

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Haryadi & Al Kansaa (2021, hlm. 69) memaparkan “Media pembelajaran adalah sebuah instrumen yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber yang dapat dipercaya. Pendidik menggunakan media ini untuk memberikan informasi kepada peserta didik dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran”. Sun’iyah (2020, hlm. 5) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan selama proses pembelajaran untuk menilai pengetahuan, emosi dan keterampilan siswa sekaligus merangsang kemampuannya. Hal ini dapat membantu mempercepat proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat untuk memberikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik (Sirait & Apriyani, 2021, hlm. 827). Menurut Nasution et al. (2021, hlm. 69) media pembelajaran umumnya dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan pemahaman, perhatian, dan motivasi siswa, serta kemampuan dan keterampilan belajar, guna memperlancar proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, Haidir et al. (2021, hlm. 85) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat maupun bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran juga dapat dianggap sebagai alat komunikasi yang menghubungkan antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi, sehingga mudah dipahami dan memberikan dampak yang baik bagi peserta didik.

## b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Febrita & Ulpah (2019, hlm. 184) mengemukakan beragam jenis dari media pembelajaran diantaranya:

- a. Media audio, yaitu media yang mengandalkan suara sebagai sarana komunikasi. Contoh dari media audio antara lain kaset, *recorder*, piringan audio dan radio. Media ini tidak disarankan untuk individu dengan gangguan pendengaran atau ketulian.
- b. Media visual, yaitu media yang secara utama bergantung pada indra penglihatan, mencakup berbagai jenis gambar diam seperti *slide* foto, *strip film*, lukisan, cetakan, serta gambar. Selain itu, terdapat juga yang memberikan simbol maupun gambar dinamis selayaknya film animasi serta film tanpa dialog.
- c. Media audio-visual, yaitu media yang menggabungkan unsur gambar serta audio sehingga kemampuannya cenderung lebih maksimal dikarenakan mencakup kedua jenis tersebut. Media ini terdiri dari audio-visual gerak serta diam. Adapun untuk audio-visual gerak meliputi media dengan unsur gambar serta suara bergerak selayaknya video-kaset dan film suara. Kemudian untuk audio-visual diam meliputi cetak suara, film rangkai suara, maupun film bingkai suara.

Rahmi & Samsudi (2020, hlm. 358) memaparkan kategori dari beragam jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Media audio, misalnya *mp3*, radio, pita audio, telepon, *tape recorder*, serta lain-lain.
- b. Media visual, seperti peta, poster, sketsa dan diagram, buku, klipping, majalah, surat kabar, foto, gambar, *ensiklopedia*, ilustrasi, dan lain-lain.
- c. Media audiovisual, seperti televisi, film, serta lainnya.

Isnaeni & Hildayah (2020, hlm.154) menyatakan macam-macam jenis dari media pembelajaran yaitu:

- a. Media Visual

Media ini bisa dilihat oleh indra penglihatan, biasanya terdiri dari gambar, foto, majalah, poster, dan lain-lain.

b. Media Audio

Media ini bisa didengarkan oleh indra pendengaran. Media ini umumnya mencakup siaran radio, musik, dan lain-lain.

c. Media Audio Visual

Media ini secara bersamaan bisa dilihat serta didengarkan, misalnya pementasan, drama, dan lain-lain.

d. Multimedia

Multimedia ini mengombinasikan media audio, visual, serta audio-visual, umumnya meliputi internet yang dalam melalui internet terdapat beragam jenis media.

Pakpahan et al. (2020, hlm. 64-66) menjelaskan media pembelajaran mempunyai beragam jenis seperti:

1. Media Audio

Media ini mencakup segala jenis media yang menggunakan audio sebagai salah satu cara untuk menyampaikan informasi atau sekedar menghibur. Radio, rekaman suara, piringan hitam merupakan jenis media audio.

2. Media Visual

Media ini termasuk sebagai media yang mempergunakan mata selaku sarana untuk menyampaikan informasi, dimana media ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori berupa:

a) Media Visual Dua Dimensi

Media ini memiliki dimensi berupa lebar serta panjang, tetapi bisa dilihat hanya dengan bentuk datar. Contoh media dua dimensi yaitu media grafis yang terdiri dari unsur-unsur seperti garis, titik, angka, huruf, gambar, tulisan, dan unsur visual lainnya. Media grafis ini sangat populer serta sering dipergunakan karena fleksibilitasnya yang dapat dengan mudah disesuaikan. Media ini dapat dibuat dengan cara sederhana seperti menggunakan spidol dan papan tulis, atau dengan menggunakan teknologi modern seperti aplikasi berbasis komputer, *smartphone*, atau *tablet*.

b) Media Visual Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan suatu bentuk media yang tidak hanya memungkinkan pengamatan visual, tetapi juga memungkinkan interaksi fisik

dengan objek yang ada. Media tiga dimensi dapat berwujud benda mati maupun makhluk hidup. Benda mati yang dimaksud ini bisa berbentuk replika dari objek ataupun penggambaran untuk sebuah konsep yang cukup sulit bisa diperlihatkan langsung dikarenakan keterbatasan ukuran. Beberapa contoh media ini yaitu globe, peta timbul, tumbuhan, maket, binatang, dan lain-lain.

### 3. Media Audio Visual

Media ini mengombinasikan penggunaan dari media visual serta audio. Media audio visual memanfaatkan indra penglihatan serta pendengaran sebagai sarana untuk memberikan informasi secara efektif. Contohnya televisi, film, video, dan berbagai bentuk lainnya. Media ini terbagi menjadi dua, yaitu:

- a) Audio visual murni, yaitu gabungan unsur gambar dan suara yang berasal dari satu sumber. Sebagai contoh, video dokumenter.
- b) Audio visual non-murni, yaitu gabungan dari aspek gambar serta suara yang tidak berasal dari satu sumber. Sebagai contoh, *slide* presentasi yang diberi rekaman suara tambahan.

Arsyad (dalam Septiani & Setyowati, 2020, hlm. 124) mengelompokkan media pembelajaran dengan berdasar pada perkembangan teknologi, antara lain:

- a. Media hasil teknologi audio-visual, mencakup *tape recorder*, proyektor visual, serta mesin proyektor film.
- b. Media hasil teknologi cetak, mencakup buku serta materi visual statis yang umumnya diproduksi dari pencetakan fotografis ataupun mekanis.
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer, merupakan metode untuk menciptakan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber daya yang beroperasi berdasarkan *mikroprosesor*. Penggunaan dapat mencakup *software* dan *hardware*.
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah hasil penggabungan dari berbagai bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang meliputi media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio merujuk pada jenis media melibatkan pendengaran, seperti radio, pemutar kaset, televisi, pemutar rekaman, piringan hitam, dan lain sebagainya. Media visual merujuk pada jenis media yang

melibatkan penglihatan, meliputi gambar, tulisan, foto, dan elemen-elemen lain yang termasuk dalam kategori media visual diam, seperti media tampilan dan gambar yang diproyeksikan. Media audio visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Contohnya meliputi film, video dokumenter, dan lain-lain.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton (dalam Syafe'i, 2020, hlm. 47) memaparkan fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan informasi
- 2) Memberi instruksi.
- 3) Memotivasi minat dan tindakan.

