

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan peserta didik yang saling bertukar informasi (Arsad:2017). Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran (Rosmita :2020).

Dari beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif, dan terarah antara guru lingkungan dan peserta didik dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan.

b. Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar (Sumiarti:2016).

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Tujuan pembelajaran yaitu maksud yang disampaikan melalui pernyataan yang menggambarkan perubahan yang diharapkan siswa.

2) Materi Pembelajaran

Materi Pembelajaran pembelajaran merupakan kriteria pemilihan materi pendidikan yang dikembangkan dalam sistem pendidikan dan dasar untuk menentukan strategi pendidikan.

3) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran sesuatu yang dapat membuat lingkungan belajar menjadi lebih efektif sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

c. Efektivitas Pembelajaran

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu **effektif** yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan (iga rosalina:2014).

Efektivitas adalah ukuran keberhasilan atau kegagalan mencapai tujuan organisasi yang mencapai tujuannya. Organisasi mencapai tujuan, organisasi berfungsi secara efektif. Indikator Efisiensi menggambarkan banyaknya konsekuensi dan pengaruh keluaran (Mardiyasmo 2017). Program untuk mencapai tujuan program, semakin tinggi bagian keuntungan diciptakan untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu, bahkan lebih efektif proses pembelajaran.

Jadi suatu kegiatan organisasi di katakan efektif apabila suatu kegiatan organisasi tersebut berjalan sesuai aturan atau berjalan sesuai target yang di tentukan oleh organisasi tersebut.

Efektivitas program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Kesuksesan mengarah pada suatu proses dimana siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan sebelumnya.
- b. Berbagi pengalaman belajar yang menarik, melibatkan siswa secara aktif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.
- c. Lembaga yang mendukung proses belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan pengantar atau mediator yaitu pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Kuncahyono, 2017:774). Media pembelajaran adalah perantara yang mempermudah penyampaian bahan ajar kepada siswa pada saat pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran (Wulandari, 2018:78).

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media dapat dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar maka media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pihak lainnya. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran majalah, dan sebagainya kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, (Priansa, 2017).

Media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan untuk menunjang dan tercapainya proses pembelajaran (Haryono,2015:47). Lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber belajar secara terencana, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerima dapat menyelesaikan proses belajar secara efektif dan efisien. (Arsyhar, 2020:8).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang menyampaikan informasi, membangkitkan pikiran, perasaan, menarik perhatian dan mempercepat kemauan peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan yang direncanakan atau dikondisikan secara sengaja yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Ini artinya media pembelajaran mencakup *hardware* atau *software*nya. *Hardware* di sini contohnya *LCD proyektor*, model/maket, dan poster. *Software* di sini adalah kandungan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa sehingga dapat terjadi perubahan perilaku.

Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa

sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Media pembelajaran menempati sebagai posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Keberadaan media pembelajaran yang dipilih dan digunakan dengan tepat oleh guru tentunya akan membantu peserta didik dalam fase-fase belajar tersebut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut (Haryono, 2015:49-50) yaitu:

- 1) Mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik,
- 2) Memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung,
- 3) Memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya,
- 4) Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistis,
- 5) Menumbuhkan keinginan dan minat baru peserta didik,
- 6) Menumbuhkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar,
- 7) Peserta didik diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang nyata sampai abstrak,

- 8) Memudahkan peserta didik dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda,

Fungsi Media Pembelajaran Menurut (Sanjaya:2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru menyampaikan materi. Pembelajaran dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memotivasi siswa karena merupakan konten media yang dibuat atau dikembangkan untuk menyampaikan materi secara menarik dan tersampaikan dengan baik. Pemberian materi dengan menggunakan lingkungan belajar dapat menyatukan pemahaman terhadap informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah dapat membantu guru mengenalkan konsep-konsep dasar yang benar, otentik dan mudah diterima oleh siswa. Siswa tidak mudah bosan saat belajar, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa termotivasi untuk belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan banyak manfaat bagi suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Secara umum, media memiliki beberapa manfaat (Haryono, 2014:49), diantaranya :

- 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, karena pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda dan tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak.

