

## **BAB II**

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

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

##### **1. Konsep Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual, atau benda tiruan, atau acuan yang merepresentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dari awal sampai akhir pembelajaran dengan ciri khasnya sendiri dalam konteks sekolah. Definisi ini menekankan pentingnya model pembelajaran sebagai suatu acuan yang dapat membimbing pendidik dalam menciptakan proses belajar yang efektif.

Model pembelajaran menurut Kementerian Pendidikan Nasional (dalam Salamun & dkk 2023, hlm. 2). adalah suatu rencana mengajar yang memperlihatkan "pola pembelajaran" tertentu. Pola yang dimaksud dalam kalimat "pola pembelajaran" adalah terlihatnya kegiatan yang dilakukan pendidik, peserta didik, serta bahan ajar yang mampu menciptakan peserta didik belajar, juga tersusun secara sistematis mengenai rentetan peristiwa pembelajaran (sintaks). Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana pembelajaran sistematis yang memuat pola pembelajaran tertentu, mencakup kegiatan pendidik, peserta didik, dan bahan ajar, serta disusun secara terstruktur untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien.

Dalam konteks pendidikan, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana pembelajaran sistematis yang memuat pola pembelajaran tertentu. Pola pembelajaran ini mencakup kegiatan pendidik, peserta didik, dan bahan ajar yang dapat menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien. Dengan demikian, model pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dapat membantu pendidik dalam menciptakan proses belajar yang sistematis, terstruktur, dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan suatu konsep

yang sangat penting dalam pendidikan, dan perlu dipahami dan diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran."

Berdasarkan pembahasan di atas, model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang berfungsi sebagai acuan dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

## **2. Ciri – Ciri Model Pembelajaran**

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang membedakannya dari strategi atau metode pembelajaran biasa, Berikut merupakan ciri-ciri Model Pembelajaran Berdasarkan Salamun Dkk (2023, Hlm.7) Model Pembelajaran Memiliki Empat Ciri Khusus, Yaitu:

- a. Merupakan susunan rasional teoritis yang dibuat oleh pencipta atau pengembang model pembelajaran;
- b. Didasarkan pada pemikiran tentang bagaimana peserta didik belajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai,
- c. Mengandung tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat diimplementasikan dengan berhasil;
- d. Memerlukan lingkungan belajar tertentu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

Sesuai dengan Rofa'ah dalam ( 2023, hlm. 7) menjelaskan mengenai ciri – ciri model pembelajaran yang baik yaitu:

- a. Dalam model pembelajaran, rasional dan logika didasarkan pada teori-teori pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, dan studi tentang model pembelajaran terus berkembang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari waktu ke waktu. Upaya perbaikan dilakukan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran peserta didik semakin baik
- b. Berorientasi pada landasan pemikiran tentang bagaimana dan apa yang peserta didik pelajari. Penting untuk memahami kondisi peserta didik karena model pembelajaran didesain untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, memahami apa yang dibutuhkan oleh peserta didik juga sangat penting

- c. Mendukung lingkungan belajar yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Memahami kondisi lingkungan belajar yang ada dan berusaha meningkatkannya merupakan tanda dari model pembelajaran yang baik. Kualitas lingkungan belajar yang baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai kinerja terbaik dalam proses pembelajaran,
- d. Sikap mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran yang ditentukan dapat dilaksanakan dengan baik dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan strategi dan metode pembelajaran yang tidak hanya menuntut peserta didik berperilaku tertentu, tetapi juga memerlukan perilaku tertentu dari pendidik yang dapat mendukung model pembelajaran. Kerja sama yang baik antara pendidik dan peserta didik juga merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran.