Hamalik (dalam Indriyani, 2019, hlm. 19) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran
- 2) Membuat situasi belajar menjadi efektif.
- 3) Mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa untuk memahami materi di dalam kelas.
- 4) Meningkatkan kualitas pendidikan.
- 5) Mempunyai peran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Nurseto (dalam Purba et al., 2020, hlm. 54) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran meliputi:

- 1) Sebagai alat bantu dalam mencapai situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Terciptanya situasi belajar mengajar yang sesuai harapan.
- 3) Mempercepat aktivitas pembelajaran.
- 4) Menaikkan kualitas proses pembelajaran.
- 5) Menjadikan kenyataan yang abstrak menjadi nyata

Rohani (dalam Trisiana, 2020, hlm. 33) memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan informasi selama pembelajaran.
- 2) Mendorong motivasi belajar
- 3) Memperkaya dan melengkapi informasi dalam proses pembelajaran.

- 4) Mudah dipahami dan memiliki dampak yang bertahan lama dalam penyampaian pesan (informasinya sangat mudah diingat dan tidak mudah dilupakan).
- 5) Memberikan keberagaman pada sajian materi.
- 6) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan aktivitas belajar yang selaras pada kemampuan, bakat, serta minatnya.
- 7) Memperluas pemahaman yang nyata mengenai suatu pengetahuan.

Ramli (dalam Hasan et al., 2021, hlm. 35) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan pembelajaran yang diberikan, dan aspek-aspek pengamatan, emosi, berpikir, tanggapan, daya ingatan, dan lain-lain.
- 2) Meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pengajaran. Dengan penerapan media pembelajaran yang tepat dan efektif, akan terjadi peningkatan signifikan dalam hasil pembelajaran.
- 3) Membantu guru dalam bidang tugasnya, pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi guru dalam mengatasi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran.
- 4) Membantu guru dalam bidang tugasnya, pemanfaatan media pembelajaran bisa berkontribusi besar bagi guru untuk mengatasi kendala selama pembelajaran.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk mendorong minat, bakat, serta motivasi belajar siswa, sebagai perantara dalam penyampaian informasi, membuat situasi belajar menjadi efektif dan sesuai dengan harapan, mempercepat proses pembelajaran serta memberi bantuan bagi siswa dalam memahami materi, memperbaiki proses belajar mengajar, menaikkan kualitas dan mutu pendidikan, dan lain-lain.

## **2. *Wordwall***

### **a. Pengertian *Wordwall***

Upadana (2021, hlm. 75) memaparkan “*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis media pembelajaran seperti pencarian kata, mengelompokkan, kuis, menjodohkan pasangan, acak kata, anagram, dan lain sebagainya”. Menurut Lestari (2021, hlm,

112) *Wordwall* merupakan aplikasi *browser* yang sangat menarik dengan tujuan sebagai sumber untuk belajar, sebagai media pembelajaran, dan alat evaluasi penilaian dimana memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Pemakaiannya juga mudah, dimana bisa diakses dari laptop ataupun *gadget* setiap siswa. Surahmawan et al. (2021, hlm. 99) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi digital yang menawarkan berbagai fitur kuis dan *game* yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai alat untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Kemudian Sari & Yarza (2021, hlm. 196) mengatakan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi online yang efektif dan menarik bagi siswa. Selain itu Kurniasih (2021, hlm. 77) menjelaskan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi *web* yang telah dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan tujuan menciptakan suasana interaktif di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi menarik yang digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi penilaian sehingga membangun suasana yang interaktif di kelas.

## **b. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall***

### **1. Kelebihan *Wordwall***

Sari & Yarza (2021, hlm. 196) menyatakan bahwa kelebihan dari *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Aplikasi ini menyediakan pilihan *Basic* yang tidak memerlukan pembayaran, dengan pilihan *5 template* yang tersedia.
- 2) Memiliki berbagai macam *template* yang dapat disusun oleh para pengajar.
- 3) Permainan yang selesai dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan.
- 4) Software pembelajaran ini menawarkan berbagai jenis permainan, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis), *Crossword* (teka-teki silang), dan permainan lainnya.
- 5) Permainan yang dibuat dapat dengan mudah dibagikan melalui tautan yang dikirim melalui aplikasi seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, maupun *Email*.

Mujahidin et al. (2021, hlm. 557) memaparkan kelebihan dari *Wordwall* antara lain:

- 1) Fitur yang tersedia di *Wordwall*, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya melalui perangkat seluler mereka.
- 2) Bersifat kreatif
- 3) Menyediakan sistem pembelajaran yang memiliki makna dan dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.

Imanulhaq & Prastowo (2022, hlm. 39-40) memaparkan kelebihan *Wordwall* diantaranya:

- 1) *Wordwall* yaitu media fleksibel yang bisa dimanfaatkan untuk berbagai keperluan pembelajaran. *Platform edugame* ini menyediakan berbagai pilihan *template game* yang dapat digunakan dengan efektif dalam kegiatan pendidikan. Selain itu, situs *web* ini menyediakan fitur evaluasi yang komprehensif untuk menilai kemajuan dalam pembelajaran.
- 2) Penggunaannya dapat di implementasikan dalam *software Wordwall*, sehingga siswa dapat mengaksesnya secara individu dengan *smartphone* ataupun komputernya sendiri.
- 3) *Wordwall* tersedia melalui situs *web*, dimana siswa tidak harus menginstal aplikasi dalam mempergunakannya.
- 4) Memberikan pengajaran secara bermakna sekaligus mudah dimengerti, mengingat anak Sekolah Dasar secara umum tertarik terhadap permainan.

Zalillah & Alfurqan (2022, hlm. 501) memaparkan kelebihan *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menjadi lebih pandai dalam kemampuan berstrategi dan terlibat dalam komunikasi interpersonal dengan rekan-rekan mereka.
- 2) *Wordwall* menawarkan berbagai *template* yang tersedia, salah satunya bisa menggunakan *template* guru lain sehingga guru dapat memanfaatkannya saat mereka memiliki waktu kosong.
- 3) *Wordwall* bukan sebatas bisa memberi pertanyaan, namun juga memberikan fitur *game* yang populer di kalangan siswa sekolah dasar. Fitur ini



meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan serta minat siswa dalam melaksanakan kuis.

- 4) Peserta didik sangat bersemangat sehingga ini menjadi daya tarik untuk meningkatkan minat peserta didik untuk mengerjakan kuis.

Miftah & Lamasitudju (2022, hlm. 77) memaparkan kelebihan dari *Wordwall* adalah:

- 1) Memiliki beragam *template* yang bisa guru gunakan.
- 2) Aplikasi gratis untuk fitur dasar, yang disertai lima pilihan *template*.
- 3) Permainan yang telah dibuat dapat dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Email*, atau aplikasi pembelajaran *online* lainnya
- 4) *Wordwall* adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan.
- 5) Terdapat beragam jenis permainan yang aplikasi ini tawarkan, seperti *Crossword* dan *Quiz*.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *Wordwall* adalah mampu memberi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, terdapat beragam *template* dan jenis permainan yang disediakan sehingga mempermudah pengguna berdasarkan kebutuhan dan penugasannya dapat diakses melalui *smartphone*.

