

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, ketrampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui pengalaman, studi, instruksi, atau interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar ini merupakan bagian penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai tempat penting dari perkembangan individu dan dapat terjadi di berbagai konteks, termasuk di dalam kelas, di luar kelas, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Buston Suardi (2018:9) menyatakan belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Buston Suardi (2018:10) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya akan menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar, responnya menjadi menurun. Penting untuk dicatat bahwa belajar bukanlah proses yang terjadi hanya pada tahap pendidikan formal di sekolah atau universitas, tetapi juga berlangsung sepanjang kehidupan. Setiap kali seseorang mendapatkan pengetahuan atau keterampilan baru, mereka sedang melakukan proses belajar.

Hasil belajar merupakan konsep yang kompleks dan multidimensi. Memahami konsep ini akan membantu kita untuk lebih memahami proses belajar dan bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

(Usep Setiawan dkk, 2022) menyatakan Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

(Yantoro, Hariandi, dkk, 2022) menyatakan Pembelajaran melibatkan berbagai pemangku kepentingan dan kepentingan yang saling terkait. Oleh karena itu, sebagai guru, penting untuk responsif terhadap dinamika pendidikan, termasuk dengan mengkaji kembali praktik pembelajaran yang ada. Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar guru dapat menyampaikan materi ajar secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih mudah.

Maka dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.2.1 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan suatu hal yang dipegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. (Slameto 2018) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat,

meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional

2. Sesuai hakikat belajar.

Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.

3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.

Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.

4. Syarat keberhasilan belajar

Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pembelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus disadari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip belajar meliputi keaktifan, minat, motivasi, dan pengulangan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

2.1.3 Hasil Belajar

(Nugraha, 2020) Menyatakan Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai perwujudan dari perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan individu sebagai hasil dari proses belajar. Pengertian hasil belajar juga mencakup penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang hasil belajar sangat penting karena hasil belajar adalah indikator utama untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta

didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan ranah kognitif dari jenjang kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Bentuk tes menggunakan tes objektif (*Pre-test* dan *Post-test*).

A. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Pada prinsipnya pernyataan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai suatu ilmu suatu mata pelajaran dapat dilihat dari prestasinya. Siswa dikatakan berhasil apabila hasilnya baik dan sebaliknya. Kunci utama dalam mengukur hasil belajar siswa adalah memiliki pemahaman umum mengenai indikator-indikator terkait keberhasilan yang perlu diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan Taksonomi Tujuan Pendidikan membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan); bidang yang menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir hierarkis yang meliputi:
 - a) Mengingat: mengambil pengetahuan penting dari memori jangka panjang. Dengan kata lain, sekadar mengulangi apa yang telah dipelajari sebelumnya tanpa melakukan perubahan yang perlu diingat merupakan proses kognitif yang paling rendah.
 - b) Memahami: proses mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran, baik lisan, tulisan, maupun visual, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber belajar lainnya.
 - c) Mengaplikasikan atau menerapkan: Menggunakan informasi, konsep, proses, dan prinsip teoritis yang telah dipelajari untuk hal yang belum dipelajari.
 - d) Menganalisis: Gunakan keterampilan yang dipelajari tentang

informasi yang tidak diketahui untuk mengelompokkan informasi dan menentukan hubungan antara satu kelompok informasi dengan kelompok informasi lainnya

- e) Mengevaluasi: mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
- f) Mencipta: menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan dari komponen-komponen yang digunakan untuk membuatnya.

2. Afektif

Ranah afektif (sikap dan perilaku); merupakan bidang yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi. Untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap siswa meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Tingkat Menerima; Proses pembentukan sikap dan perilaku dengan meningkatkan kesadaran akan adanya rangsangan tertentu yang mengandung kualitas estetis
- b. Tingkat respons; dilihat dari sudut pandang pendidikan dan perilaku psikologis.
- c. Tingkat menilai; Pengakuan yang jujur bahwa siswa itu objektif.
- d. Tingkat organisasi; menyusun nilai-nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa satu nilai lebih unggul daripada nilai lainnya ketika nilai-nilai berbeda diberikan padanya.
- e. Tingkat karakterisasi: sikap dan tindakan yang dilakukan seseorang secara sistematis selaras dengan nilai-nilai yang mungkin dianutnya.

