

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap baru melalui pengalaman, latihan maupun pemahaman dari berbagai sumber. (Ma'rifah Setiawati et al., 2023) menyebutkan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dengan tujuan membawa perubahan pada sikap dan perilaku individu. Perubahan tersebut nampak berbeda antara kondisi sebelum individu mengalami proses belajar dengan setelahnya, serta bersifat relatif menetap. Menurut Winkel dalam (Festiawan, 2020) belajar merupakan suatu proses aktivitas mental yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, serta nilai dan sikap. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan memberikan bekas dalam diri individu. Menurut Gegne, dalam (Festiawan, 2020) menjelaskan bahwa belajar merupakan kecenderungan yang terjadi pada individu dan dapat dipertahankan sepanjang pertumbuhan. Proses belajar berlangsung dalam situasi tertentu yang di mungkin untuk diamati, dimodifikasi, serta dikontrol.

(Ma'rifah Setiawati et al., 2018) menyebutkan ciri ciri belajar sebagai berikut.

1. Adanya perubahan kemampuan dalam aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif.
2. Perubahan bersifat menetap bukan sementara.
3. Terjadi melalui usaha sadar dan interaksi dengan lingkungan.
4. Bukan semata-mata karna pertumbuhan, kelelahan, atau pengaruh fisik.

Belajar merupakan suatu proses sadar yang dilakukan individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, sehingga menghasilkan perubahan pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap, memberikan bekas dalam diri individu, serta tidak semata-mata

disebabkan oleh faktor fisik atau pertumbuhan alami, melainkan karena adanya usaha sadar. Dengan demikian belajar dapat dipahami sebagai aktivitas mental yang terarah untuk membawa perkembangan diri secara berkelanjutan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses penting dalam pendidikan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku individu secara relatif permanen, yang terjadi melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan, bukan semata-mata karena faktor bawaan atau kematangan.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang mencakup ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Bloom (1956) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif (kemampuan berpikir), ranah afektif (sikap dan nilai), serta ranah psikomotor (keterampilan motorik). Menurut Gagne (1977), hasil belajar mencakup kapabilitas siswa berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motorik. Sejalan dengan itu, Sudjana (2009) menekankan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku sebagai outcome dari pendidikan yang dapat diukur.

Jenis hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) menyebutkan bahwa ranah afektif meliputi kemampuan menerima, merespons, menilai, hingga menginternalisasi nilai, sedangkan Simpson (1972) menekankan ranah psikomotor sebagai perkembangan keterampilan motorik. Anderson dan Krathwohl (2001) kemudian merevisi taksonomi Bloom dengan menyoroti dimensi kognitif yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta dipengaruhi oleh faktor internal dan

eksternal, termasuk strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Pada ranah kognitif, hasil belajar IPAS ditunjukkan melalui kemampuan siswa memahami konsep-konsep IPAS dan menjawab soal yang disajikan melalui media Wordwall. Pada ranah afektif, hasil belajar tercermin dari sikap ilmiah siswa, seperti minat, keaktifan, dan rasa ingin tahu selama pembelajaran IPAS berlangsung. Sementara itu, pada ranah psikomotor, hasil belajar terlihat dari keterampilan siswa dalam menggunakan media Wordwall serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran IPAS secara aktif dan mandiri.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan konsep fundamental dalam dunia pendidikan yang menjadi inti dari proses pendidikan formal maupun nonformal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sudrajat, 2010). Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai aktivitas transfer pengetahuan, tetapi sebagai proses interaksi yang menempatkan guru sebagai pengarah pembelajaran, media sebagai sumber belajar pendukung, serta instruksi belajar sebagai pedoman bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Para ahli pendidikan turut memperkaya pemahaman mengenai pembelajaran. Sagala (2009) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa dengan memanfaatkan asas-asas pendidikan dan teori belajar yang berorientasi pada perubahan perilaku. Sementara itu, Gagne (1985) mendefinisikan pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa yang dirancang secara sistematis untuk memengaruhi proses belajar siswa. Pandangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut peran aktif guru dalam merancang instruksi belajar, memilih strategi, serta menentukan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran melibatkan sejumlah unsur utama yang saling berkaitan, yaitu guru, siswa, materi, media, dan lingkungan belajar (Djamarah & Zain, 2010; Sanjaya, 2008). Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pengarah yang menyusun instruksi pembelajaran secara sistematis. Siswa bertindak sebagai subjek aktif yang mengikuti instruksi belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi dan memperjelas instruksi guru, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Materi pembelajaran merupakan isi yang disampaikan, sedangkan lingkungan belajar menjadi konteks yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran.

Agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif, guru perlu menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat melalui instruksi belajar yang jelas dan terarah. Hamalik (2008) menekankan pentingnya prinsip motivasi, kesiapan, dan aktivitas siswa dalam belajar. Sudjana (2009) menambahkan perlunya memperhatikan perbedaan individu, variasi metode, serta pemberian penguatan. Slavin (2000) menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif siswa, pemberian umpan balik, dan penguasaan materi secara bertahap. Sejalan dengan itu, Miarso (2004) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus berlandaskan pada prinsip relevansi, kebermaknaan, kesinambungan, dan keterpaduan, yang semuanya tercermin dalam peran guru dalam merancang dan melaksanakan instruksi pembelajaran dengan dukungan media yang sesuai.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, media, serta instruksi pembelajaran yang dirancang secara terencana. Efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola media dan menyampaikan instruksi belajar secara jelas, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami perubahan sikap dan keterampilan secara positif.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan inti dalam pendidikan yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Dalam konteks pembelajaran berbasis media digital, mengajar tidak hanya dimaknai sebagai penyampaian materi, tetapi juga sebagai kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satunya media Wordwall. Melalui penggunaan Wordwall, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas belajar interaktif sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan.

Berbeda dengan pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa, mengajar lebih berfokus pada peran guru sebagai pengarah, pengelola, dan pengendali proses belajar (Sagala, 2010; Suprijono, 2012). Dalam penggunaan media Wordwall, peran guru menjadi sangat penting, mulai dari merancang instruksi belajar, memilih jenis permainan atau kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, hingga mengelola waktu dan alur kegiatan pembelajaran. Guru juga bertugas memastikan bahwa penggunaan Wordwall tetap terarah pada pencapaian kompetensi yang diharapkan, bukan sekadar aktivitas bermain.

Perbedaan utama antara mengajar dan pembelajaran terletak pada subjek aktifnya. Mengajar berfokus pada aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, sedangkan pembelajaran menekankan keterlibatan aktif siswa melalui interaksi dengan guru, media Wordwall, dan lingkungan belajar (Dimiyati & Mudjiono, 2013). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran berbasis Wordwall sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengarahkan dan membimbing siswa melalui instruksi yang jelas dan terstruktur.

Dalam praktiknya, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai motivator, pengelola kelas, evaluator, dan pembimbing yang mampu memperhatikan perbedaan individu siswa serta menumbuhkan motivasi belajar (Sardiman, 2011; Usman, 2011; Sanjaya, 2016). Penggunaan media Wordwall memungkinkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui

aktivitas yang menarik dan interaktif, sekaligus memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara langsung melalui hasil kuis atau permainan yang ditampilkan.

