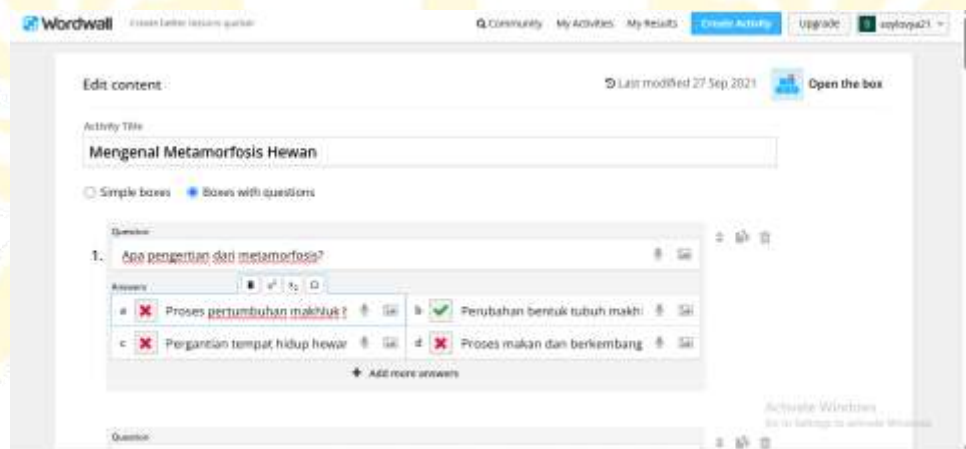
Kali ini saya memilih template “*Open the box*”



Gambar 2.2 Pilihan template pada wordwall

Sumber: google

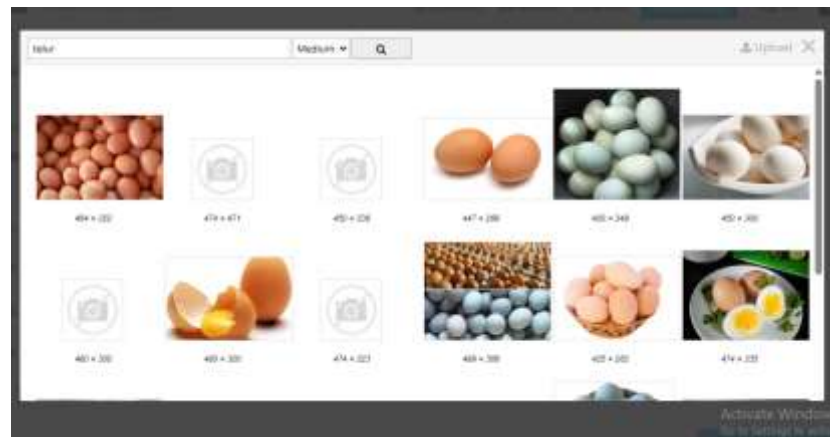
- 3) Jika sudah memilih template, setelah itu isilah judul kegiatan dan mulailah mengisi pertanyaan dan jawabannya.



Gambar 2.3 Tampilan membuat judul permainan

Sumber: google

- 4) Tahap selanjutnya, bisa menambahkan gambar dengan mengklik ikon gambar dan tidak perlu mencari gambar di *browser* dan menyalinnya karena *wordwall* menyediakan gambar yang diperlukan.



