

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan berbagai sumber belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 62) menyatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan dimana guru secara intruksional membuat siswa belajar secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar bagi siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut UUSPN No. 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Sementara itu menurut aliran behavioristik (2011, hlm. 23) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha guru dalam membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan sebagai stimulus.

Menurut Rohani (2019, hlm. 1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar. Sejalan dengan ungkapan tadi, Faizah (2020, hlm. 118) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistemik untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar agar kegiatan pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar.

Berdasarkan teori di atas, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi timbal balik antara siswa dan guru dalam proses belajar mengajar untuk mentransfer pengetahuan dimana siswa yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dengan melibatkan sumber belajar di lingkungan sekitar tempat belajar.

b. Ciri-Ciri Pembelajaran

Menurut Darsono (2011, hlm. 47) menyatakan pendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dilakukan secara sadar direncanakan secara sistematis.
- 2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa.
- 3) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- 4) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran baik secara fisik maupun secara psikologi.
- 5) Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.

c. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses yang dimana dalam proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Berikut ini adalah komponen-komponen pembelajaran:

1) Tujuan

Tujuan adalah suatu harapan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut. Dimana sebelum diadakannya kegiatan pembelajaran tersebut guru sudah mempersiapkan rumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai jadi tidak ada kegiatan pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan.

2) Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran merupakan substansi yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Karena itu guru harus mampu menguasai materi yang akan disajikan kepada siswa karena tanpa materi pembelajaran program pembelajaran tidak akan berjalan (2013, hlm. 41-42).

3) Pendekatan, model, strategi, teknik

Pada komponen ini memiliki peran fungsi yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian suatu tujuan yang sudah kita rancang. Jika tidak dapat mengimplementasikan melalui strategi yang tepat maka komponen lain tidak akan berarti apa apa.

4) Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011, hlm. 48) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan dalam pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

5) Evaluasi

Evaluasi bukan hanya berfungsi sebagai alat ukur untuk melihat keberhasilan siswa saja akan tetapi evaluasi ini berfungsi sebagai umpan balik atau *feedback* bagi guru atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi ini kita dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan komponen sistem pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya perantara atau pengantar. Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran (Satrianawati, 2018, hlm. 5-6). Menurut Asrorul Mais (2016, hlm. 9) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tercapainya tujuan pengajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar dapat merangsang siswa untuk belajar dan sarana fisik yang mengandung materi pelajaran (Steffi dan Muhammad, 2015, hlm.

78-90). Dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan, dan komponen sumber belajar di lingkungan siswa.

Berdasarkan penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berupa fisik maupun teknis dalam pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada siswa dan dapat membantu guru untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Berikut ini adalah Jenis-jenis media pembelajaran secara umum yang dikemukakan oleh Satrianawati (2018, hlm. 10) terbagi menjadi :

1) Media visual

Media visual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan. Contohnya media gambar, foto, poster, komik, buku.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandalkan indera pendengaran. Contohnya radio, musik, kaset, CD.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya film, televisi, vcd,drama.

4) Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari semua jenis media yang terangkum jadi satu. Contohnya internet yang mengaplikasikan semua media.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media tidak terlepas dari perkembangan teknologi pendidikan. Adapun manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajarannya lebih menarik perhatiannya.
- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih bermakna jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa dapat menguasai bahan ajar tersebut.
- 3) Metode pembelajaran yang akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atar komunikasi verbal.
- 4) Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru akan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa dalam kegiatan belajar yang diberikan guru serta dapat menumbuhkan motivasi elajar dengan metode pembelajaran yang ervariasi seihngga siswa akan lebis jelas memahami bahan ajar tersebut.

3. Aplikasi *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang berbasis website. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Dalam laman *Wordwall* juga tersedia contoh hasil kreasi guru sehingga sebagai pengguna baru dapat menemukan gambaran dalam berkreasi akan seperti apa.

Wordwall adalah aplikasi menarik yang berkaitan dengan program. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi aset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Halaman *Wordwall* juga memberikan contoh manifestasi instruktur sehingga klien baru mengetahui tentang

jenis kreasi apa yang akan dibuat (Sherianto, 2020). *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif. Web ini bisa cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran aktif. (dalam Irham Halik, 2020).

b. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Kelebihan aplikasi *Wordwall* ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna serta dalam penggunaannya pun mudah untuk diikuti siswa sekolah dasar. Selain itu juga, siswa dengan mudah mengakses melalui ponsel pintar mereka dimanapun dan kapanpun artinya pembelajaran ini sudah menerapkan pembelajaran di abad 21 yang dimana belajar itu tidak terbatas ruang dan waktu.