Mengajar merupakan profesi yang menuntut kreativitas dan profesionalisme guru, termasuk kemampuan mengembangkan metode pembelajaran inovatif dan memanfaatkan literasi digital untuk mendukung hasil belajar siswa (Purnama, 2008; Abidin, 2017; Wijaya, 2018; Kusumawati et al., 2021; Sirait & Marbun, 2022). Pemanfaatan media Wordwall mencerminkan peran guru sebagai inovator dalam pembelajaran, yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, inspiratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, mengajar menggunakan media Wordwall menempatkan guru sebagai motivator, fasilitator, dan inovator utama dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Pengaruh secara umum diartikan sebagai kondisi ketika suatu faktor mampu menimbulkan perubahan pada faktor lain, baik dalam sikap, perilaku, maupun kondisi tertentu (Cahyono, 2016). Dengan kata lain, pengaruh berkaitan erat dengan adanya perubahan yang muncul sebagai akibat dari suatu perlakuan atau intervensi yang diberikan.

Dalam penelitian ilmiah, pengaruh umumnya merujuk pada hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Penelitian kuantitatif, khususnya dengan desain kausal, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variabel bebas memberikan dampak terhadap variabel terikat (Mulyadi, 2012; Sari et al., 2022). Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah penelitian eksperimen, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan untuk menilai adanya pengaruh yang signifikan (Arib, Rahayu, & Siroj, 2024; Siroj & Weriana, 2023).

Dalam konteks pendidikan, pengaruh menjadi konsep penting dalam menilai efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran berperan sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat yang diukur setelah penerapan media tersebut (Cahyono, 2016). Penelitian eksperimen dalam bidang pendidikan umumnya menggunakan desain pretest–posttest, yang memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, pengaruh dimaknai sebagai perubahan hasil belajar siswa, yaitu perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Wordwall. Perubahan tersebut menunjukkan sejauh mana penggunaan media Wordwall memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, semakin besar perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest, maka semakin besar pula pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, pengaruh dalam penelitian pendidikan dapat dipahami sebagai hubungan sebab–akibat antara penggunaan media pembelajaran sebagai variabel bebas dengan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Penelitian tentang pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa bertujuan untuk mengukur efektivitas media tersebut sebagai strategi pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar pengambilan keputusan dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan atau materi agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar.

Senada dengan itu, (Sanjaya 2016) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong proses

belajar mengajar. Dengan kata lain, media bukan hanya alat bantu, tetapi juga sarana interaksi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, Sadiman, ddk. (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting dalam kegiatan belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara antara guru dengan siswa. Kehadiran media membuat penyampaian informasi menjadi lebih jelas, menarik, dan efektif. Dalam konteks penelitian ini, media yang di masukkan adalah Wordwall, yakni media digital berbasis game edukatif yang interaktif, relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital, serta berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

A. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sekaligus mempermudah siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta menumbuhkan gairah dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi sarana strategis yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan itu, Sadiman dkk. (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran digital menjadi media belajar yang relevan bagi siswa, karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kontekstual. Media pembelajaran digital seperti Wordwall berfungsi sebagai media belajar siswa yang tidak hanya menyampaikan

materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas kuis dan permainan edukatif, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall menjadi sangat relevan. Wordwall memungkinkan siswa belajar secara interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan edukatif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Hal ini diperkuat oleh Kurniawan (2023) dalam jurnal pendidikan inovatif yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar generasi digital.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media Wordwall sebagai salah satu media belajar siswa berbasis digital mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, serta mendukung guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan modern.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses belajar mengajar untuk menyalurkan informasi agar dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh siswa. Menurut Arsyad (2017), fungsi utama pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam proses komunikasi, sehingga pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Hal yang sama di tegaskan oleh Sadiman ddk. (2018) bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan dan indera, sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Media tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga jembatan yang memperlancar interaksi guru dan siswa.

Seiring perkembangan teknologi, fungsi media pembelajaran semakin meluas. Media tidak lagi sebatas alat bantu visual atau audio, tetapi juga berperan sebagai sarana interaksi aktif dalam pembelajaran. Sari & Rahayu (2022) menekankan bahwa media digital, seperti Wordwall, memiliki fungsi tidak hanya menyampaikan materi, tetapi membangun dua arah yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi adalah memperjelas pesan, memperlancar interaksi guru-siswa, mengatasi keterbatasan ruang, serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.

C. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan karakteristiknya. Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (2002), media pembelajaran mencakup segala jenis fisik yang mampu menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk mendukung proses belajar.

Secara umum, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. Media Cetak : Meliputi buku, modul, majalah, dan lembar kerja siswa.
Media ini menyajikan informasi secara tekstual dan visual untuk memudahkan pemahaman konsep.
2. Media Audio : Contohnya radio, rekaman suara, dan podcast pendidikan.
Media audio menekankan aspek pendengaran untuk menyampaikan informasi.
3. Media Visual : Termasuk gambar, poster, diagram, dan slide presentasi.
Media ini menonjolkan aspek penglihatan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.
4. Media Audiosialanl : Seperti film, vidio pembelajaran, dan animasi. Medi ini menggabungkan unsur audio dan visual.
5. Media Diital Interaktif : Contohnya aplikasi pembelajaran, software edukatif, dan media berbasis game seperti Wordwall. Media jenis ini

memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi, serta mendorong partisipasi dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses belajar.

2.1.7 Pengertian Media Wordwall

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital interaktif yang berbasis permainan edukatif (*game-based learning*). Media ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis, teka-teki, *matching*, dan permainan kompetitif secara daring maupun luring, sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Keterlibatan aktif tersebut berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Menurut Kurniawan (2023), Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui aktivitas interaktif yang mudah diakses. Wordwall mempermudah guru dalam menyajikan materi secara kreatif, sekaligus memfasilitasi siswa untuk belajar secara partisipatif. Kondisi ini memungkinkan siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami konsep yang dipelajari, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Sejalan dengan itu, Putra dan Sari (2023) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran mendorong keterlibatan aktif siswa, mempercepat pemahaman konsep, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi. Peningkatan pemahaman dan daya ingat tersebut tercermin pada hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa menjawab soal dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dengan demikian, Wordwall dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran digital interaktif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, Wordwall digunakan sebagai variabel bebas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Holy

Kids Bersinar Medan.

A. Langkah-langkah Media Wordwall

Wordwall merupakan media pembelajaran digital yang interaktif dan mudah digunakan. Agar dapat di manfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar, langkah-langkah penggunaannya:

1. Membuat Akun : Guru terlebih dahulu membuat akun Wordwall melalui situs resmi (www.wordwall.net). Akun ini memungkinkan guru untuk menyimpan, mengelola, serta membagikan aktivitas pembelajaran kepada siswa.
2. Memilih Template : Setelah masuk ke akun, guru dapat memilih template sesuai jenis permainan atau aktivitas pembelajaran yang diinginkan, seperti kuis, teka-teki, *crossword*, *match up*, atau aktivitas interaktif lainnya. Pemilihan template disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi IPAS yang akan diajarkan.
3. Membuat Soal atau Materi Guru memasukkan pertanyaan, jawaban, atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Wordwall memungkinkan penambahan teks, gambar, audio, maupun video untuk memperkaya tampilan materi dan meningkatkan daya tarik pembelajaran.
4. Siswa Mengerjakan Aktivitas Setelah materi selesai dibuat, guru membagikan aktivitas kepada siswa melalui kode akses, tautan (*link*), atau QR code. Siswa kemudian mengerjakan soal secara interaktif menggunakan komputer, tablet, atau smartphone, baik secara individu maupun kelompok.
5. Evaluasi dan Analisis Hasil Wordwall menyediakan fitur laporan yang memungkinkan guru memantau jawaban, nilai, serta tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan aktivitas. Hal ini mempermudah guru dalam mengevaluasi pencapaian kompetensi secara real-time.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, Wordwall dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi

serta meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

A. Kelebihan Media Wordwall

1. Interaktif

- a) Wordwall memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- b) Soal-soal dibuat dalam bentuk permainan atau kuis sehingga siswa lebih tertarik

2. Menyenangkan

- a) Pembelajaran tidak monoton karena menggunakan elemen gamifikasi.
- b) Membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

3. Mudah Digunakan

- a) Guru mudah membuat soal dan menyesuaikan materi sesuai kebutuhan.
- b) Siswa bisa mengakses Wordwall melalui gadget, komputer, atau tablet dengan mudah.