3. Psikomotorik

Bidang psikomotorik (keterampilan); suatu bidang yang berorientasi pada keterampilan motorik yang melibatkan bagian-bagian tubuh atau aktivitas yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Dalam bidang ini penjelasannya tidak banyak dan banyak yang lebih berkaitan dengan bidang studi yang berhubungan dengan menulis, berbicara, dan keterampilan.

B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha, dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :

A. Kesehatan fisik Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik akan membantu mereka melakukan kegiatan belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang sakit, terutama mereka yang menderita penyakit yang sangat parah yang memerlukan perawatan intensif di rumah sakit, akan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada belajar. Sudah pasti dia tidak akan berhasil dalam belajar, bahkan mungkin mengalami kegagalan belajar.

B. Psikologis.

- a) Intelegensi, Tingkat kecerdasan yang tinggi (rata-rata tinggi, unggul, jenius) pada siswa akan membantunya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran di sekolah dengan lebih mudah. Dengan kemampuan intelektual yang baik, anak akan mampu mencapai hasil belajar yang terbaik. Sebaliknya, siswa yang tingkat kecerdasannya rendah ditandai dengan ketidakmampuan memahami permasalahan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik. Kecerdasan seseorang diyakini mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan akademisnya. Menurut hasil penelitian, prestasi akademik secara umum berkorelasi positif dengan tingkat kecerdasan, artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang maka semakin tinggi pula hasil akademik yang dicapai orang tersebut. Padahal menurut sebagian besar ahli, kecerdasan merupakan modal utama untuk belajar dan mencapai hasil yang

optimal. Perbedaan kecerdasan yang dimiliki siswa bukan berarti guru harus memandang rendah siswa yang kurang, namun guru harus berupaya agar pembelajaran yang diberikan dapat membantu semua siswa, tentunya dengan berbagai cara.

- b) Bakat siswa secara umum, bakat merupakan potensi kemampuan seseorang untuk sukses di masa depan. Dengan demikian padahakikatnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti kesanggupan untuk mencapai suatu tingkat prestasi tertentu sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Secara umum, bakat mirip dengan kecerdasan. Oleh karena itu, anak yang sangat pintar (superior) atau sangat pintar (sangat luar biasa) disebut juga anak berbakat, yaitu anak berbakat.
- c) Minat adalah kepentingan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau mempunyai kecenderungan dan semangat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat bunganya mungkin bersifat sementara namun bisa bertahan lama. Suku bunga sementara hanya bertahan dalam jangka waktu yang singkat, dalam hal ini dapat dikatakan suku bunga rendah. Minat yang kuat (high interest) pada umumnya dapat bertahan lama karena seseorang benar-benar mempunyai semangat, semangat, dan keseriusan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik. Jika itu terkait dengan mata pelajaran apa pun, dia akan mempelajarinya dengan serius. Hal ini memungkinkan seseorang mencapai hasil akademik yang tinggi. Namun siswa yang tidak berminat (kurang tertarik) terhadap pelajaran tersebut tidak akan serius dalam belajar sehingga hasil belajarnya akan rendah.
- d) Kreativitas adalah kemampuan berpikir secara berbeda ketika menghadapi suatu masalah, sehingga dapat menyelesaikannya dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberikan pengaruh positif terhadap individu yang mencari cara- cara baru dalam memecahkan masalah belajar. Ia tidak akan

mengikuti metode klasik tetapi akan berusaha mencari kemajuan baru agar tidak mengabaikan studinya.

C. Motivasi merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang serius. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa bersungguh-sungguh belajar di sekolah. Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang akan mendorong individu untuk mencapai hasil akademik yang setinggi-tingginya. Orang yang termotivasi untuk mencapai prestasi yang tinggi sering kali ditandai dengan bekerja keras atau belajar dengan sungguh-sungguh, menguasai materi, tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan, dan jika menemui kesulitan akan berusaha mencari solusi lain. Menggerakkan atau menginspirasi seseorang, maka timbullah keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu guna mencapai hasil atau mencapai tujuan tertentu. Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

D. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional seringkali dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Misalnya Dimarahi orangtua dapat membuat siswa kurang berminat belajar karena merasa sedih atau tertekan sehingga berdampak pada buruknya hasil akademik.