- 2) Memperoleh gambaran dengan jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, karena: objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya terlalu jauh, objek berbahaya.
- 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru serta lingkungannya
- 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan
- 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik;

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (2012), yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam tentang sesuatu hal.
- 3) Melalui media, penafsiran yang beraneka ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip,

konsep, proses maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

- 5) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 6) Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada siswa.
- 7) Jumlah waktu belajar dapat dikurangi.
- 8) Seringkali terjadi, para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu, jika mereka memanfaatkan media dengan baik.
- 9) Kualitas belajar siswa dapat lebih ditingkatkan
- 10) Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh.
- 11) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 12) Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa bergantung pada keberadaan guru.
- 13) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 14) Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa pada ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu.

- 15) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 16) Dengan media, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan, namun justru dapat mengurangi penjelasan verbal (lisan), sehingga guru dapat memberikan perhatian lebih banyak kepada aspek pemberian motivasi, perhatian, bimbingan, dan sebagainya.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media Berbasis Manusia Media berbasis manusia memiliki manfaat yaitu bisa mengungkapkan suatu keterangan secara eksklusif misalnya, pada hal dialog dan diskusi. Media pembelajaran berbasis insan ini bisa menaikkan motivasi belajarsiswa dan lebih ulet pada hal belajar dan lebih aktif. Karena, menggunakan adanya media ini akan lebih melatih keberanian murid pada hal mengemukakan pendapat.
- 2) Media berbasis cetak yang dipakai pengajar pada hal pembelajaran yaitu kitab teks, majalah, koran, dan lembar kerja siswa. Ada enam hal yang wajib diperhatikan pada merancang media cetak yaitu berukuran huruf, format, daya tarik, konsistensi, organisasi, dan penggunaan spasi. Hal tadi bertujuan supaya menarik minat baca dan menaruh kesan sebagai akibatnya siswa merasa bosan dan jenuh.

- 3) Media berbasis visual ini sebuah indera yang bisa dipandang secara eksklusif sang siswa memakai indra penglihatan dan bersifat konkret. Media visual ini bisa berbentuk gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Kebanyakan media ini lebih gampang dipakai guru karena, lebih gampang memahamkan isi materi dalam siswa.

Kelemahan dari media audio adalah tidak semua orang bisa mendengarnya, bagi orang yang mempunyai kelainan pada pendengaran tidak cocok menggunakan media ini. Sedangkan kelebihan dari media ini adalah media audio telah menjadi peralatan yang sangat lumrah dan mudah didapat oleh seluruh lapisan masyarakat, ketersediaannya dapat diandalkan dan tidak menyita banyak waktu.

- 4) Media berbasis audio visual ini umumnya berupa video, slide, dan film. Media ini adalah sebuah indera yang bisa pada dengar dan lihat sang siswa. Kebanyakan siswa lebih menyukai media ini karena, media ini berupa bunyi dan gambar jadi mereka mampu melihat dan mendengar

Kelemahan dari audio visual adalah media ini hanya mampu menyajikan komunikasi satu arah dan tidak mampu menjangkau kelas besar sehingga sulit bagi semua siswa untuk melihat secara rinci gambar yang disiapkan. Sedangkan kelebihan dari audio visual adalah media ini bisa menampilkan langsung apa yang ingin ditampilkan atau yang diajarkan.

- 5) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Kelemahan pada multimedia diantaranya adalah penggunaannya masih dianggap mahal. Sedangkan kelebihan pada multimedia adalah mampu menjangkau objek yang jauh. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar perorangan sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.