### **3. Manfaat Model Pembelajaran**

Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan berbagai manfaat tidak hanya bagi peserta didik, tetapi juga bagi pendidik dan supervisor. Menurut Salamun dkk (2023, hlm. 9), implementasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Bagi pendidik, penggunaan model pembelajaran yang terstruktur dapat membantu dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran secara lebih sistematis. Berikut merupakan beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari implementasi model pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Pendidik
  - a. Model pembelajaran yang jelas dan terstruktur dapat memudahkan pelaksanaan tugas pembelajaran dengan jelas. Hal ini termasuk langkah-langkah yang akan diambil, waktu yang tersedia, tujuan pembelajaran, daya serap peserta didik, dan ketersediaan media pembelajaran:
  - b. Model pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran. Model ini dapat merangsang partisipasi peserta didik dalam diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan pembelajaran lainnya;

- c. Model pembelajaran memudahkan analisis perilaku peserta didik secara personal maupun kelompok dalam waktu singkat. Dengan model pembelajaran yang baik, pendidik dapat melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan membantu mereka dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi,
- d. Model pembelajaran yang jelas dapat membantu pendidik pengganti untuk melanjutkan pembelajaran dengan terarah dan memenuhi maksud dan tujuan yang sudah ditetapkan. Hal ini tidak hanya mengisi kekosongan waktu, tetapi juga memastikan bahwa peserta didik tetap belajar dengan efektif;
- e. Model pembelajaran juga dapat membantu dalam menyusun bahan pertimbangan dasar dalam merencanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka memperbaiki atau menyempurnakan kualitas pembelajaran. Dengan model pembelajaran yang baik, pendidik dapat mengevaluasi hasil belajar peserta didik dan mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran.

2) Bagi peserta didik

- a. Peserta didik memiliki kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran:
- b. Lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan,
- c. Mendorong semangat belajar dan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan sepenuh hati:
- d. Memungkinkan pengamatan atau pembacaan kemampuan individu peserta didik secara obyektif dalam kelompok mereka.

3) Bagi Supervisor

- a. Laporan evaluasi dapat digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi kinerja pendidik dan merumuskan jenis layanan supervisi yang dibutuhkan;
- b. Laporan evaluasi dapat digunakan sebagai bahan diskusi untuk mengidentifikasi masalah dalam pengajaran dan menggambarkan alternatif solusi yang dapat diambil

## **B. Kajian Mengenai Model Pembelajaran *Inquiry***

### **1. Konsep Model Pembelajaran *Inquiry***

Model Inquiry learning merupakan proses pembelajaran yang dibangun atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peserta didik. Para peserta didik didorong untuk berkolaborasi memecahkan masalah, dan bukannya sekadar menerima instruksi langsung dari pendidiknya (syamsidah, 2020,hlm. 3).

Pengertian ini dapat di atas dapat disimpulkan bahwa Model Inquiry Learning adalah suatu proses pembelajaran yang dibangun atas pertanyaan-pertanyaan peserta didik, yang mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah secara mandiri. Dalam model ini, peserta didik diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkontribusi dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Menurut Sanjaya dalam (Syamsidah dkk, 2020 hlm. 4) mengemukakan bahwa: "Secara leksikal, inquiry berasal dari kata inquiry yang merupakan kata, dalam bahasa Inggris yang berarti; penyelidikan/meminta keterangan; terjemahan bebas untuk konsep ini adalah 'peserta didik diminta untuk mencari dan menemukan sendiri'".

Pengertian di atas dapat disimpulkan, Model Inquiry Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Dengan membangun proses pembelajaran atas pertanyaan-pertanyaan peserta didik, model ini dapat mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah secara mandiri. Selain itu, peran pendidik sebagai fasilitator dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Berdasarkan pemahaman yang telah diuraikan sebelumnya, model pembelajaran inquiry memiliki keterkaitan yang erat dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Teori konstruktivisme ini berakar pada pendekatan kognitif yang memandang bahwa proses belajar tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan merupakan aktivitas aktif di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan

lingkungan dan berdasarkan pada pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Piaget menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dikonstruksi sendiri oleh individu melalui proses asimilasi dan akomodasi dalam struktur kognitifnya.