Gambar 2.4 Tampilan pada *wordwall* menambahkan gambar pada soal

Sumber: google

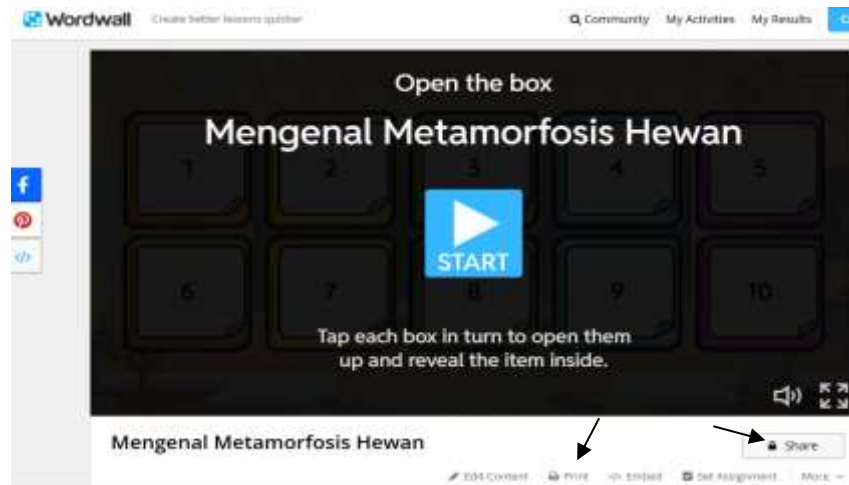
- 5) Untuk menambahkan pertanyaan berikutnya klik “*add a question*”. Tambahkan pertanyaan sesuai jumlah yang diinginkan. Di *wordwall* bisa menambahkan hingga sesuai yang diinginkan.



Gambar 2.5 Tampilan menambahkan soal pada *wordwall*

Sumber: google

- 6) Setelah selesai menambahkan seluruh pertanyaan dan jawaban, periksa kembali untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Lalu klik “*done*”



Gambar 2.8 Tampilan pada wordwall, game siap untuk dibagikan ke peserta didik

Sumber: *google*

- 9) Pilihlah *keyword* yang relevan dan klik “*publish*”

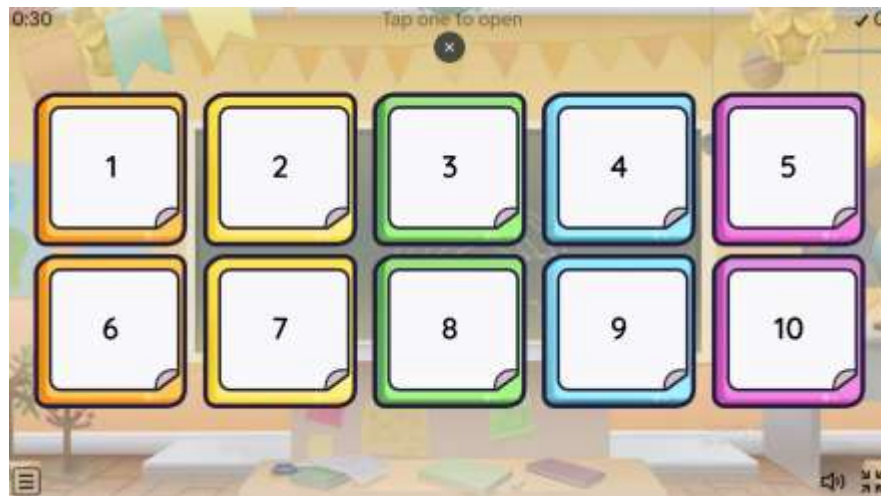


Gambar 2. 9 Link *game* siap untuk dibagikan ke peserta didik

Sumber: *google*

- 10) Berikut adalah tampilan dan link yang telah dibuat:

<https://wordwall.net/resource/98018775>



Gambar 2.10 Tampilan pada *wordwall* siap untuk digunakan

Sumber: *google*

Cara permainan media *wordwall* jenis *Open the box*:

1. Guru menyiapkan media permainan melalui tautan:
<https://wordwall.net/resource/99979629>
 Game ini ditampilkan menggunakan proyektor supaya siswa dapat melihat dengan jelas.
2. Guru menjelaskan aturan permainan, yaitu setiap kotak pada layar berisi pertanyaan tentang metamorfosis. Siswa akan membuka kotak secara bergiliran dan menjawab pertanyaan yang muncul.
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok secara bergantian memilih satu kotak untuk dibuka dengan cara mengklik salah satu kotak di layar.
4. Setelah kotak terbuka, muncul pertanyaan:
 - a) Setiap kelompok diberi waktu sekitar 30 detik untuk berdiskusi dan menjawab
 - b) Jika jawaban benar, kelompok mendapatkan 2 poin
 - c) Jika salah, kesempatan berpindah ke kelompok berikutnya
5. Guru mencatat skor dari setiap kelompok untuk menentukan kelompok dengan poin tertinggi sebagai pemenang permainan.