3. Media *WordWall*

a. Pengertian Media *WordWall*

Salah satu pendekatan paling efektif dalam pembelajaran adalah mengenal peserta didik dengan lebih dekat. Pada zaman saat ini, peserta didik cenderung lebih dekat dengan yang digital, seperti media sosial dan *game*. Oleh karena itu, tenaga pendidik dapat memanfaatkan *game* edukasi sebagai “alat” untuk mendekati peserta didik. Menurut Handriyantini (2019), *game* edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Seperangkat *game* edukasi tersebut tercermin dalam aplikasi *Wordwall*.

Menurut (Sherianto:2020) *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada *browser*. Aplikasi ini dirancang khusus untuk menjadi alat belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi

siswa. Halaman *Wordwall* juga menyertakan contoh kreasi guru untuk memberikan gambaran kepada pengguna baru tentang jenis kreasi yang mereka buat. *Wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi *web* tempat kami mengembangkan *game* berbasis kuis yang menyenangkan. Situs ini cocok untuk merencanakan dan meninjau penilaian pembelajaran.

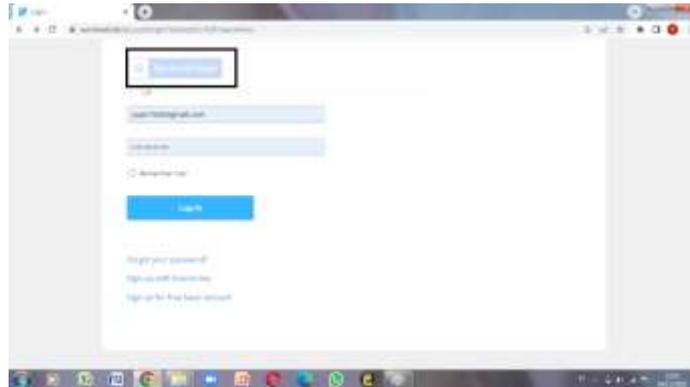
b. Langkah-langkah Mengakses Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

- 1) Untuk uji coba, kita bisa membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.



Gambar 2.1 Link Masuk Google

- 2) Setelah itu akan masuk pada tampilan berikut, jika kalian belum memiliki akun bisa mendaftar menggunakan akun *google* dengan mengklik "*Sign in with Google*" yang sudah saya tandai pada tampilan dibawah ini. dan jika sudah mempunyai akun bisa juga langsung masuk dengan memasukkan *Email* yang sudah terdaftar di akun *Wordwall*.



Gambar 2.2 Sign in with Google

- 3) Masuk menggunakan akun *google* kalian. seperti pada tampilan dibawah ini.



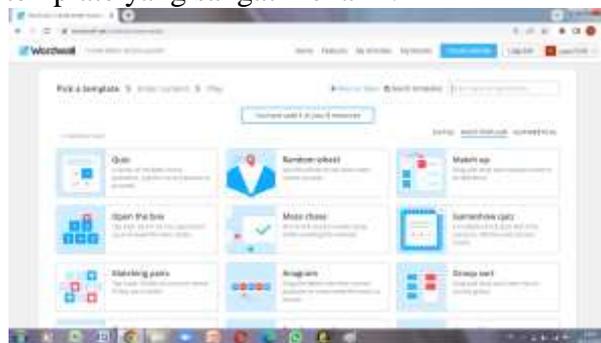
Gambar 2.3 Google

- 4) Setelah itu kalian akan masuk pada tampilan dibawah ini, lalu kalian bisa klik "*Create Activity*" untuk memulai pembuatan *Quiz/Soal*.



Gambar 2.4 Create Activity

- 5) Selanjutnya bisa memilih *Template* apa yang ingin kalian gunakan pada Quiz tersebut, karena di *wordwall* ini terdapat beberapa template yang sangat menarik.



Gambar 2.5 Tamplet

c. Kelebihan Media *WordWall*

Kelebihan dari *wordwall games* dapat membawa pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah dipahami bagi siswa sekolah dasar, dan banyak model yang bisa dipilih sesuai hati. Media *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa. *Wordwall* yaitu gratis untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan

secara langsung melalui whatsapp, *google clasroom*, maupun yang lainnya.