Kekurangan pada aplikasi *Wordwall* ini adalah dalam penggunaannya rentan terjadi kecurangan lalu ukuran tulisan yang tidak bisa diubah besar kecilnya oleh pengguna.

4. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar (2008, hlm. 843). Menurut Sudirman pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menanyakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Dilanjutkan oleh Arikunto (2015, hlm. 51) mengatakan bahwa pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta.

Menurut Winkel dan Mukhtar (2012, hlm. 44) mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengungkap makna atau arti dari apa yang dia pelajari dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan. Sementara itu, menurut Benjamin S. Bloom mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk

mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan yang rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri dan akan lebih baik lagi jika siswa tersebut dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dipelajari dengan permasalahan yang ada disekitarnya.

b. Indikator Pemahaman Siswa

Menurut Sanjaya (2002, hlm. 209) mengatakan bahwa pemahaman memiliki faktor sebagai berikut.

1) Menjelaskan kembali

Setelah selesai proses pembelajaran, siswa akan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

2) Menguraikan dengan kata-kata sendiri

Setelah selesai proses pembelajaran, siswa akan mampu menguraikan kembali materi yang telah disampaikan dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Dalam hal ini siswa menjelaskan dengan kata yang berbeda tetapi mempunyai makna yang sama.

3) Merangkum

Siswa mampu meringkas uraian dari pendidikan maupun anggota kelompok dalam proses diskusi tanpa mengurangi kandungan makna yang ada dalam materi.

4) Memberikan contoh

Setelah selesai pembelajaran, siswa akan mampu memberikan contoh-contoh suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi. Dari penjelasan yang ada akan dikembangkan melalui contoh yang lebih nyata dalam kehidupan yang dialami.

5) Menyimpulkan

Siswa akan mampu menemukan inti yang paling mendasar dari materi yang telah dipelajari.

c. Faktor yang mempengaruhi pemahaman belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan dari belajar siswa dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut :

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu, faktor ini terbagi menjadi tiga sebagai berikut:

- a) Faktor Jasmaniah
- b) Faktor Psikologis
- c) Faktor Kelelahan

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Keluarga
- b) Faktor Sekolah
- c) Faktor Masyarakat

B. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Keterkaitan tersebut tidak hanya berhubungan dengan kesamaan yang ada, melainkan juga perbedaan yang tidak dapat dinafikan. Berikut adalah beberapa penelitian yang dimaksud:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Salaka, Kabupaten Talakar. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriah (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Word Wall Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa MI Al-Muhajirin Banjarmasin. Berdasarkan hasil pengujiannya dengan uji t dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ lebih besar dari ttabel=2,08, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas V mi Al-Muhajirin

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Imaculata Rupa (2021) dengan judul Pengaruh Penggunaan Permainan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya ada pengaruh penggunaan permainan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa.