4. Fleksibel dan Variatif

- a) Banyak jenis template game atau quiz yang bisa dipilih sesuai materi
- b) Bisa digunakan untuk berbagai mata pelajaran, tidak terbatas hanya IPAS

B. Kekurangan Media Wordwall

1. Memerlukan Koneksi Internet

Wordwall berbasis online, sehingga jika jaringan internet lambat atau tidak stabil, pembelajaran bisa terganggu.

2. Versi Gratis Terbatas

Beberapa fitur hanya tersedia di versi berbayar, sehingga guru dan siswa mungkin tidak bisa mengakses semua jenis permainan atau template

3. Ketergantungan pada Gadget

Siswa harus menggunakan perangkat seperti komputer, tablet, atau smartphone. Jika perangkat terbatas, tidak semua siswa bisa berpartisipasi secara optimal.

4. Membutuhkan Adaptasi Awal

Guru perlu waktu belajar untuk membuat soal, mengatur template, dan

menyesuaikan media dengan materi Pelajaran

2.1.8 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah isi atau pokok bahasan yang dipelajari oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas, 2006). Materi ini mencakup tiga aspek penting, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa. Dalam penelitian ini, materi yang digunakan berasal dari Bab IV: *Bumi dan Peristiwa Alam*, Topik B: *Perubahan Bentuk Permukaan Bumi*, pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD.

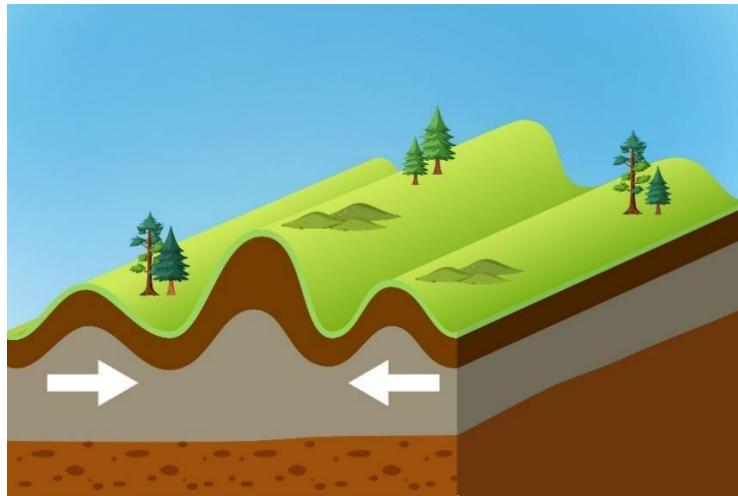
Berdasarkan Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022), materi ini mencakup beberapa hal, seperti proses perubahan bentuk permukaan bumi (pelapukan, erosi, sedimentasi, dan aktivitas vulkanik), berbagai bentuk permukaan bumi hasil proses tersebut (gunung, lembah, delta, dataran), faktor-faktor yang memengaruhi perubahan permukaan bumi baik secara alami maupun akibat aktivitas manusia, serta dampaknya terhadap lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

Materi ini dipilih karena sangat relevan dengan pengalaman siswa sehari-hari. Misalnya, fenomena seperti sungai yang berubah alur atau tanah longsor bisa lebih mudah mereka pahami. Namun, konsep perubahan bentuk permukaan bumi tergolong abstrak dan membutuhkan pemahaman proses yang kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan.

Media Wordwall dipandang tepat untuk memvisualisasikan materi melalui kuis dan permainan edukatif, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep sains yang kompleks dengan lebih jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017), yang menekankan bahwa media visual dan interaktif memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep-konsep ilmiah.