Ada beberapa kelebihan dari media *word wall* ini, antara lain:

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

d. Kekurangan Media *Wordwall*

Adapun kekurangan dari Media *Wordwall* antara lain:

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

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan ukuran atau tingkat keberhasilan siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah penilaian dalam bentuk tes, biasanya dinyatakan dalam beberapa nilai atau angka, dan mengakibatkan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Setyorini & Wulandari, 2021). Hasil belajar yaitu perubahan yang terjadi pada diri siswa, meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik (Tasya Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil belajar mengacu pada sejauh mana siswa telah menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, atau proses keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau symbol. Hasil belajar diketahui jika siswa memiliki tujuan dalam proses pembelajaran

Hasil belajar merupakan kompetensi yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar (Rumiati, 2020). Sedangkan menurut, (Muhammad Sobri, 2020) Hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh seorang siswa, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan kognitif, efektif, dan psikomotorik yang dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran, dan ditandai dengan perubahan perilaku setelah melalui proses pembelajaran.

b. Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Menurut (Moore:2017) indikator hasil belajar memiliki tiga indikator, yaitu:

1) Ranah kognitif,

Dari perspektif psikologi kognitif, berkependudukan psikologis yang terletak di otak ini merupakan sumber dan penggerak wilayah psikologis lainnya, yaitu afektif (rasa) dan psikomotor (niat). Berbeda dengan organ lainnya, organ otak sebagai markas aktivitas kognitif tidak hanya sebagai penggerak

aktivitas mental, tetapi juga menara kontrol, aktivitas emosional, dan aktivitas tindakan. Otak bekerja siang dan malam. Seiring dengan upaya tersebut, guru juga diharapkan mampu membedakan siswa dari strategi yang mengarah pada cita-cita selama mereka bertahan atau lulus. Siswa harus diberi tahu sebanyak mungkin dengan contoh dan bukti bahwa mereka emahami makna materi dan hubungannya dengan materi-materi lain.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2018: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan

eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

2) Ranah efektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang terhadap benda, kejadian-kejadian, atau makhluk hidup lainnya. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap kita terhadap orang lain. Oleh karena itu, Gagne memperhatikan bagaimana siswa-siswa memperoleh sikap-sikap sosial. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang akan baik apabila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi.

Ciri- ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti :

- a) Perhatiannya terhadap mata pelajaran,
- b) Kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran,
- c) Motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya
- d) Penghargaan atau rasa hormatnya terhadap gurudan sebagainya.

3) Ranah Psikomotor,

Psikomotorik diartikan sebagai suatu aktifitas fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan, seperti lari, melompat, melukis dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, psikomotorik terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui menipulasi otot dan fisik.

Pada dasarnya, hasil belajar terdiri dari pola-pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan keterampilan. Menurut (Teni Nurrita, 2018) macam-macam hasil belajar antara lain:

- 1) Informasi verbal, kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa lisan dan tulisan.
- 2) Strategi kognitif, kemampuan untuk mengarahkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri.
- 3) Keterampilan motorik, kemampuan untuk melakukan berbagai gerakan tubuh dalam urusan dan koordinasi.
- 4) Sikap, kemampuan menerima dan menolak suatu objek berdasarkan evaluasi terhadap objek tersebut.

Secara sederhana, hasil belajar diartikan sebagai sejauh mana siswa berhasil mempelajari materi pembelajaran, (Teni Nurrita, 2018). Informasi verbal merupakan kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bahasa lisan dan tulisan.

- 1) Keterampilan intelektual merupakan kemampuan untuk mengeksekusi konsep dan simbol.
- 2) Strategi kognitif merupakan kemampuan untuk mengarahkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri, termasuk penggunaan konsep dan aturan dalam pemecahan masalah.
- 3) Keterampilan motoric merupakan kemampuan untuk melakukan berbagai gerakan fisik dalam bisnis dan koordinasi.
- 4) Sikap merupakan kemampuan untuk menerima atau menolak suatu mata pelajaran berdasarkan penilaian terhadap mata pelajaran tersebut.