2. Faktor Eksternal, Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

a) Lingkungan sekolah adalah lingkungan berupa peralatan dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti ruang kelas yang terang dan berventilasi baik, tersedia pendingin ruangan (AC), overhead proyektor (OHP) atau layar LCD, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium teknologi dan media pembelajaran pendukung untuk belajar lebih jauh. Sinkronisasi sarana dan prasarana akan berdampak positif

terhadap keberhasilan akademik.

- b) Lingkungan kelas adalah suasana psikologis dan sosial yang berlangsung selama proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Lingkungan kelas yang mendukung mendorong siswa untuk bersemangat belajar dan berprestasi dalam mata pelajaran.
- c) Lingkungan sosial keluarga adalah suasana interaksi sosial antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua tidak bisa menjaga anak dengan baik, karena orang tua cenderung otoriter, sehingga anak bersikap seolah-olah berpura-pura patuh dan memberontak ketika berada di belakang orang tuanya. Pola asuh yang terlalu permisif membuat anak berperilaku seenaknya tanpa kendali orang tua, sehingga menyebabkan anak tidak sadar akan tuntutan dan tanggung jawab kehidupan pelajarannya. Kedua jenis pengasuhan tersebut akan berdampak negatif terhadap prestasi anak di sekolah. Namun, orang tua menerapkan pola asuh demokratis yang ditandai dengan komunikasi orang tua-anak yang aktif, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, dan orang tua mendorong anak untuk melakukan yang terbaik. Praktik pola asuh yang baik ini akan berdampak positif pada prestasi akademik anak di sekolah.

2.1.4 Media Pembelajaran

(Usep Setiawan, 2022) menyatakan media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, atau keduanya, dengan tujuan utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

(Nabilla & Suyadi, 2020) Menyatakan Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media

dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi. Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas dan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya. (Zaki & Diyan, 2020) menyatakan Media pembelajaran merupakan alat, sarana, metode atau teknik yang digunakan untuk menjalin interaksi maupun komunikasi antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berperan penting sebagai alat interaktif dalam pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman siswa dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

A. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media tentunya sangat beragam, ada banyak ahli yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran namun sifat dari semua pembagian media memiliki beberapa kesamaan garis besar, dibagi menjadi:

1. Media audio merupakan media komunikasi yang hanya bisa diapresiasi dengan keduanya mendengarkan dan memiliki elemen suara, dll. seperti radio atau rekaman. Menurut SM Musfiqon dalam Bukunya menjelaskan bahwa media Suara adalah alat komunikasi Penggunaannya menekankan unsur-unsur pendengaran kita sendiri. Media visual hanya dapat diamati dengan unsur audio dan visual atau dapat kita nikmati sebagai tontonan yang dapat berupa gambar, lukisan, foto dan lain sebagainya.
2. Media visual adalah media yang memberikan gambaran langsung baik berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dialami oleh pengguna dengan panca inderanya. Bisa dikatakan merupakan media yang memadukan berita dan ide melalui gambar.
3. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Ini merupakan gabungan kedua metode yang mengandung unsur gambar audio dan dapat berupa film video dll. Media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan media visual, artinya media

audiovisual mempunyai 2 komponen yaitu visual dan juga audio. Dalam penggunaan media ini juga digunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, LCD proyektor, video dan TV.

2.1.5 Media *Wordwall*

Menurut Prima Mutia Sari, dkk menyatakan *wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Menurut Wahyu Siti Juliana, dk *wordwall* yaitu media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan tidak monoton, sehingga siswa mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Sedangkan menurut Lestari, *Wordwall* merupakan media yang diakses melalui browser yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media dan alat penilaian. Melalui media pembelajaran *Wordwall*, peserta didik dapat mengerjakan soal atau kuis melalui handphone dengan bantuan jaringan internet. Media pembelajaran *Wordwall* mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur permainan didalam word wall sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk game kuis dengan berbagai jenis permainan yang berisi beberapa pertanyaan dengan tampilan yang menarik dan variatif yang bertujuan untuk menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dan meningkatkan gairah peserta didik agar lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran dengan materi pembelajaran manajemen, yakni berupa permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui website *wordwall*.

A. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* dapat digunakan melalui handphone/komputer dengan bantuan jaringan internet yang memiliki tampilan tidak jauh berbeda. Berikut langkah-langkah penggunaan *wordwall* menurut Siti Faizatun Nissa dan Novida Renongnitya dalam penelitiannya, sebagai berikut:

1. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat dan diberikan oleh guru.
2. Setelah membuka link, siswa dapat mengisi nama lalu klik start atau mulai.
3. Lalu akan keluar kuis berupa games, siswa mengisi sesuai perintah pertanyaan.
4. Jika banyak yang salah dapat dicoba ulang dengan klik start again/mulai lagi.
5. Setelah selesai mengisi kuis, siswa dapat melihat skor yang dimaksud dengan waktunya.
6. Guru dapat melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut skor dan waktunya kita bisa buka, klik di my result/hasil saya.

B. Jenis Permainan Media Pembelajaran Wordwall

Jenis permainan yang ditawarkan media pembelajaran *wordwall* sangat beragam dan dapat dilihat pada halaman website *wordwall*, Jenis permainan media pembelajaran *wordwall* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media kuis, kuis dalam Wordwall adalah media pembelajaran digital berupa permainan interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Wordwall oleh guru atau pengajar untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara menarik dan menyenangkan. Wordwall menyediakan berbagai templat game seperti kuis, menjodohkan, dan pencarian kata yang bisa diakses secara online maupun offline, sehingga efektif untuk pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh.



Sumber: *Website Wordwall* diakses pada 9 September 2025 18: 53

C. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Arif Agus Mujahiddin, dkk (2023) menyatakan dalam penelitiannya media pembelajaran *wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut penjelasannya:

1. Kelebihan media *wordwall*

- a. Interaktivitas: *wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa (Meyer, 2020).
- b. Kustomisasi Konten: Guru dapat menyesuaikan materi sesuai kebutuhan spesifik, sehingga lebih relevan dengan konteks pembelajaran (Smith, 2021).
- c. Aksesibilitas: Dapat diakses melalui berbagai perangkat, memudahkan siswa berpartisipasi dari mana saja dengan koneksi internet (Johnson, 2022).
- d. Fitur Analisis: Menyediakan data yang membantu guru melacak kemajuan siswa dan merencanakan pengajaran lebih efektif (Brown, 2021).
- e. Beragam Tipe Aktivitas: Menawarkan berbagai template, dari kuis hingga permainan, sehingga meningkatkan variasi dalam pembelajaran (Davis, 2023).

2. Kekurangan media *wordwall*

- a) Keterbatasan Fitur di Versi Gratis: Beberapa fitur hanya tersedia di versi berbayar, yang dapat menjadi kendala bagi guru dengan anggaran terbatas (Thompson, 2020).
- b) Ketergantungan pada Koneksi Internet: Akses yang buruk dapat menghambat penggunaan alat ini di kelas, terutama di daerah dengan infrastruktur internet yang tidak memadai (Nguyen, 2021).
- c) Kurva Pembelajaran: Guru yang tidak terbiasa dengan teknologi mungkin menghadapi kesulitan dalam mengoperasikan platform

(Garcia, 2022).

- d) Fokus pada Permainan: Ada kemungkinan siswa teralihkan dari fokus pembelajaran yang lebih serius (Adams, 2023).
- e) Keterbatasan dalam Penyampaian Materi: Untuk materi yang kompleks, mungkin perlu metode lain yang lebih mendalam untuk menyampaikannya (Wang, 2020).



2.1.5 Materi/Tema

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

A. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

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.

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

B. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan terus mengalami kemajuan. Apa yang kita anggap sebagai kebenaran ilmiah di masa lampau mungkin akan mengalami perubahan di masa kini maupun masa depan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia juga semakin berkurang seiring berjalannya waktu. Sari (2021) menjelaskan bahwa karakteristik utama Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah pendekatannya yang berbasis pada metode ilmiah, di mana pengamatan, percobaan, dan analisis data merupakan bagian integral dari proses belajar. Hidayati (2022) menambahkan bahwa IPAS ditandai oleh sikap kritis dan skeptis terhadap informasi, serta kemampuan merumuskan pertanyaan dan hipotesis yang dapat diuji melalui eksperimen. Prabowo (2023) menyatakan bahwa salah satu karakteristik penting IPAS adalah keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep-konsep ilmiah dalam konteks nyata. Fajri (2020) juga menekankan bahwa IPAS bersifat dinamis, artinya pengetahuan dalam bidang ini selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan penelitian baru yang dilakukan.