Tabel 2.1 materi pembelajaran

Materi	Kompetensi Dasar /Capaian Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Tujuan Pembelajaran
Perubahan Bentuk Permukaan Bumi	3.5 Memahami proses perubahan bentuk permukaan bumi akibat pelapukan, erosi, sedimentasi, dan aktivitas vulkanik.	Siswa dapat menjelaskan proses pelapukan, erosi, sedimentasi, dan aktivitas vulkanik dengan kata sendiri.	Siswa memahami proses perubahan bentuk permukaan bumi dan dapat mengaitkannya dengan fenomena alam sehari-hari.
Bentuk Permukaan Bumi Hasil Proses Alam	3.6 Mengidentifikasi berbagai bentuk permukaan bumi hasil proses alam.	Siswa dapat menyebutkan contoh bentuk permukaan bumi seperti gunung, lembah, delta, dan dataran.	Siswa dapat mengenali dan menamai bentuk-bentuk permukaan bumi yang dihasilkan oleh proses alam.
Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Permukaan Bumi	3.7 Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan permukaan bumi, baik alami maupun akibat aktivitas manusia.	Siswa dapat membedakan faktor alami dan faktor manusia yang memengaruhi perubahan permukaan bumi.	Siswa mampu memahami pengaruh manusia dan alam terhadap perubahan permukaan bumi.



Gambar 2.1 Tektonisme

Sumber : freepik.com/topntp26

a) Tektonisme

Tektonisme adalah tenaga dari dalam Bumi yang mengakibatkan perubahan letak atau perubahan bentuk pada lapisan kulit bumi.

Tektonisme menyebabkan terbentuknya lipatan dan patahan Bumi. Lipatan dan patahan tersebut mengakibatkan bentuk di permukaan bumi ini tidak rata, tetapi terdapat berbagai cekungan, tempat yang rendah, pergunungan tinggi, bukit yang tegak, dan sebagainya



Gambar 2.1 Vulkanisme

Sumber: freepik.com/topntp21

b) Vulkanisme

Vulkanisme adalah peristiwa alam yang berhubungan dengan aktivitas gunung berapi. Vulkanisme dapat diartikan juga sebagai pergerakan magma dari dalam Bumi menuju ke permukaan bumi. Magma dapat keluar ke permukaan bumi melalui letusan gunung berapi. Keluarnya magma tersebut diakibatkan karena tekanan yang besar dari dalam perut bumi.



Gambar 2.1 Seisme (Gempa Bumi)

Sumber : [freepik.com/topntp20](https://www.freepik.com/topntp20)

c) Seisme (Gempa Bumi)

Masyarakat Indonesia mungkin sudah tidak asing lagi dengan gempa bumi. Gempa bumi merupakan getaran yang dirasakan di permukaan bumi akibat kekuatan dari dalam Bumi. Kekuatan tersebut dapat berasal dari aktivitas tektonisme, vulkanisme, ataupun reruntuhan longsor. Gempa dengan kekuatan yang besar dapat mengubah bentuk permukaan bumi. Hal tersebut karena gempa bumi dapat menyebabkan munculnya cekungan atau retakan pada permukaan bumi

2.2 Kerangka Berpikir

Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Perubahan Bentuk Permukaan Bumi yang meliputi tektonisme, vulkanisme, dan seisme. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga penyajian materi bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat

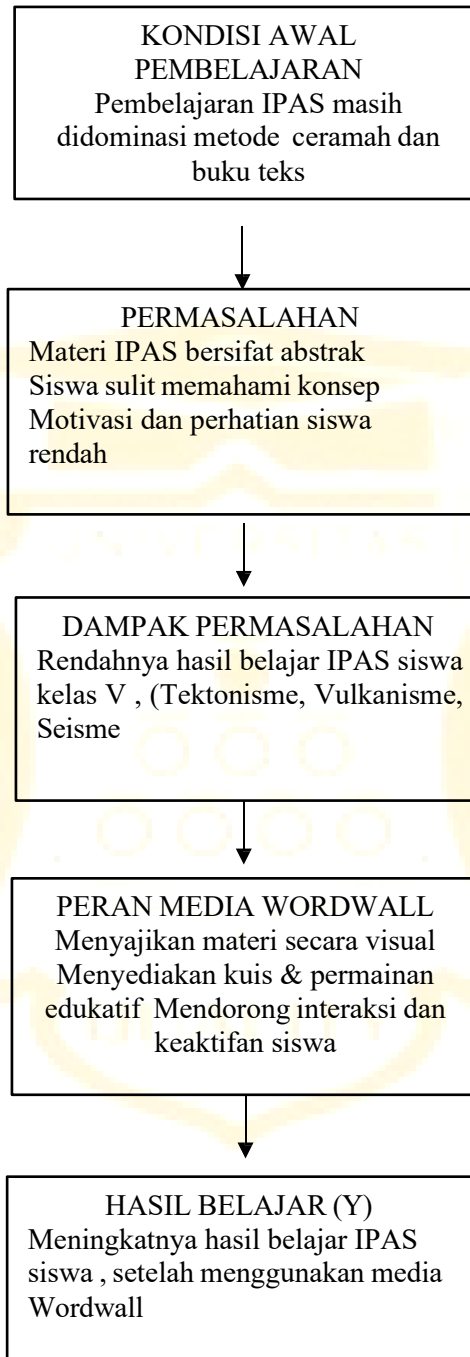
abstrak dan kompleks, yang berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori pembelajaran kognitif dan teori multimedia, pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila materi yang bersifat abstrak disajikan melalui media visual dan interaktif, karena dapat membantu siswa membangun pemahaman, meningkatkan daya ingat, serta memfasilitasi proses pengolahan informasi secara lebih optimal (Mayer, 2009). Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai adalah media Wordwall, yaitu media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif (*game-based learning*). Wordwall memungkinkan guru menyajikan materi IPAS dalam bentuk kuis interaktif, permainan, dan aktivitas visual yang menarik. Penggunaan media Wordwall menyebabkan meningkatnya motivasi dan perhatian siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, visualisasi dan aktivitas interaktif dalam Wordwall membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak seperti tektonisme, vulkanisme, dan seisme secara lebih jelas dan bermakna (Arsyad, 2017).

Peningkatan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep tersebut berakibat langsung pada meningkatnya hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih mampu memahami materi IPAS, menjawab soal dengan tepat, serta mengaitkan konsep pembelajaran dengan fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, penggunaan media Wordwall sebagai variabel bebas (X) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa sebagai variabel terikat (Y)

Gambar 2.2 kerangka berpikir



2.3 Definisi Operasional

1. Media Wordwall

Media Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukasi interaktif seperti kuis, crossword puzzle, dan matching games yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Siregar dan Sihombing (2023), *“Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang memudahkan guru membuat media interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik”*

Selain itu, penelitian Situmorang et al. (2023) juga menyatakan bahwa penggunaan Wordwall efektif meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa karena fitur gamifikasi yang dimilikinya dapat mendorong partisipasi belajar lebih tinggi. Hal ini membuktikan bahwa Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Sudjana (2017), *“hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”*

Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes kognitif berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Tes ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang telah dipelajari. Sejalan dengan pendapat Pratama (2022), *“hasil belajar kognitif merupakan bukti capaian pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan guru”*.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang melibatkan interaksi antara berbagai unsur pendidikan, dengan tujuan membentuk kompetensi, sikap, serta keterampilan peserta didik. Efektivitas pembelajaran hanya dapat dicapai apabila prinsip-prinsip dasar di jalankan, sehingga siswa tidak sekadar memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengalami perubahan perilaku yang positif.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh Media Wordwall terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Holy Kids Bersinar Medan Tahun Pelajaran 2025/2026.