Dapat disimpulkan, macam-macam hasil belajar memiliki beberapa ranah dan diukur dari tingkat penguasaan dalam klasifikasi hasil belajar, antara lain:

- 1) Kognitif yaitu melatih kemampuan intelektual pada siswa yang berkenaan dengan pengembangan otak dan penalaran pada siswa.
- 2) Afektif yaitu berhubungan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan, apersepsi, atau apresiasi terhadap nilai, norma dan segala sesuatu yang menerima, memberi respon, menilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai.
- 3) Psikomotor yaitu memiliki kaitan erat dengan kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang dalam mata pelajaran.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan pendidik untuk meningkatkan, tetapi juga pada faktor-faktor lain yang saling berinteraksi, sebagaimana dikemukakan oleh Oemar Hamalik, (Naeklan Simbolon, 2022) beberapa faktor kesulitan belajar siswa, antara lain :

- 1) Faktor yang berkerja pada diri sendiri.
- 2) Faktor dari lingkungan.
- 3) Faktor lingkungan keluarga.
- 4) Faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat.

Menurut (Sari & Aisyah, 2021), faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor fisiologis, umumnya seperti kesehatan yang baik, tidak lelah atau lelah. Hal ini mempengaruhi penerimaan siswa terhadap mata pelajaran tersebut.
 - b) Faktor psikologis, setiap orang/siswa memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, yang akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan tersebut meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

- b) Faktor instrumental, yang keberadaan dan kegunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Panggabean et al., 2021).

1) Faktor dari luar diri siswa

- a) Faktor non-sosial adalah faktor yang bisa mempengaruhi prestasi akademik, seperti kondisi lingkungan, cuaca, perlengkapan audio visual atau alat yang digunakan sebagai media pembelajaran.
- b) Faktor sosial, faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar siswa, karena dapat melihat peran guru dalam proses pembelajaran, orang tua sebagai pendidik pertama, teman, saudara, dan lain sebagainya.

2) Faktor internal siswa

- a) Faktor fisiologis, jika badan sakit, anak akan merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran, sehingga anak tidak akan menerima dan memahami kurikulum yang disampaikan oleh pendidik.
- b) Faktor psikologis, yaitu faktor yang terdapat dalam psikologi anak, jika dapat berfungsi dengan normal maka proses belajar akan berjalan dengan lancar, tetapi jika tidak berfungsi dengan baik maka proses belajar akan terganggu.

Dapat disimpulkan bahwa faktor dari hasil belajar adalah salah satunya adalah penerapan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tahapan pembelajaran, dan keberhasilan suatu pembelajaran tidak ditentukan oleh peningkatan kemampuan siswa, semakin tinggi kemampuan dan kualitas siswa dalam belajar semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Faktor lainnya pada hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal.

- 1) Faktor internal, pada faktor ini dapat dilihat beberapa aspek yaitu kondisi pada kesehatan yang tidak mudah lelah atau cape (fisikologis), dilihat psikologis setiap individu seperti pada kejiwaan akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 2) Faktor eksternal, terdapat faktor non sosial yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, keadaan lingkungan, cuaca, dan lain-lain. Faktor sosial merupakan faktor yang sangat berpengaruh pada hasil belajar dilihat dari peran guru, orang tua, dan masyarakat.

3) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut Sudirman (Saputro et al., 2021), upaya meningkatkan hasil belajar siswa adalah Menggunakan metode dan media menarik yang sesuai dengan materi dan situasi siswa, memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, belajar tanpa dipaksa atau bosan, dan membuat pembelajaran terasa seperti permainan, dan setiap siswa dapat berpartisipasi secara aktif

di dalamnya. Untuk meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah siswa membutuhkan alat bantu berupa media, serta alat peraga yang memperjelas apa yang akan guru sampaikan agar siswa dapat lebih cepat memahami dan memahami.

Maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar, ada beberapa cara agar hasil belajar dapat ditingkatkan, yaitu penggunaan alat bantu, seperti penggunaan media pembelajaran yang sepadan dengan materi yang diberikan sehingga pembelajaran akan terlihat menarik, efektif dan siswa semangat serta pembelajaran cepat dipahami dan dimengerti siswa.

5. Hakikat Pembelajaran IPAS

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah salah satu mata [pelajaran](#) Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. Dengan melalui Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini, diharapkan para pelajar dapat mengenali kekayaan Indonesia lebih jauh, dan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam.

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru gabungan antara IPA dan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, pengetahuan didefinisikan sebagai gabungan berbagai informasi yang disusun secara logis dan sistematis dengan mempertimbangkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini meliputi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

b. Media Pembelajaran IPAS

Bagi seorang guru, penting untuk memahami anak didiknya sehingga dapat memberikan pelajaran dengan tepat. Berikut ini adalah contoh media pembelajaran yang menarik untuk siswa SD pada materi IPAS:

1) Media Video

Video merupakan media pembelajaran untuk siswa SD yang terdiri dari tampilan visual dan audio. Artinya, media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa. Hal ini akan meningkatkan konsentrasi dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Terlebih jika video dikemas dengan animasi yang menarik.

Video menjadi media pembelajaran yang cocok untuk anak SD, terutama di masa pandemi. Guru bisa dengan mudah membagikan media belajar ini kepada anak didik secara daring.

Video pembelajaran ini bisa dengan mudah didapatkan melalui berbagai sumber di internet maupun dengan membuatnya sendiri.

2) Media Gambar

Gambar merupakan contoh media pembelajaran yang cocok untuk anak SD tingkat rendah maupun tinggi. Media ini akan membuat anak lebih kreatif dan imajinatif. Anak dapat mendapatkan visual dari materi secara jelas sehingga akan lebih mudah untuk dipahami.

Media visual seperti gambar membantu anak-anak untuk menghasilkan sesuatu. Hal itu karena gambar akan disimpan oleh otak kanan sedangkan teks akan disimpan menggunakan otak kiri yang sifatnya sementara. Contoh media gambar yang bisa digunakan untuk pembelajaran adalah foto, sketsa, poster, dan lukisan.

c. Hasil Belajar IPAS

Indikator pencapaian hasil belajar IPAS:

1) Kognitif

Dari perspektif psikologi kognitif, berkependudukan psikologis yang terletak di otak ini merupakan sumber dan penggerak wilayah psikologis lainnya, yaitu afektif (rasa) dan psikomotor (niat). Berbeda dengan organ lainnya, organ otak sebagai markas aktivitas kognitif tidak hanya sebagai penggerak aktivitas mental, tetapi juga menara kontrol, aktivitas emosional,

dan aktivitas tindakan. Otak bekerja siang dan malam. Seiring dengan upaya tersebut, guru juga diharapkan mampu membedakan siswa dari strategi yang mengarah pada cita-cita selama mereka bertahan atau lulus. Siswa harus diberi tahu sebanyak mungkin dengan contoh dan bukti bahwa mereka memahami makna materi dan hubungannya dengan materi-materi lain.

2) Afektif

Keberhasilan pengembangan ranah kognitif tidak hanya menghasilkan keterampilan kognitif tetapi juga keterampilan afektif. Misalnya, seorang guru IPAS yang mampu mengembangkan keterampilan kognitif dengan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah memiliki efek positif pada suasana hati siswa.