## **2. Kekurangan *Wordwall***

Mujahidin et al. (2021, hlm. 557) memaparkan kekurangan *Wordwall* antara lain:

- 1) Rentan terdapat kecurangan dalam penggunaannya serta ukuran dari hurufnya tidak dapat diubah.
- 2) Dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup panjang.
- 3) Hanya bisa dilihat saja karena termasuk media visual.

Walidah et al. (2022, hlm. 108) menyatakan kekurangan *Wordwall* diantaranya:

- 1) Rentan terjadi kecurangan dalam pemakaiannya.
- 2) *Font size* tidak bisa diganti dan pengguna tidak bisa memperkecil dan memperbesar tulisan.

Zalillah & Alfurqan (2022, hlm. 494) memaparkan kekurangan *Wordwall* yaitu:

- 1) *Font size* pada *Wordwall* tidak dapat diatur seberapa besar ataupun kecil tulisan.
- 2) Rentan terjadi kecurangan.
- 3) Pemakaian *Wordwall* akan terkendala apabila koneksi internet kurang baik.

Imanulhaq & Prastowo (2022, hlm. 40) menyatakan kekurangan *Wordwall* sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bisa saja curang dalam mengerjakan karena bisa mendapatkan bantuan dari orang lain. Tetapi kondisi ini dapat diminimalisir melalui fitur *timer* untuk membatasi waktu pengerjaan supaya siswa tidak mempunyai banyak waktu untuk menanyakan jawaban.
- 2) Jenis dan ukuran huruf tidak bisa diganti.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam *Wordwall* yaitu bahasa Inggris, maka guru sebaiknya menjelaskan terlebih dahulu cara bermainnya dan memberi tahu arti kata-kata dalam game ini.
- 4) Terdapat sejumlah kuis yang berbayar.

Oktari & Desyandri (2023, hlm. 730) memaparkan kekurangan aplikasi *Wordwall* yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup panjang pada proses pembuatannya.
- 2) Ukuran dari hurufnya kurang besar.
- 3) Memerlukan koneksi internet untuk mengakses kuisnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan *Wordwall* yaitu rawan terjadinya kecurangan, membutuhkan koneksi internet yang stabil, ukuran serta jenis hurufnya tidak bisa diganti, ada *template* yang hanya bisa digunakan jika akun *premium* atau berbayar, penggunaannya hanya dapat dilihat karena termasuk media jenis visual, dan juga memerlukan waktu yang cukup panjang dalam proses pembuatannya.

### c. Langkah-langkah Mengakses *Wordwall* Bagi Guru dan Peserta Didik

*Wordwall* bisa diakses dengan mempergunakan internet. Berikut langkah-langkah mengakses *Wordwall*:

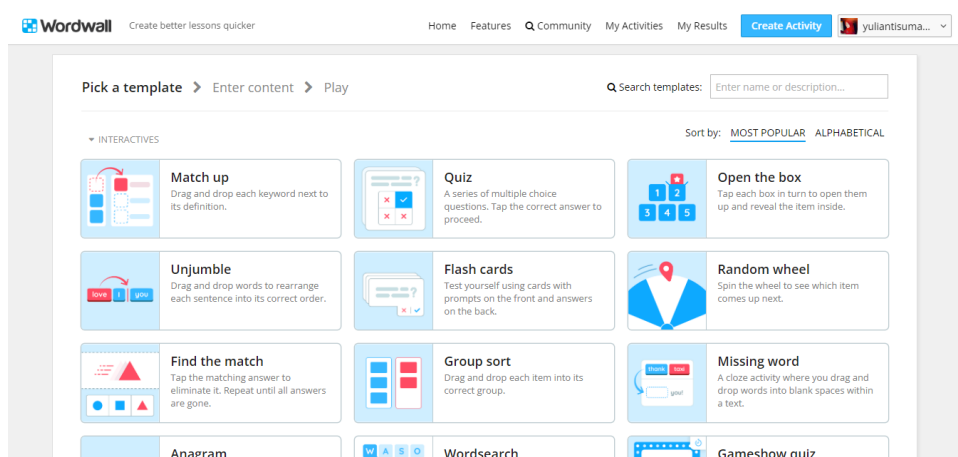
#### 1. Bagi Guru

- 1) Masuk ke alamat <https://wordwall.net/>

- 2) Kemudian, klik “*log in*” atau “*sign up*” jika belum mempunyai akun *Wordwall*
- 3) Kemudian, klik “*create activity*” untuk memilih *template* yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Misal *template* “*Quiz*”

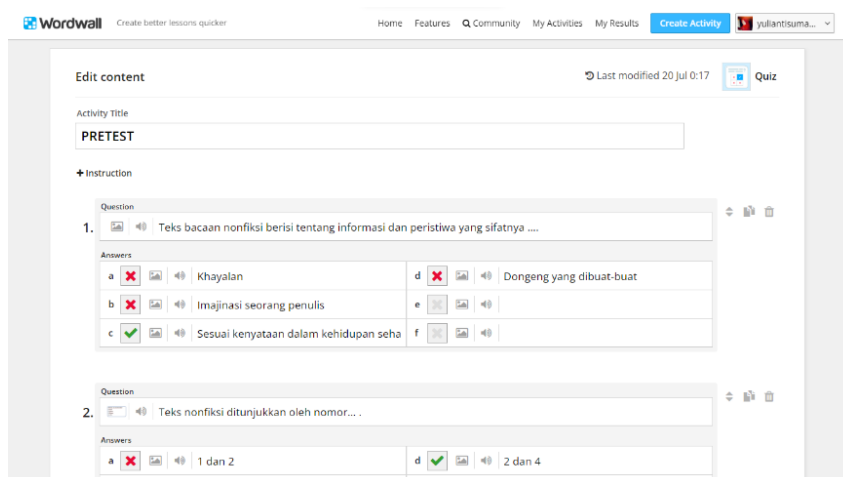


**Gambar 2.1 Tampilan Awal Setelah Login**



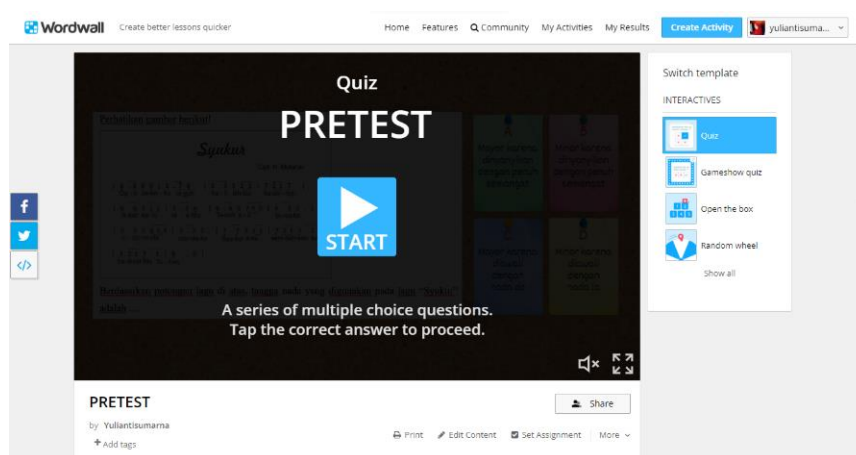
**Gambar 2.2 Macam-macam Template**

- 4) Kemudian, klik *template* tersebut dan akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini. Tampilan pada setiap *template* akan berbeda-beda, sesuai dengan kegunaan *templat*nya. Di bawah ini merupakan tampilan dari salah satu *template*. Isi bagian-bagian tersebut sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Jika semua materi atau soal sudah selesai dimasukkan, selanjutnya klik “*done*”