6. Setelah seluruh kelompok bergiliran menjawab pertanyaan, guru memberikan penguatan dan penjelasan kembali mengenai setiap pertanyaan agar siswa memahami materi dengan benar.
7. Sebagai penutup, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, serta menyebutkan contoh hewan yang mengalaminya.

2.1.12 Hakikat Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa terhadap lingkungan alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Pembelajaran IPAS dirancang agar siswa mampu melihat keterkaitan antara fenomena alam dan sosial secara terpadu serta memahami dunia secara menyeluruh Viqri et al. (2024:312) menyatakan “IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS untuk sekolah dasar. Karena mereka berada pada tingkat pemikiran sederhana, konkret, komprehensif, dan global, siswa sekolah dasar memandang dunia secara holistik dan secara keseluruhan”.

Sejalan dengan itu, hakikat IPAS menurut Nadhifah et al. (2023:24) “pada kehidupan sehari-hari, tentunya permasalahan yang seringkali dihadapi tidak hanya terkait dengan permasalahan IPA saja, namun juga terkait dengan permasalahan sosial yang saling terkait antara yang satu dengan yang lain. Hal tersebut menjadikan kedua keilmuan tersebut menjadi tidak terpisahkan antara satu sama lainnya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan tujuan pembelajaran IPAS adalah membekali siswa sekolah dasar dengan pemahaman yang utuh dan holistik tentang dunia di sekitarnya. Melalui keterpaduan antara aspek IPA dan IPS, IPAS tidak hanya menyiapkan siswa untuk menghadapi beragam permasalahan kehidupan sehari-hari, tetapi juga menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis sehingga mampu berperan aktif dalam menjaga keseimbangan lingkungan alam maupun sosial secara bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPAS berperan penting dalam membantu siswa sekolah dasar

memahami hubungan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial di sekitarnya. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya memperoleh.

2.1.13 Materi Siklus Hidup Dengan Metamorfosis

Bisakah kamu menjelaskan hubungan antara dua hewan pada gambar di bawah ini?



Gambar 2. 11 Ulat dan Kupu-kupu

Sumber: Buku IPAS kelas IV

Tahukah kamu bahwa ternyata kupu-kupu yang indah dulunya adalah ulat? Mengapa bisa demikian?

Kupu-kupu adalah contoh hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya atau yang disebut dengan metamorfosis. Jadi, metamorfosis adalah proses perubahan bentuk yang dialami hewan dari kecil hingga dewasa. Metamorfosis dibagi menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

1. Metamorfosis Sempurna

Jika kamu melihat hewan yang bentuknya ketika muda sangat berbeda dengan bentuknya ketika dewasa, maka hewan itu mengalami metamorfosis sempurna. Khususnya pada hewan jenis serangga, metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya fase pupa atau kepompong.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, antara lain katak, kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan lebah.

a. Katak

Katak berkembang biak dengan cara bertelur. Telur-telur tersebut akan menetas menjadi berudu. Setelah 3 minggu, insang berudu akan tertutup kulit. Selanjutnya, kaki belakang berudu akan terbentuk. Kaki belakang berudu akan membesar ketika kaki depan mulai tumbuh. Saat katak berekor berumur 12 minggu,

ekornya memendek dan katak mulai bernapas dengan paru-paru. Setelah pertumbuhan anggota tubuhnya sempurna, katak akan berubah menjadi katak dewasa.



Gambar 2. 12 Metamorfosis Katak

Sumber: Buku IPAS kelas IV

b. Kupu-kupu

Kupu-kupu berkembang biak dengan cara bertelur. Telur kupu-kupu akan menetas menjadi ulat. Ulat kemudian akan berubah menjadi kepompong. Setelah cukup waktu, kupu-kupu dewasa akan keluar dalam kepompong.