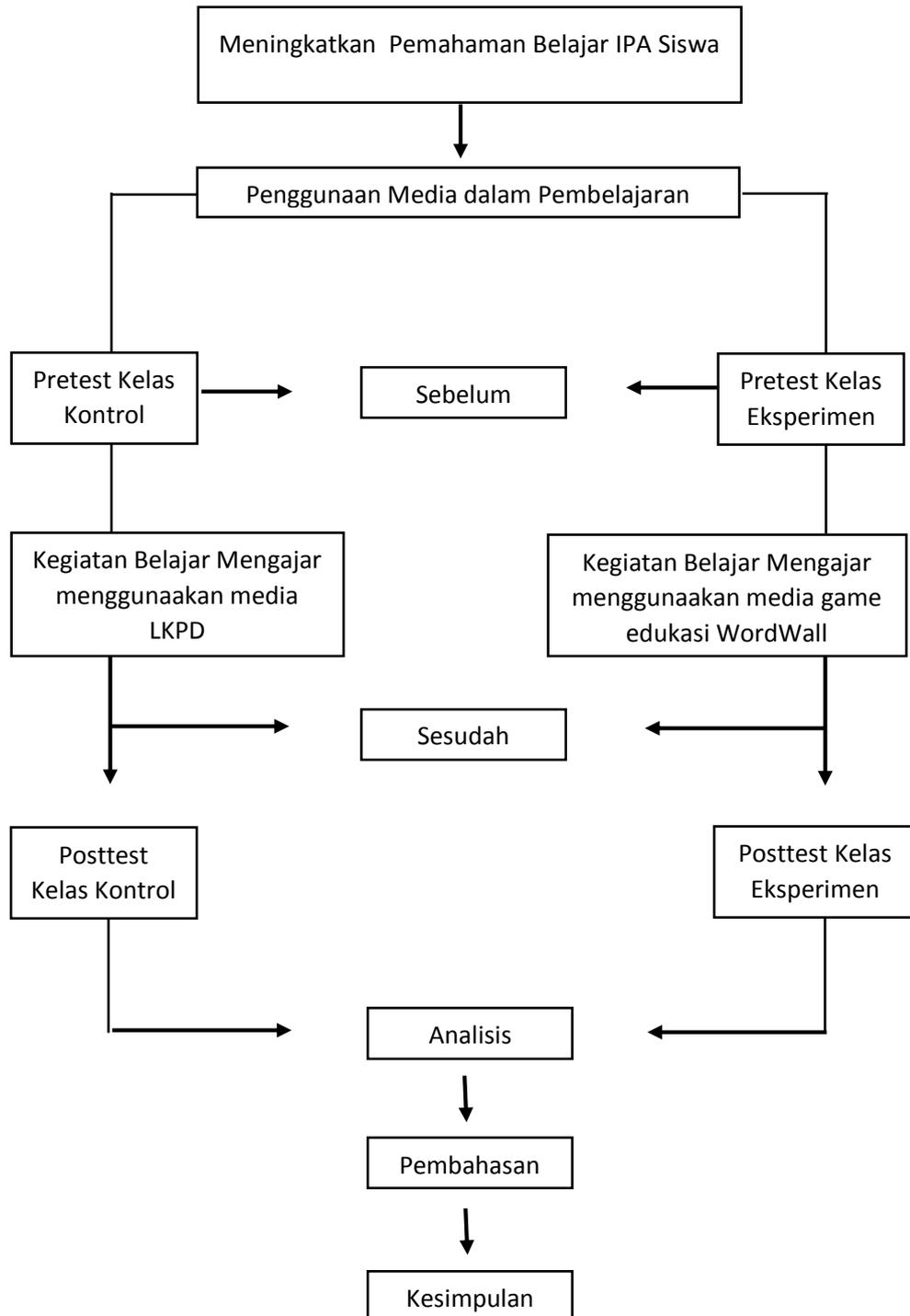
Berdasarkan hasil penelitian di atas menyatakan bahwa adanya pengaruh dalam penggunaan media *Wordwall* dilihat dari hasil belajar dan motivasi siswanya yang meningkat, dimana hasil belajar dan motivasi siswa itu memiliki keterkaitan dengan pemahaman siswa itu sendiri. Hasil belajar meningkat itu dihasilkan dari motivasi siswa dalam belajar yang meningkat sehingga siswa tersebut memiliki hasrat untuk belajar dan akhirnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut pun mengalami peningkatan.

C. Kerangka Pemikiran

Menurut Arif, dkk. (2017) Menyatakan bahwa kerangka penelitian merupakan narasi atau gagasan tentang kerangka konsep dalam pemecahan masalah yang diidentifikasi atau dirumuskan sebelumnya oleh peneliti. Kerangka pemikiran yang dibuat oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu Aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman belajar IPA bagi siswa SD. Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran tersebut memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa khususnya pada pembelajaran IPA.

Dalam penelitian ini, terdapat variabel dependen dan variabel independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah aplikasi *Wordwall*, sedangkan variabel dependen dalam penelitian ini adalah pemahaman belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka

pemikiran dalam penelitian ini dapat di gambarkan dalam diagram sebagai berikut ini:



Gambar 2. 1 Ilustrasi Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

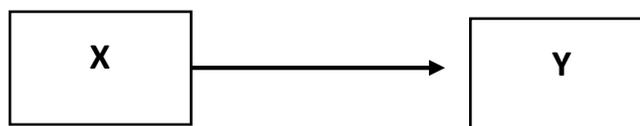
1. Asumsi Penelitian

Menurut Deni Sepriawan (2014, hlm. 35) menyatakan bahwa asumsi penelitian merupakan anggapan atau pertanyaan dasar yang digunakan sebagai pijakan untuk berpikir dan melakukan penelitian sesuai kajian pustaka. Asumsi dalam penelitian antara lain adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, dan Zulfa menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *game* kuis berbasis android (*Wordwall*) terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan media digital seperti aplikasi *Wordwall* ini dapat memberikan inovasi belajar siswa sehingga tidak merasa bosan atau jenuh dengan media pembelajaran yang itu-itu saja, terlebih hal tersebut bisa menjadi daya tarik siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, hlm. 96) menjelaskan bahwa hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang disebutkan. Hipotesis ini masih berupa jawaban sementara karena jawaban yang diberikan hanya berupa teori yang relevan bukan berdasarkan fakta lapangan atau hasil pengumpulan data. Adapun ilustrasi dari hipotesis penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:



H_0 : Tidak terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* (X) terhadap pemahaman belajar IPA siswa (Y).

H_a : Terdapat pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap pemahaman belajar IPA siswa.