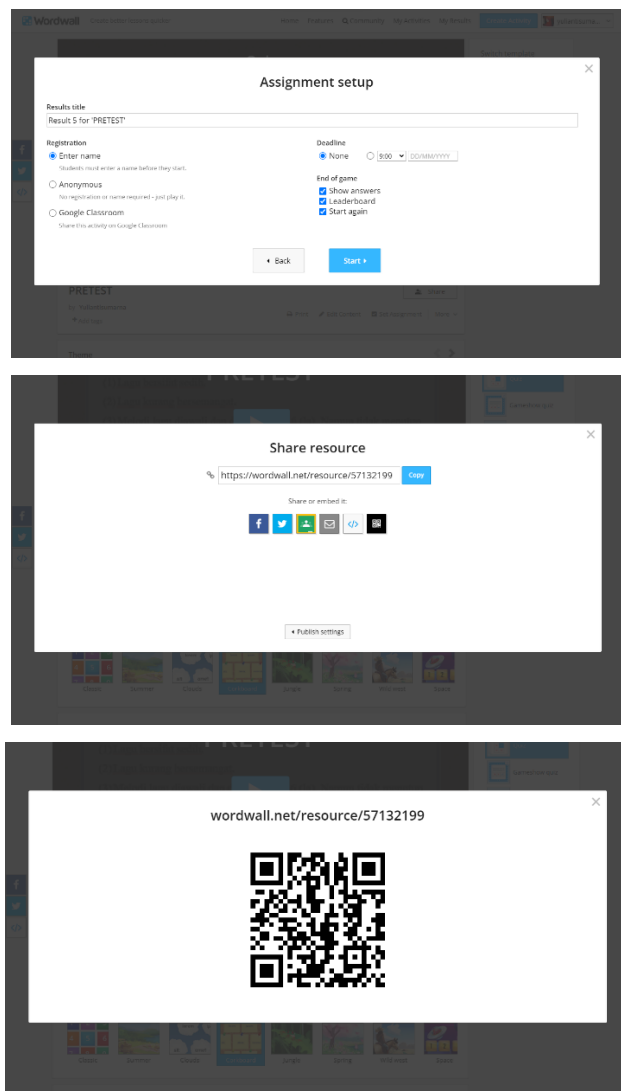
**Gambar 2.3** Tampilan Salah Satu *Template*

- 5) Setelah itu, akan muncul *preview* untuk guru mencoba terlebih dahulu media yang telah dirancang, guru juga bisa mengganti *template* jika di rasa kurang cocok. Kemudian bisa mengatur hal yang lainnya yang dirasa diperlukan.



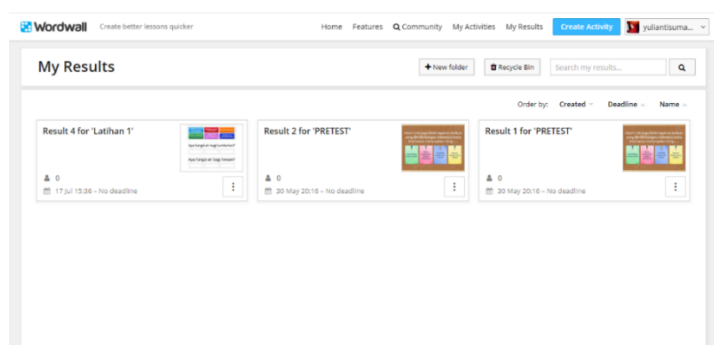
**Gambar 2.4** *Review Template* yang Digunakan

- 6) Setelah selesai, klik “*set assingment*” jika akan menjadikan media ini sebagai tugas. Selanjutnya, set sesuai dengan kebutuhan dan *share link*-nya ke berbagai sosial media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, misal *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*. Selain itu, siswa juga bisa memindai *barcode* pada layar proyektor untuk mengakses media tersebut. Kemudian *setting* hal lainnya sesuaikan dengan kebutuhan, jika sudah selesai semuanya klik “*done*”.



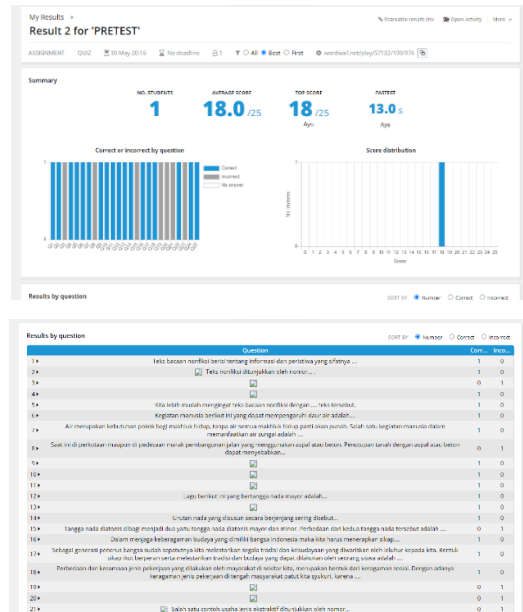
**Gambar 2.5** Pengaturan sebelum *Link* Dibagikan

- 7) Untuk melihat hasil pekerjaan peserta didik dan melihat siapa yang belum mengerjakan, klik “my result” kemudian klik “Pretest” atau klik sesuai nama yang sudah dibuat sendiri.



**Gambar 2.6** Tampilan Awal Hasil dari *Template* yang Digunakan

- 8) Kemudian, akan ada tampilan jumlah peserta didik yang sudah mengerjakan latihan atau tes, skor teratas, waktu tercepat, berapa banyak yang salah dalam setiap soal, dan lain sebagainya.

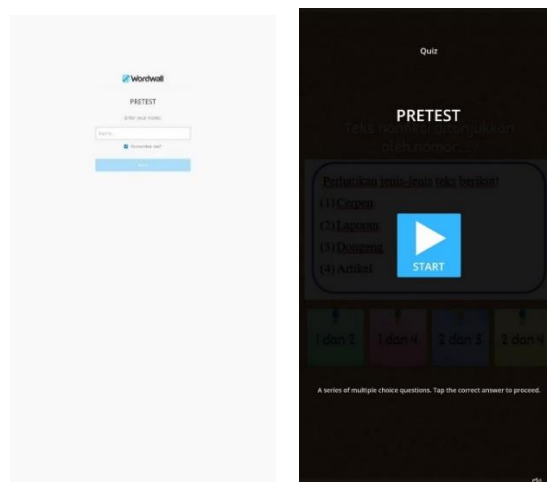


**Gambar 2.7 Tampilan Rincian Hasil Peserta Didik**

## 2. Bagi Siswa

- 1) Masuk ke link yang sudah dibagikan

Pada tampilan awal, isi identitas diri, seperti nama lengkap. Kemudian ceklis “remember me” dan klik “start”. Kemudian akan muncul tampilan awal sebelum menampilkan soal-soal dan klik tombol “start” biru di tengah.