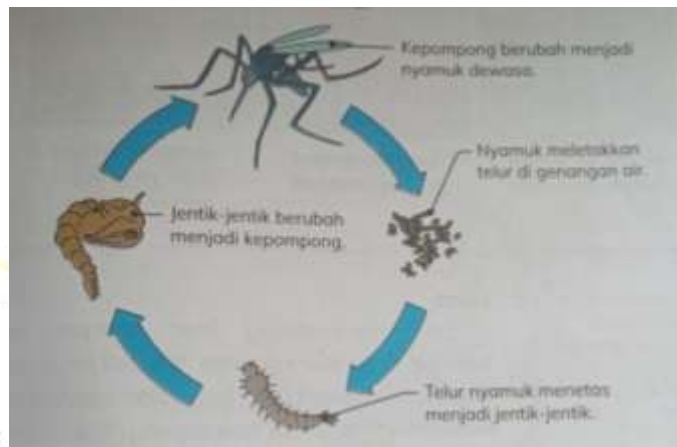


Gambar 2. 13 Metamorfosis Kupu-kupu

Sumber: Buku IPAS kelas IV

c. Nyamuk

Nyamuk berkembang biak dengan cara bertelur. Telur nyamuk akan menetas menjadi jentik-jentik. Selanjutnya, jentik-jentik berkembang menjadi pupa dan dari dalam pupa akan keluar nyamuk dewasa.



Gambar 2. 14 Metamorfosis Nyamuk

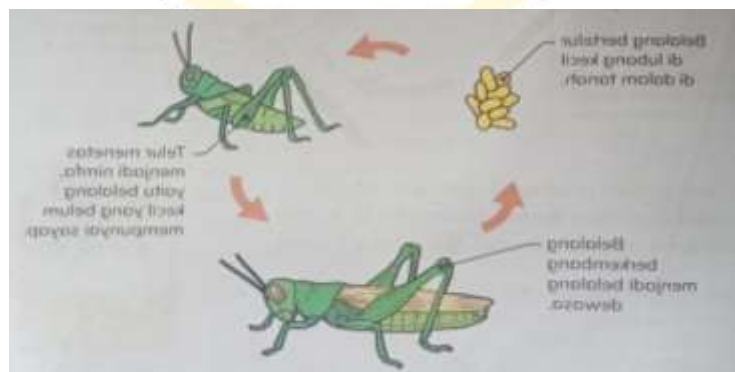
Sumber: Buku IPAS kelas IV

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis tidak sempurna, bentuk hewan ketika masih kecil tidak terlalu berbeda dibandingkan bentuk hewan ketika sudah dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna juga tidak melalui tahap kepompong. Contohnya, belalang, capung, jangkrik, dan kecoa.

Urutan metamorfosis tidak sempurna adalah: telur – hewan muda (nimfa) – hewan dewasa (imago).

a. Belalang

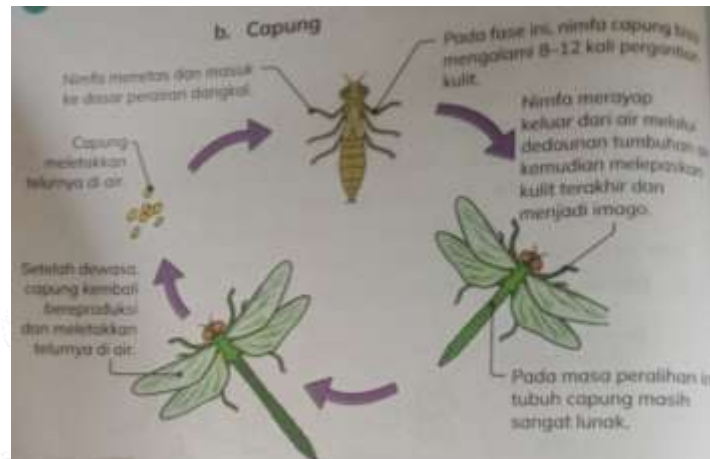


Gambar 2. 15 Metamorfosis Belalang

Sumber: Buku IPAS kelas IV

Nimfa mengalami pergantian kulit sebanyak 5-6 kali hingga akhirnya menjadi belalang dewasa. Proses tersebut terjadi kurang lebih selama 25-40 hari.

b. Capung



Gambar 2. 16 Metamorfosis Capung

Sumber: Buku IPAS kelas IV

Nimfa capung tergolong karnivora yang ganas. Ia memakan semua mikroorganisme air, seperti ganggang, berudu, hingga anak ikan.