Dalam konteks ini, pembelajaran inquiry sejalan dengan prinsip-prinsip dasar konstruktivisme karena menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan inquiry, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi, bertanya, menemukan, dan menarik kesimpulan sendiri dari berbagai fenomena yang mereka hadapi. Aktivitas pembelajaran ini bukan hanya memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan problem solving. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry mencerminkan penerapan langsung dari teori konstruktivisme Piaget, karena keduanya menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses belajar, percepatan pemahaman melalui pengalaman konkret.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inquiry**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, perlu dilakukannya perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan langkah-langkah yang tepat dalam menerapkan suatu model pembelajaran. Dalam penelitian ini, model Inquiry akan diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun Langkah- Langkah model penerapan Inquiry menurut Garton dalam (Syamsidah, M.Pd&dkk 2020,hlm.9) sebagai berikut:

- a. Mengajak peserta didik membayangkan seakan-akan dalam kondisi yang sebenarnya.
- b. Mengidentifikasi komponen-komponen yang berada di sekeliling kondisi tersebut.
- c. Merumuskan permasalahan dan membuat hipotesis pada kondisi tersebut.
- d. Memperoleh data dari kondisi tersebut dengan membuat pertanyaan dan jawaban "ya" atau "tidak"
- e. Membuat kesimpulan dari data-data yang diperoleh.

Menurut Salamun dkk (2023, Hlm.98) Secara umum Langkah – Langkah model pembelajaran Inquiry, sebagai berikut

a. Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini pendidik mengkondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada ketahanan peserta didik untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.

b. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inquiry, oleh sebab itu melalui proses tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

e. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

f. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran Inquiry, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

g. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya pendidik mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.

### 3. Kekurangan Dan Kelebihan Model Pembelajaran Inquiry

Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Inquiry, diantaranya adalah:

1) Kelebihan

Adapun kelebihan Model Pembelajaran Inquiry menurut Garton & Janeta dalam ( Syamsidah dkk 2020, hlm.13) sebagai berikut:

- a. Dapat membentuk dan mengembangkan "self-concept" pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- b. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- c. Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap objektif, jujur, dan terbuka.
- d. Mendorong peserta didik untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- e. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- f. Situasi proses belajar menjadi merangsang.
- g. Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- h. Memberi kebebasan peserta didik untuk belajar sendiri.

- i. Peserta didik dapat menghindari dari cara-cara belajar tradisional.
- j. Dapat memberikan waktu pada peserta didik secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Keunggulan utama dari model pembelajaran inquiry terletak pada kemampuannya dalam membentuk serta mengembangkan konsep diri (self-concept) peserta didik. Melalui keterlibatan secara aktif dalam proses belajar, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga turut berperan dalam membangun pemahaman atas konsep-konsep dasar maupun gagasan abstrak berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya.

Model inquiry turut memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi, minat, dan gaya belajar mereka masing-masing. Pendekatan ini mengakomodasi keragaman individu dalam proses belajar, sehingga lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Peserta didik pun diberi keleluasaan untuk mengatur proses belajar mereka secara mandiri, yang pada akhirnya dapat meningkatkan tanggung jawab pribadi dan menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

## 2) Kelemahan Model Pembelajaran Inquiry

- a. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini dianggap jauh lebih bermakna.
- b. Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- c. Pembelajaran ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan tuntutan pembelajaran saat ini.

Pendekatan ini juga memiliki kekurangan, yakni guru harus mampu merancang kegiatan yang seimbang dan menyeluruh. Selain itu, model ini juga memerlukan peserta didik yang aktif, mandiri, dan mampu berpikir kritis, yang tidak selalu mudah untuk dicapai oleh semua peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model inquiry memerlukan perencanaan yang matang serta dukungan dari guru dan lingkungan belajar yang mendukung untuk mencapai hasil yang optimal.

#### 4. Kesimpulan Model Pembelajaran Inquiry

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai peran utama dalam proses pembelajaran, di mana mereka secara aktif terlibat dalam menemukan pengetahuan melalui kegiatan bertanya dan menyelidiki. Model ini mendorong peserta didik untuk berperan secara aktif dalam menggali informasi serta mencari solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi, sehingga kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka dapat berkembang secara optimal.

Tujuan utama dari penerapan pembelajaran inquiry adalah untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, mampu melakukan penyelidikan secara mandiri dalam mencari dan mengolah informasi, serta memiliki minat belajar yang tinggi. Selain itu, model ini juga mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif dan komunikasi melalui kerja sama dalam kelompok belajar, yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik yang adaptif dan kompeten dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Menurut Salamun dkk (2023, hlm.102) model Inquiry memiliki karakteristik, berikut beberapa hal yang menjadi karakteristik model inquiry

- a. Pembelajaran *Inquiry* menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pembelajaran inquiry menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri sesuatu yang dipertanyakan sehingga dapat menumbuhkan sikap percaya diri (self believe).
- c. Membuka intelegensi peserta didik dan mengembangkan daya kreativitas
- d. Memberikan kebebasan pada peserta didik untuk berinisiatif dan bertindak
- e. Mendorong peserta didik untuk berpikir intensif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- f. Proses interaksi belajar mengajar mengarahkan pada perubahan dari teacher centered kepada student centered.