3) Psikomotor

Perkembangan area kognitif juga akan berhasil efek positif pada perkembangan area psikomotorik. Keterampilan psikomotor adalah semua keterampilan fisik yang berwujud dan mudah dideteksi baik secara kuantitatif maupun kualitatif karena sifat terbuka. Namun, aktivitas psikomotor tidak terlepas dari kapasitas afektif. Yaitu, keterampilan psikomotor siswa itu juga merupakan manifestasi dari pemahaman, pengetahuan dan kesadaran sikap dan mentalnya.

d. Tujuan Pembelajaran IPAS

Ketika mata pelajaran yang dahulu menjadi dua pokok digabung menjadi satu, maka akan memiliki tujuan yang baru. Beberapa tujuan Mata Pelajaran IPAS adalah sebagai berikut.

1) Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Mata pelajaran ini, diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena [alam](#) dan sosial yang terjadi di sekitarnya.

2) Mengenal Interaksi

Dalam IPAS, para siswa akan berusaha mengenal dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

3) Mengidentifikasi Masalah

Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.

4) Melatih Sikap Ilmiah

Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS, maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.

e. Berperan Aktif dalam menjaga Lingkungan Alam

IPAS membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu,

mereka akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

Setelah memahami tujuan dari mata pelajaran IPAS, elemen-elemen di dalamnya juga harus diterapkan. Berikut elemen IPAS.

- 1) Pemahaman IPAS (Sains dan Sosial). Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan.
- 2) Keterampilan Proses. Hal ini merupakan sebuah proses dalam melakukan diagnosa terhadap situasi, merumuskan permasalahan, mengkritik, dan bereksperimen.

6. Materi Jual Beli Barang

Dalam kurikulum Merdeka, siswa kelas 4 SD/MI diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengetahui cara memperoleh barang yang dibutuhkan
2. Memanfaatkan nilai dan prioritas barang Memahami kebutuhan dan keinginan dengan menggunakan gelar skala
3. Mengetahui nilai uang sebagai alat tukar dalam jual beli
4. Menjelaskan alur kegiatan ekonomi dalam kegiatan jual beli sebagai alat pemenuhan kebutuhan manusia

Siswa juga harus mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan penting berikut:

1. Apa alasan terjadinya jual beli?
2. Dimana tempat diadakannya acara jual beli?

3. Apakah semua kebutuhan mendesak siswa terpenuhi
4. Bagaimana barang dan jasa akan diantar ke rumah mereka?

Alur kegiatan perekonomian ditunjukkan pada diagram di bawah ini.

1. Kegiatan produksi

Kegiatan yang menghasilkan sesuatu. Orang yang melakukan kegiatan tersebut disebut produser. Contoh orang yang terlibat dalam kegiatan manufaktur antara lain pabrik sepatu, penenun, dan penjahit.

2. Kegiatan Distribusi

Kegiatan Distribusi hasil produksi Orang atau badan yang melakukan kegiatan ini disebut dealer. Contohnya termasuk distributor, grosir, atau grosir dan pengecer. Dealer memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan Anda tanpa harus datang langsung ke pabrik pembuatnya.

3. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan yang menggunakan barang-barang produksi. Orang yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Siswa diminta bekerja dalam kelompok untuk mempelajari lebih lanjut tentang kegiatan ekonomi di bidang pembelian

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh wahyu siti juliana yang berjudul “Efektifitas media pembelajaran *wordwall* terhadap hasil belajar siswa SD kelas IV” ,

melakukan penelitian di seluruh siswa kelas IV se kecamatan Taman Kota Madiun. Hasil Penelitiannya bahwa media *Wordwall* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 01 Taman.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah terletak pada media yang diterapkan media *wordwall* dan hasil belajar peserta didik terhadap materi IPAS.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Maulia yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *WordWall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar” hasil penelitiannya penggunaan media pembelajaran aplikasi *wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang adalah terletak pada jenis penelitian, dan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Burhanudin Ata Gusman Yang Berjudul “Efektivitas Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan” hasil penelitian bahwa media pembelajaran *Wordwall* (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan (Y).