C. Materi Mengubah bentuk energi.

1. Transformasi Bentuk Energi

A. Transformasi Energi di Sekitar kita

Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja. Semua makhluk hidup membutuhkan energi agar bisa melakukan aktivitas. Tanpa energi, manusia tidak dapat bergerak, tumbuhan tidak bisa tumbuh, dan mesin tidak bisa berjalan. Contohnya, kita membutuhkan energi untuk berjalan, menulis, belajar, dan bermain. Energi juga dibutuhkan oleh kendaraan untuk bergerak dan oleh peralatan listrik untuk menyala.

1) Macam-Macam Energi

- a) Energi Panas (Kalor) Sumber: Matahari, api, setrika, kompor, dll.
Contoh: Matahari mengeringkan pakaian, kompor memanaskan air.
- b) Energi Listrik: Sumber: Baterai, generator, pembangkit listrik.
Contoh: Menyalakan lampu, televisi, kipas angin.
- c) Energi Gerak (Kinetik) Sumber: Benda yang bergerak. Contoh: Sepeda yang dikayuh, kipas yang berputar.
- d) Energi Bunyi Sumber: Getaran benda. Contoh: Gitar dipetik, drum dipukul.
- e) Energi Cahaya; Sumber: Matahari, lampu, api. Contoh: Lampu menerangi ruangan, matahari membantu tumbuhan berfotosintesis.
- f) Energi Kimia Sumber: Makanan, bahan bakar, baterai. Contoh: Tubuh mendapat energi dari makanan, mobil berjalan dari bensin.

2) Transformasi (Perubahan) Energi

Contoh Transformasi Energi disekitar kita

Kegiatan	Awal Energi	Menjadi Energi
Setrika listrik	Listrik	Panas
Lampu menyala	Listrik	Cahaya
Kipas angin	Listrik	Gerak
Radio	Listrik	Bunyi
Mobil bensin	Kimia (bensin)	Gerak & Panas
Tubuh manusia makan	Kimia (makanan)	Gerak & Panas
Panel surya	Cahaya (matahari)	Listrik

3) Pemanfaatan Energi di sekitar kita

- a) Energi matahari: mengeringkan pakaian, menjemur padi, pembangkit listrik tenaga surya.
- b) Energi air: menggerakkan turbin PLTA.
- c) Energi angin: memutar baling-baling, pembangkit listrik tenaga angin.
- d) Energi bahan bakar: untuk kendaraan dan memasak.
- e) Energi makanan: untuk aktivitas tubuh manusia.

Energi sangat penting dalam kehidupan. Energi dapat berubah bentuk sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan mempelajari berbagai jenis energi dan cara pemanfaatannya, kita dapat menggunakan energi secara bijak dan menghemat penggunaannya agar tetap tersedia bagi kehidupan di masa depan.