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu kegiatan aktif yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman, sehingga terjadi perubahan yang bertahan dalam jangka waktu lama pada diri seseorang. Belajar tidak hanya sekadar menerima informasi, tetapi juga melibatkan proses berpikir, mencoba, dan memecahkan masalah agar individu mampu memahami dan menguasai pengetahuan baru. Dengan demikian, belajar dapat membuat seseorang berkembang dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak terampil menjadi terampil, serta sikap yang kurang tepat menjadi lebih baik.

Proses belajar tidak bisa dipisahkan dari kegiatan mengajar. Mengajar adalah upaya guru untuk membimbing dan memfasilitasi siswa agar proses belajar berjalan efektif. Kegiatan ini mencakup penyampaian materi, pengarahan, dan bimbingan agar siswa dapat memahami materi secara optimal. Guru juga bertugas menciptakan

lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong siswa agar aktif berpikir, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), proses belajar-mengajar memegang peranan penting. Materi IPAS tidak hanya berisi fakta, tetapi juga konsep sains dan fenomena sosial yang menuntut siswa untuk memahami, mengamati, dan berpikir kritis. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan penggunaan model dan media yang sesuai, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wulandari dan Wahid Hasim (*Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839, 2024) pada siswa kelas IV di SD Negeri Campur Asri T.A 2024/2025 peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Game Based Learning* diperoleh nilai rata-rata 76,30 sedangkan hasil pembelajaran IPAS tanpa menggunakan model *Game Based Learning* diperoleh rata-rata pre-test 44,13. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Campur Asri T.A 2024/2025.

Penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana dan Kasrیمان (*Jurnal Basicedu*, 6 (5), 7831-7839, 2022) pada siswa kelas IV di SDN Pisangan Baru 09 T.A 2021/2022 peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar IPS siswa dengan menggunakan media Wordwall diperoleh nilai rata-rata posttest 82,73 dengan efektivitas N-Gain sebesar 57,3% (kategori cukup efektif), sedangkan siswa dengan menggunakan media PowerPoint hanya mencapai efektivitas N-Gain sebesar 28% (kategori tidak efektif). Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Pisangan Baru 09 T.A 2021/2022.

Penelitian yang dilakukan oleh Sely Vivi Aulia dan Andarini Permata Cahyaningtyas (*Jurnal Pendidikan Dasar*, 10 (03), 270-284, 2025) pada siswa kelas II di SD T.A 2024/2025 peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media tebak kata diperoleh nilai rata-rata posttest 84,06, sedangkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan model

Game Based Learning berbantuan media tebak kata diperoleh nilai rata-rata posttest 72,81. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media tebak kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD T.A 2024/2025.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS materi Siklus Hidup dengan Metamorfosis pada kelas IV di SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/20206.

2.4 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri siswa yang muncul sebagai hasil dari pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, belajar dimaknai sebagai usaha siswa kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026 dalam memahami materi siklus hidup dengan metamorfosis melalui kegiatan pembelajaran IPAS.
2. Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang disusun oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* pada materi siklus hidup dengan metamorfosis.
3. *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Wordwall* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dipadukan dengan media digital interaktif *Wordwall*. Melalui *Game Based Learning* (GBL) siswa didorong untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan kontekstual dengan keterlibatan langsung dalam permainan edukatif yang sesuai dengan materi.
4. Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang ditunjukkan melalui nilai tes pada materi siklus hidup dengan metamorfosis. Hasil belajar siswa dinyatakan siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).