Pendekatan Pembelajaran Inquiry menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dalam proses penemuan pengetahuan dan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Model ini bertujuan

untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian belajar peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk berinisiatif dan bertindak secara mandiri. Dengan demikian, model inquiry dapat memfasilitasi transisi dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang lebih relevan

### **C. Kajian Mengenai Media *Wordwall***

#### **1. Konsep *Wordwall***

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara lebih terstruktur dan mudah dipahami. Kehadiran media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, yang tidak hanya memperjelas pesan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan daya tarik serta keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien, baik dari segi waktu, energi, maupun pemahaman konsep. Selain itu, media pembelajaran juga berperan penting dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai secara optimal. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif juga menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta berpusat pada peserta didik.

Moreira dalam ( Rahmi & dkk 2022, hlm.168) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bentuk instrumen yang akan digunakan peserta didik untuk memperlihatkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang bertujuan agar lebih nyata dan lebih konkret. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas dan memperkaya pemahaman peserta didik terhadap fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, sehingga pengetahuan menjadi lebih nyata, konkret, dan mudah dipahami.

Implementasi media pembelajaran merupakan salah satu strategi penting yang harus diterapkan oleh pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang

kondusif dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif dan partisipatif melalui pendekatan "learning by doing". Hal ini dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, kolaboratif, dan tidak monoton.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipahami dalam penggunaan media pembelajaran yang pertama adalah mengetahui bentuk dan kegunaan media pembelajaran, bagaimana kriteria menentukan dan memakai media pembelajaran, dan bagaimana kelanjutan (follow up) pemakaian media dalam aktivitas belajar. Hal kedua, untuk keperluan pengajaran, terutama untuk penggunaan media dua dimensi atau media grafis dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi guru sangat disarankan untuk terampil membuat dan menggunakan media pengajaran tersebut. Ketiga, guru harus memiliki wawasan dan kemampuan dalam mengukur kelancaran pemakaian media dalam proses belajar mengajar

Penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Salah satu bentuk media interaktif yang terbukti efektif adalah platform Wordwall, Platform ini menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pencocokan kata, teka-teki silang, roda acak, dan game edukatif lainnya yang dirancang untuk menguji dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kelebihan Wordwall terletak pada kemampuannya untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan pembelajaran, serta kemudahan akses baik melalui komputer maupun perangkat seluler. Dengan demikian, media ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, dan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara lebih aktif dan menyenangkan.

Menurut Idzi'Layyinnati & M.F (2021,hlm.5) Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis browser yang dirancang khusus sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Aplikasi ini menyediakan contoh-contoh kreasi pendidik yang dapat dijadikan referensi bagi pengguna baru untuk memulai proses pembuatan konten.

Berdasarkan pengertian diatas , dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan sebuah platform berbasis web yang memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam merancang dan mengembangkan berbagai bentuk kuis interaktif yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Media ini sangat relevan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam merancang evaluasi atau penilaian pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga efisien dari segi waktu dan pelaksanaannya. Dengan fitur-fitur yang variatif dan mudah diakses, Wordwall menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung proses belajar yang lebih kreatif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik

Adapun penjabaran mengenai wordwall yang dijelaskan oleh Sari (2021, Hlm. 12) menjelaskan bahwa Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik. Media game interaktif wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbagai konsep permainan interaktif yang berada dalam website.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk membantu pengguna, khususnya pendidik, dalam membuat berbagai bentuk kuis dan aktivitas pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena menggabungkan elemen permainan (*game-based learning*) yang dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar peserta didik. Dengan fitur-fitur yang interaktif dan mudah diakses, Wordwall menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mendukung proses belajar yang aktif dan berpusat pada peserta didik.