2.2 Kerangka Berpikir

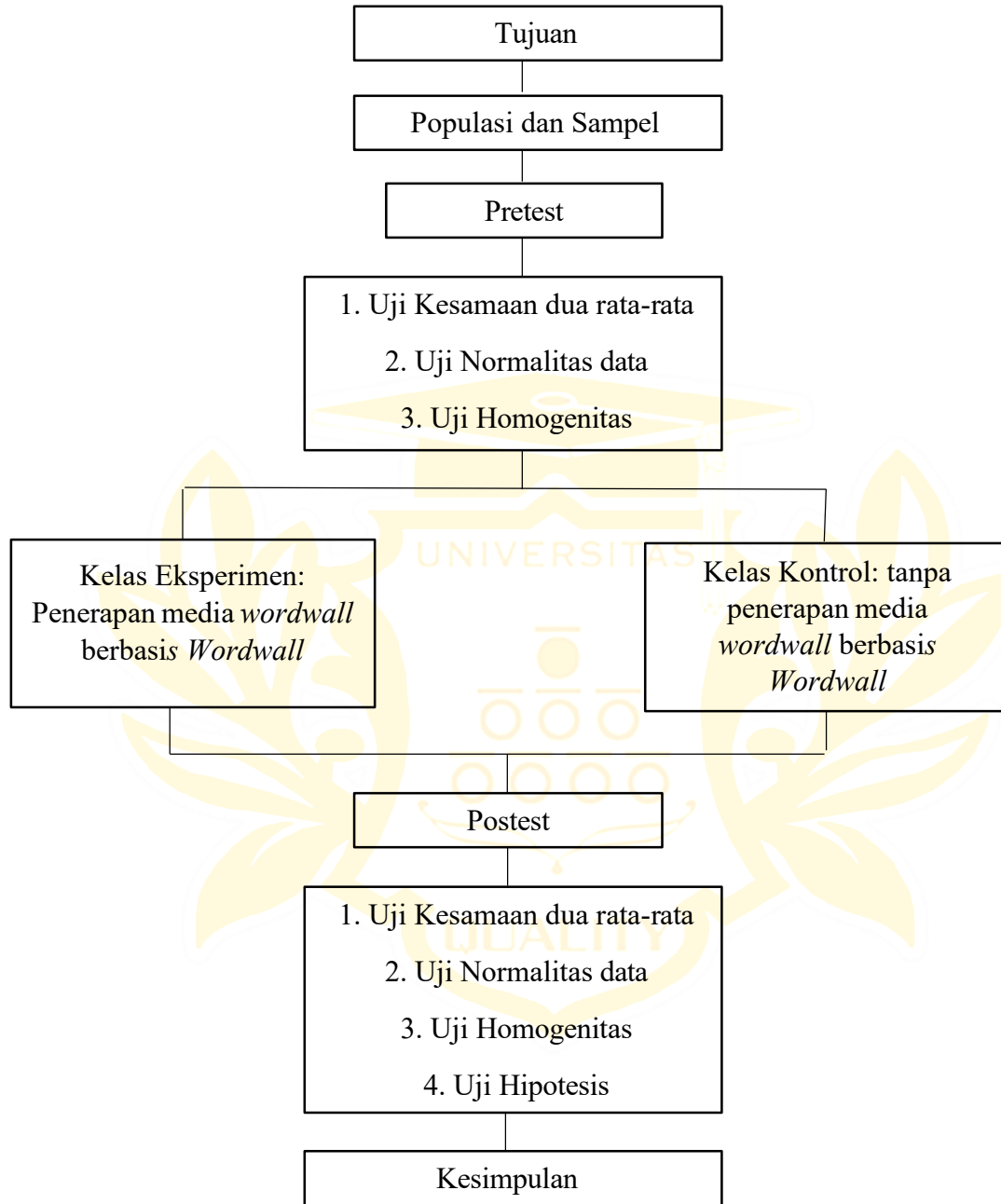
Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam

mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah Dengan menerapkan media *wordwall* peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Tujuan dari media *wordwall* ini adalah memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya. Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, diterapkanlah metode pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih TP. 2025/2026.

Bagan 2.2 Rancangan Penelitian



Gambar 2.5 Skema Kerangka berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih, atau sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang akan dibuktikan melalui data yang dikumpulkan. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh penerapan media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih TP. 2025/2026

H_0 = Terdapat pengaruh penerapan media Wordwall berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih TP. 2025/2026

H_1 = tidak Terdapat pengaruh penerapan media Wordwall berbasis *quiz* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPAS kelas Kelas IV SD Negeri 101864 Gunung Rintih TP. 2025/2026

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan mengenai Peninggalan Sejarah dengan menggunakan gaya belajar terhadap motivasi belajar siswa
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran dalam hal ini diperoleh dari hasil *postest*
3. Mengajar adalah suatu kegiatan pengajar untuk menerapkan materi Peninggalan Sejarah kepada peserta didik dengan menggunakan gaya belajar visual dengan Media *Wordwall*
4. Media *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk game kuis dengan berbagai jenis permainan yang berisi beberapa pertanyaan dengan tampilan yang menarik dan variatif

5. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan mengenai kehidupan makhluk hidup, objek mati, serta interaksi di dalam alam semesta ini