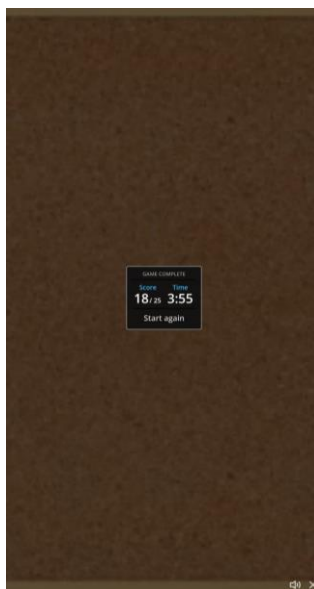
**Gambar 2.8 Pengisian Data Diri dan Tampilan Awal**

- 2) Setelah klik tombol “*start*” biru, kemudian kerjakan soal tes tersebut sesuai dengan bentuk tampilan *templat*nya. Misalnya *template* seperti di bawah ini dikerjakan dengan mengklik salah satu jawaban yang benar dan tepat.



**Gambar 2.9 Bentuk Tampilan Soal sebelum Dijawab**

- 3) Jika semua soal sudah selesai dijawab, klik “*submit answer*” dan kemudian jawaban akan diperiksa secara langsung atau otomatis.



**Gambar 2.10 Pemeriksaan Jawaban**

- 4) Setelah selesai pemeriksaan jawaban, pada tampilan akhir akan ada muncul tampilan yang menampilkan jumlah jawaban benar dan waktu selama pengerjaan. Setelah semuanya klik tanda “X” di pojok kanan bawah untuk keluar dari tampilan aplikasi tersebut dan sesi dinyatakan selesai.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Mansur (dalam Muflihah, 2021, hlm. 153) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar dalam arti lebih luas mencakup segi kognitif, afektif, serta psikomotorik. Sejalan dengan Budiman (2021, hlm. 20) menjelaskan hasil belajar adalah sebuah perolehan yang siswa dapatkan setelah melewati pembelajaran, dengan diakhiri oleh evaluasi yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotorik dari para siswa. Puspitasari et al. (2022, hlm. 1225) memaparkan hasil belajar adalah keputusan akhir yang dipergunakan sebagai tolok ukur dari suatu program, yaitu sebuah keberhasilan maupun kegagalan yang dilandaskan terhadap indikator dari pembelajaran. Kemudian Rusman (dalam Fauhah dan Brillian, 2021, hlm. 326-327) mengutarakan hasil belajar adalah serangkaian pengalaman yang dibuat peserta didik, meliputi ranah afektif, psikomotorik, serta kognitif. Sementara itu Syahchtiyani & Trisnawati (2021, hlm. 93) menjelaskan hasil belajar adalah perolehan akhir yang didapatkan siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, dimana hasil belajar ini bisa digunakan sebagai penentu keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan definisi dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki ataupun didapatkan siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar, yang meliputi indikator-indikator dalam proses pembelajaran seperti ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660) menjelaskan bahwa indikator hasil belajar antara lain:

##### 1) Ranah Kognitif

Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660) mengatakan bahwa ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak.



Menurut Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Kratwohl (dalam Oktaviana & Prihatin, 2018, hlm. 82–83), penalaran secara kognitif bisa dikelompokkan menjadi 6 yaitu mengingat (*remember*), memahami atau mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Bisa dijelaskan mengingat (*remember*) yaitu untuk memperoleh wawasan yang dibutuhkan melalui ingatan berjangka panjang, adapun kategori ini mencakup proses pengenalan serta mengingat. Kemudian penilaian untuk kategori ini dilaksanakan dengan memberikan siswa pertanyaan terkait proses kognitif pengenalan serta mengingat. Memahami (*understand*) adalah proses yang berdasar terhadap kemampuan transfer, yang mana ditekankan dalam perguruan tinggi serta sekolah. Proses ini mencakup penafsiran, mengilustrasikan, menggolongkan, meringkas, membandingkan, menyimpulkan, serta menjabarkan. Kemudian mengaplikasikan (*apply*) yaitu melibatkan pemakaian sebuah teknik yang khusus dalam melatih pertanyaan ataupun menyelesaikan permasalahan, adapun kategori ini mencakup proses eksekusi (bila tugas berupa latihan soal) serta implementasi (bila tugas berupa permasalahan). Selanjutnya, menganalisis (*analyze*) memperlihatkan proses pembagian materi hingga menjadi lebih kecil serta menetapkan apakah hubungannya diantara bagian tersebut serta diantara setiap bagian serta struktur secara menyeluruh, adapun kategori ini meliputi proses mengatur, membedakan, serta mencocokkan. Mengevaluasi (*evaluate*) didefinisikan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dilakukan berdasar kriteria dan standar yang telah ditetapkan sebelumnya. Evaluasi kategori melibatkan proses kognitif yang melibatkan pemeriksaan keputusan yang diambil didasarkan pada kriteria internal, sementara kritik terhadap keputusan yang diambil didasarkan pada kriteria eksternal. Terakhir yaitu Mencipta (*create*) melibatkan penataan elemen secara sistematis menjadi unit yang kohesif dan fungsional. Terdapat tiga proses kognitif dalam mencipta, yakni merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Menurut Anderson dan Krathwohl (dalam Khalishah & Iklilah, 2021, hlm. 256-257) dimensi proses kognitif terbagi menjadi 6 kategori yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Keenam kategori tersebut dijelaskan pada 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Enam Kategori Taksonomi Anderson dan Krathwohl

Kategori	Proses Kognitif Beserta Contohnya
1. <b>Mengingat</b> - Mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang	
1.1 Mengenali	(Mengenali tanggal terjadinya peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
1.2 Mengingat Kembali	(Mengingat kembali tanggal peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Indonesia)
2. <b>Memahami</b> - Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru.	
2.1 Menafsirkan	(Memparafrasekan ucapan dan dokumen penting)
2.2 Mencontohkan	(Memberi contoh tentang aliran-aliran seni lukis)
2.3 Mengklasifikasikan	(Mengklasifikasikan kelainan-kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)
2.4 Merangkum	(Menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi).
2.5 Menyimpulkan	(Dalam belajar Bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh-contohnya)
2.6 Membandingkan	(Membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
2.7 Menjelaskan	(Menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)
3. <b>Mengaplikasikan</b> - Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu	
3.1 Mengeksekusi	(Membagi satu bilangan dengan bilangan lain, kedua bilangan ini terdiri dari beberapa digit)
3.2 Mengimplementasikan	(Menerapkan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat).