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang adalah terletak pada jenis penelitian, dan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada hasil belajar siswa. menganalisis pengaruh media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh **Dwi Yuliasuti Puspitasari dengan judul** “Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbantuan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik” hasil penelitian bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan game wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi atletik di SD Negeri 183.

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang adalah terletak pada jenis penelitian, dan menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada hasil belajar siswa. menganalisis pengaruh media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar.

C. Kerangka Berpikir

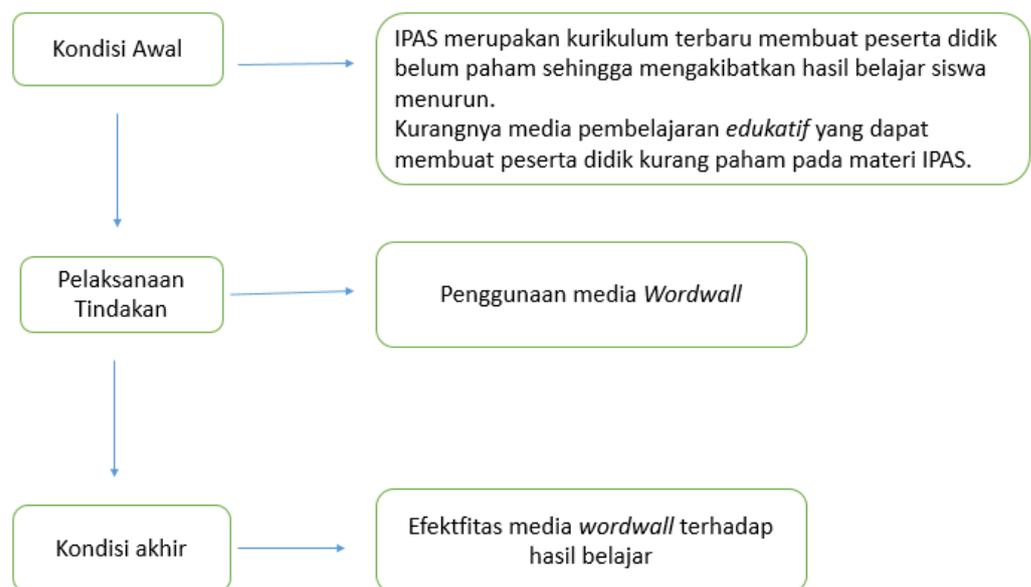
Kerangka berpikir adalah model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai isu penting, Sugiyono (Mahmud Safudin, 2018). Menurut (Nurdin & Sri Hartati, 2019), kerangka berpikir merupakan dasar pemikiran penelitian, yang merupakan sintesa fakta, observasi, dan tinjauan pustaka. Menurut (Usman & Purnomo Setyadi Akbar, 2017), "kerangka pemikiran adalah interpretasi ad hoc dari gejala yang menjadi objek masalah kita.

Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran yang telah diberikan. Dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal, guru dapat menunjang hal tersebut dengan memilih dan menggunakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif. Penggunaan model pembelajaran ini, dapat mendorong siswa untuk

lebih optimal dalam memahami materi pelajaran, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, ketersediaan fasilitas dalam belajar, juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya, dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar, sehingga siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada mata pelajaran IPAS

Berikut ini gambaran dari kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut



Tabel 2.1 Kerangka berpikir

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, bahwa peneliti mencoba untuk menggunakan media Pembelajaran menggunakan aplikasi simulasi *Wordwall* untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis aplikasi *Wordwall*, diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

D. Hipotesis Tindakan/Pertanyaan Penelitian

Definisi hipotesis adalah merupakan suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017: 69). Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah peneliti (Notoatmodjo, 2018). Hipotesis disusun dan diuji untuk menunjukkan benar atau salah dengan cara terbebas dari nilai dan pendapat peneliti yang menyusun dan mengujinya (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah Efektivitas Media Pembelajaran WordWall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, maka hipotesis tindakan penelitian ini yaitu:

Ha: Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.