4. <b>Menganalisis</b> - Memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan	
4.1 Membedakan	(Membedakan bilangan yang berkaitan dan yang tidak berkaitan dalam soal cerita pada matematika)
4.2 Mengorganisasi	(Menyusun bukti dalam cerita yang ada pada sejarah menjadi bukti yang dapat mendukung serta menentang penjelasan historis)
4.3 Mengatribusikan	(Menunjukkan sebuah pandangan dari penulis esai sesuai dengan sudut pandang politik si penulis)
5. <b>Mengevaluasi</b> - Mengambil keputusan sesuai dengan kriteria ataupun standar.	
5.1 Memeriksa	(Memeriksa kesimpulan seorang ilmuwan apakah sudah sesuai data yang diamati)
5.2 Mengkritik	(Menentukan metode yang paling baik untuk menyelesaikan suatu masalah dari dua metode yang ada)
6. <b>Mencipta</b> - Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang asli.	
6.1 Merumuskan	(Merumuskan hipotesis mengenai penyebab terjadinya sebuah fenomena)
6.2 Merencanakan	(Merencanakan sebuah proposal penelitian dengan topik mengenai sejarah tertentu)
6.3 Memproduksi	(Membuat habitat untuk suatu spesies tertentu demi tercapainya suatu tujuan)

Dapat disimpulkan bahwa indikator dari hasil belajar kognitif terdapat 6 tingkatan mulai dari urutan yang paling mudah C1 kemudian C2, C3, C4, C5 hingga yang paling sulit yaitu C6, semuanya saling memiliki keterkaitan, jika siswa tidak

dapat mencapai aspek C1 maka siswa juga tidak bisa mencapai aspek C2 dan seterusnya.

## 2) Ranah Afektif,

Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660) menyatakan bahwa hasil belajar ranah afektif disusun mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Saftari & Fajriah, (2019, hlm. 73) memaparkan “Penilaian ranah afektif berhubungan dengan minat dan sikap seperti jujur, disiplin, percaya diri, dan sebagainya”. Magdalena et al. (2020, hlm. 137) memaparkan “Penguasaan ranah afektif peserta didik, dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap peserta didik”.

Dapat disimpulkan bahwa penilaian ranah afektif disusun dari yang paling rendah hingga tertinggi. Ranah afektif berhubungan dengan aspek moral seperti jujur, perasaan, disiplin, motivasi, sikap, dan lain sebagainya.

## 3) Ranah Psikomotorik

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 660) menyatakan bahwa hasil belajar ranah psikomotorik disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Saftari & Fajriah, (2019, hlm. 73) menyatakan, “Penilaian ranah psikomotorik meliputi keterampilan yang berkaitan dengan gerak atau otot seperti menulis, berbicara, dan sebagainya”. Magdalena et al. (2020, hlm. 138) menyatakan “Ranah psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan peserta didik, yang merupakan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Dapat disimpulkan bahwa penilaian ranah psikomotorik disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi. Penilaian ranah psikomotorik meliputi keterampilan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berkaitan dengan gerak atau otot seperti menulis, berbicara, dan sebagainya.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Romadhoni et al. (2019, hlm. 232) menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal yang mencakup intelegensi, kesehatan, bakat, cara belajar, motivasi, minat. Sedangkan faktor eksternal yang mencakup sekolah, keluarga, lingkungan, serta masyarakat.

Yurnaliza & Andayono (2019, hlm. 2) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikategorikan menjadi dua, yaitu:

- 1) Faktor internal, diantaranya intelegensi, kesehatan, minat, bakat, cara belajar, serta motivasi.
- 2) Faktor eksternal, diantaranya lingkungan, masyarakat, sekolah, serta keluarga.

Slameto (dalam Nabillah & Abadi, 2020, hlm. 602) memaparkan beragam faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang muncul dari dalam diri siswa, meliputi:

- a) Faktor kesehatan

Sehat di sini bisa diartikan siswa mempunyai kondisi yang baik serta terbebas dari penyakit. Kesehatan seseorang tentu akan mempengaruhi proses belajar. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

- b) Minat

Minat adalah sebuah kecenderungan dalam mengenang serta memperhatikan suatu kegiatan. Hal ini juga akan mempengaruhi kegiatan belajar, sebab jika materi yang siswa pelajari tidak sejalan dengan minat siswa, tentu siswa tidak akan terlalu bersemangat untuk belajar secara maksimal.

- c) Bakat

Bakat akan mendorong kemampuan seorang siswa dalam belajar, sehingga akan membentuk sebuah kecakapan secara nyata melalui berlatih dan belajar. Sehingga jelas bahwa bakat akan memberikan pengaruh untuk kegiatan belajar, dimana bila materi yang siswa pelajari sejalan pada bakat mereka tentu akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.

d) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut tentunya butuh tindakan, sementara yang akan mendorong tindakan tersebut adalah motivasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Beberapa contoh faktor eksternal yang dapat mempengaruhi siswa antara lain:

a) Faktor Keluarga

Pengaruh dari keluarga terhadap siswa mencakup cara mendidik, kondisi ekonomi, suasana rumah, serta hubungan antar anggota keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor ini mencakup kurikulum, metode mengajar, relasi antar guru, disiplin sekolah, relasi antar siswa, standar pelajaran, waktu sekolah, media belajar, kondisi gedung, tugas rumah, serta metode belajar.

c) Faktor Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa. Misalnya kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Hanadi (dalam Fauhah & Brillian, 2021, hlm. 328) menyatakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, antara lain:

1) Faktor Internal

a) Faktor fisiologis, secara umum mencakup kondisi sehat, tidak cacat fisik, tidak lelah, dan lainnya. Sehingga dapat memberi pengaruh terhadap kegiatan belajar siswa.

b) Faktor psikologis, pada dasarnya semua siswa memiliki cara berpikir yang berbeda, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Faktor-faktor tersebut antara lain kecerdasan (IQ), bakat, minat, perhatian, motivasi, motif, kognitif, dan kemampuan berpikir logis.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi hasil belajar, antara lain fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu dan kelembaban. Belajar di ruangan yang

berventilasi buruk di siang hari tentu berbeda dengan belajar di udara segar pada waktu pagi hari.

- b) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Faktor tersebut antara lain kurikulum, fasilitas, dan guru.

Astiti et al. (2021, hlm. 194) menyatakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu:

#### 1) Faktor Internal

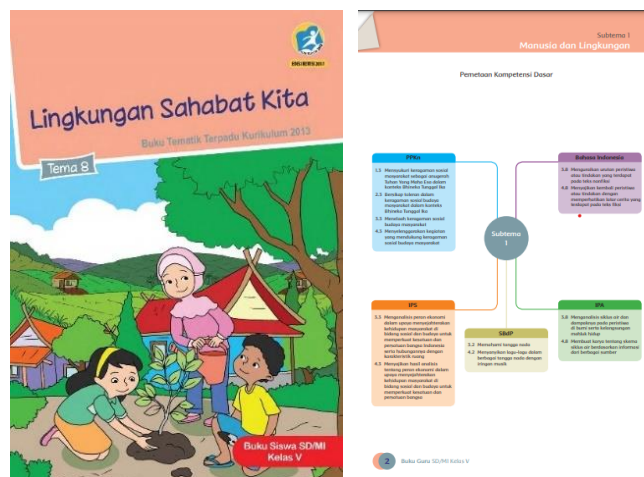
Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi.

#### 2) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu pertama, faktor yang berasal dari dalam diri (internal) meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi serta cara belajar. Kedua, faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar.

## 4. Materi Kelas 5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1



Subtema 1 Manusia dan Lingkungan		Subtema 1 Manusia dan Lingkungan	
Ruang Lingkup Pembelajaran			
<b>1. Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat</b>	<b>Identifikasi dan Memahami Keberagaman</b>	<b>1. Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat</b>	<b>Identifikasi dan Memahami Keberagaman</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>1.2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>1.3. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>1.4. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>3. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> <li>4. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat di lingkungan sekitar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>
<b>2. Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi</b>	<b>Sikap</b>	<b>2. Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi</b>	<b>Sikap</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.2. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.3. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.4. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.2. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.3. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> <li>2.4. Menjelaskan siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. Peran Ekonomi dalam Upaya Menyejahterakan Kehidupan Masyarakat</b>	<b>Sikap</b>	<b>3. Peran Ekonomi dalam Upaya Menyejahterakan Kehidupan Masyarakat</b>	<b>Sikap</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.2. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.3. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.4. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.2. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.3. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> <li>3.4. Menjelaskan peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>
<b>4. Karya Seni Rupa Daerah</b>	<b>Sikap</b>	<b>4. Karya Seni Rupa Daerah</b>	<b>Sikap</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.2. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.3. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.4. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.2. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.3. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> <li>4.4. Menjelaskan karya seni rupa daerah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sikap:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menghormati keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Pengetahuan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> <li><b>Keterampilan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> <li>2. Menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat.</li> </ul> </li> </ul>

**Gambar 2.11 Materi Kelas 5 Tema 8 Subtema 1**

Berdasarkan gambar 2.11, materi yang peneliti ambil yaitu tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 1 Manusia dan Lingkungan. Dalam subtema 1 terdapat 6 kali pembelajaran yang mencakup muatan pelajaran yang terdiri dari PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP. Muatan pelajaran PPKn membahas tentang keberagaman sosial budaya masyarakat, muatan pelajaran Bahasa Indonesia membahas tentang urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi, muatan pelajaran IPA membahas tentang siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi, muatan pelajaran IPS membahas tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat, dan muatan pelajaran SBdP membahas tentang tangga nada sebuah lagu dan karya seni rupa daerah.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Savira & Gunawan (2022, hlm. 5453) dengan judul "Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar". Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif, dimana data penelitian ini berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan penelitian ini adalah eksperimen semu atau quasi eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan observasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu



*probability sampling*. Sampel terdiri dari 31 orang dari kelas IV-B (kelas kontrol) dan 32 orang dari kelas IV-D (kelas eksperimen). Berdasarkan data yang diperoleh, kelompok kontrol memiliki skor tertinggi 80 dan skor terendah 50, sedangkan kelompok eksperimen memiliki skor tertinggi 100 dan skor terendah 56. Hipotesis Penelitian ini menggunakan metode uji-t. Hasil yang diperoleh yaitu  $0,05 > 0,093$ , menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Rambutan 02.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sukma & Handayani (2022, hlm. 1020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall Quiz* Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar yang disebabkan kurangnya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe *Post-test Only Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh, dengan jumlah 35 siswa terpilih sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa terpilih sebagai kelas kontrol. Nilai hitung uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai thitung  $8,151 > t_{tabel} 1,999$  pada taraf signifikansi  $\alpha=0,05$ , dengan derajat kebebasan  $(df) = 67$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, yang menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall* memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV di SDN Pasir Putih 03.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia (2022, hlm. 1923) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan jenis *Post-test Only Control Group Design*. Subjek penelitian ini berjumlah 40 siswa kelas V di SDN 14 Simpangampek. Teknik pengambilan sampel yang digunakan

adalah *sampling* jenuh, dengan jumlah sampel 20 orang siswa kelas eksperimen dan 20 orang siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *Post-test* yang menggunakan soal tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 14 Simpangampe.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Agusti & Aslam (2022, hlm. 5794) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *True Experimental Design* bentuk *Pretest Posttest Control Group Design*. Jumlah total peserta didik dalam penelitian ini adalah 64 orang, yang terdiri dari 32 siswa dari kelas eksperimen yaitu IV D, dan 32 siswa dari kelas kontrol yaitu IV C. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada kelas yang diberikan perlakuan aplikasi *Wordwall*. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan indeks  $3,203 > 2,039$ , pada tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hipotesis  $H_0$  ditolak dan hipotesis alternatif  $H_1$  diterima yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* efektif diterapkan pada pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Hartati, Fatmawati, & Krismilah (2020, hlm. 45) dengan judul “Upaya Meningkatkan Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan *Game* Edukatif *Wordwall* Pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas V SD Masjid Syuhada”. Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SD Masjid Syuhada Yogyakarta yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, tes evaluasi

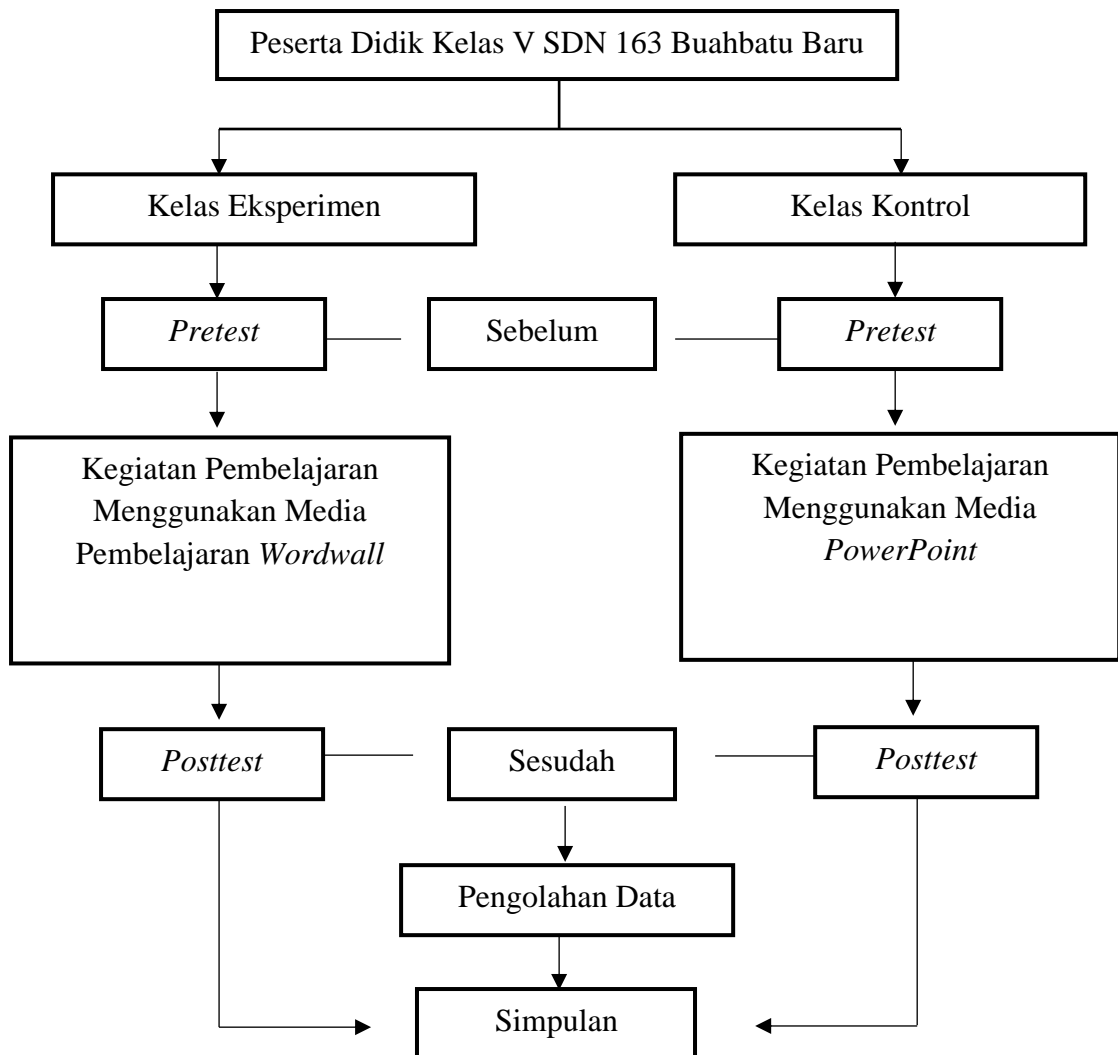
pembelajaran, dan dokumentasi. Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Minat belajar siswa sebelum intervensi mencapai 57,71%, pada siklus I mencapai 67,79%, dan pada siklus II mencapai 78,07%. 2) Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan sebesar 28%. Pada siklus I hasil belajar mencapai 48%, dan pada siklus II hasil belajar mencapai 80%. Berdasarkan temuan ini, dapat diartikan bahwa penggunaan *game* edukatif *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan IPA kelas V SD Masjid Syuhada.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh atau peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik, media pembelajaran *Wordwall* juga membuat siswa tertarik pada proses pembelajaran yang disampaikan guru.

### C. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2019, hlm. 95) memaparkan “Kerangka pemikiran adalah model konseptual yang menggambarkan keterkaitan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang sangat penting”. Kemudian menurut Hermawan (2019, hlm. 126) kerangka pemikiran adalah sebuah narasi atau pernyataan yang menggambarkan kerangka konseptual dari penyelesaian permasalahan yang sudah dirumuskan ataupun diidentifikasi. Santoso & Harries (2021, hlm. 29) menyatakan “Kerangka berpikir ialah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan”. Sejalan dengan Nurdin et al. (2019, hlm. 125) menyatakan bahwa kerangka pemikiran ialah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara suatu teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Unaradjan (dalam Ismiyarti et al., 2021, hlm. 3) kerangka pemikiran dinyatakan sebagai model ataupun paradigma penelitian, dimana memberikan gambaran alur logis dari suatu pemikiran serta memberi penjabaran untuk pembaca. Hal ini bisa diperjelas melalui penggunaan diagram yang menggambarkan proses berpikir seorang peneliti serta hubungan diantara variabel yang sedang diteliti.

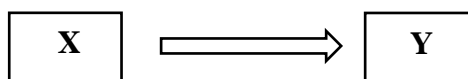
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah gambaran dari alur pemikiran atau rangkaian pemikiran yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Kerangka pemikiran ini dapat disajikan dalam bentuk diagram yang menghubungkan variabel-variabel dengan menggunakan panah sebagai penghubung. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 2.12 Kerangka Pemikiran**

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan terikat, dimana variabel bebasnya adalah media pembelajaran *Wordwall* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Wordwall* sebagai variabel X dan hasil belajar siswa sebagai variabel Y.

Hubungan antara variabel bebas dan terikat ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



**Gambar 2.13 Jenis Variabel**

Keterangan:

X: Media pembelajaran *Wordwall*

Y: Hasil belajar siswa

## **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

### **1. Asumsi Penelitian**

Nurdin et al. (2019, hlm. 4) menyatakan bahwa asumsi adalah fenomena dan peristiwa yang dirasakan oleh indra manusia, yang kemudian diubah menjadi pertanyaan yang dicari untuk dipahami dan diabstraksi menjadi konsep. Mukhtazar (2020, hlm. 32) menjelaskan bahwa asumsi adalah suatu tindakan untuk memperkirakan keadaan yang belum terjadi, yang masih memerlukan bukti, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang kompleks dan komprehensif. Mukhid (2021, hlm. 60) menyatakan bahwa asumsi penelitian merupakan asumsi dasar yang digunakan sebagai landasan dalam proses berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian. Sejalan dengan Fiantika (2022, hlm. 42) menjelaskan bahwa asumsi adalah anggapan yang diterima sebagai dasar berpikir dan diyakini kebenarannya. Asumsi dirumuskan secara jelas dan berfungsi untuk menentukan objek penelitian, memperkuat masalah, lokasi pengumpulan data, dan instrumen pengumpulan data. Menurut Friska (2022, hlm. 210) asumsi mengacu pada abstraksi pemikiran peneliti yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai dasar untuk mempelajari satu atau lebih fenomena.

Dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah suatu prinsip dasar yang dianggap dan diterima oleh peneliti sebagai dasar pemikiran. Asumsi ini dapat diuji kebenarannya melalui pelaksanaan percobaan dalam konteks penelitian. Berdasarkan definisi asumsi di atas, asumsi dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut: Jika media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil

belajar siswa kelas V SD, maka media pembelajaran *Wordwall* dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

## 2. Hipotesis Penelitian

Hermawan (2019, hlm. 33) menyatakan bahwa istilah hipotesis berasal dari bahasa sanskerta yang terdiri dari kata *hypo* (kurang) dan *thesis* (pendapat). Jadi hipotesis adalah suatu pernyataan awal yang diajukan sebagai tanggapan terhadap suatu permasalahan, yang kemudian perlu diuji kebenarannya. Sejalan dengan Nazir (dalam Purba et al., 2021, hlm. 66) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang harus dievaluasi secara empiris. Yuliawan (2021, hlm. 43-44) menjelaskan “Hipotesis adalah sebuah pertanyaan yang menjadi dasar bagi seseorang dalam melakukan penelitian”. Kemudian menurut Creswell (dalam Dewi, 2021, hlm.33) hipotesis adalah pernyataan formal yang menggambarkan hubungan antara variabel independen dan dependen. Abdullah (dalam Yam & Taufik (2021, hlm. 97) menyatakan “Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang akan diuji kebenarannya melalui proses penelitian”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara yang memerlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan data yang telah terkumpul. Maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Rumusan masalah pertama:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 163 Buahbatu Baru.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 163 Buahbatu Baru.

### 2. Rumusan masalah kedua:

$H_a$  : Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 163 Buahbatu Baru.

$H_0$  : Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* tidak berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 163 Buahbatu Baru.