Penerapan media pembelajaran merupakan faktor penting yang untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, media tidak hanya dapat dipandang sebagai alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam mengajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran, melainkan juga sebagai bagian yang esensial dan tak terpisahkan dari setiap kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, hasil survei lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak akan efektif jika

tidak digunakan secara tepat dan optimal. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menguasainya dengan baik, sesuai dengan prinsip-prinsip dasar media pembelajaran.

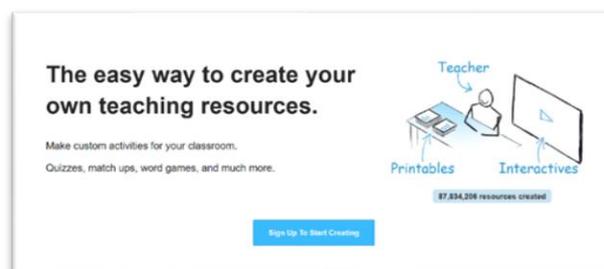
Media pembelajaran membutuhkan peran pendidik yang lebih inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau pengantar yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, sehingga mereka dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Peneliti menggunakan media pembelajaran wordwall bertujuan agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks ini, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online Wordwall sebagai implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan yang terkini.

## 2. Langkah – Langkah Penggunaan Media Wordwall

Berikut merupakan Langkah- Langkah penggunaan media wordwall:

- a. Masuk terlebih dahulu / login melalui link : <https://wordwall.net>.



**Gambar 2.1 Langkah Pertama Penggunaan Media *Wordwall***

Gambar 2.1 menjelaskan mengenai tahapan awal untuk menggunakan aplikasi wordwall, dengan mengakses link yang telah disediakan. Setelah itu, pengguna harus melengkapi data yang diperlukan untuk proses pendaftaran.

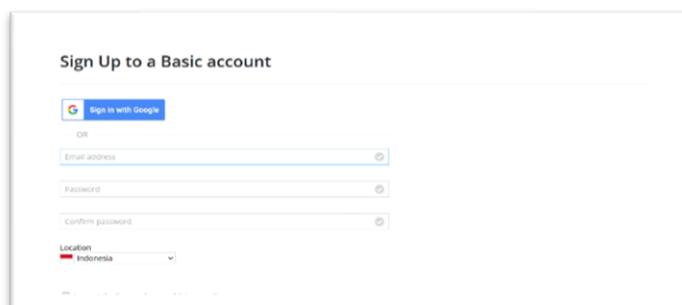
- b. Setelah itu klik tombol daftar, nasukan nama, Alamat email dan kata sandi. Adapun bisa langsung masuk dengan mengklik tombol sign in with google ( yang berwarna biru)



### Gambar 2.2 Langkah Kedua Penggunaan Media *Wordwall*

Gambar 2.2 menjelaskan mengenai tahapan kedua untuk menggunakan aplikasi wordwall, dengan Klik tombol "Daftar" atau "Masuk" jika sudah memiliki akun. Isi formulir pendaftaran dengan data yang diperlukan, seperti nama, email, dan kata sandi. Klik tombol "Daftar" untuk menyelesaikan proses pendaftaran.

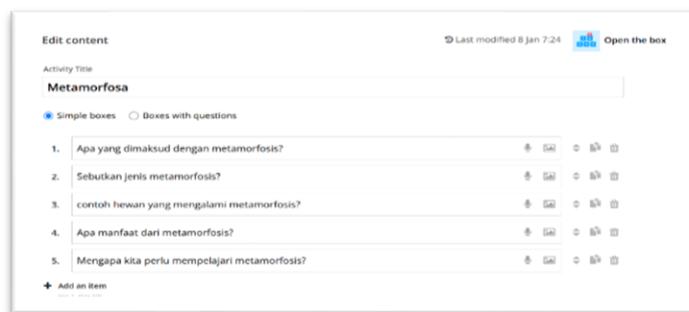
- c. Untuk memulai, silakan pilih jenis kegiatan yang akan dibuat, kemudian pilih salah satu template acara yang tersedia. Selanjutnya,



### Gambar 2.3 Langkah Ketiga Penggunaan Media *Wordwall*

Gambar 2.3 menjelaskan mengenai tahapan ketiga, pada tahap ini kita dapat memilih template yang diinginkan dan disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

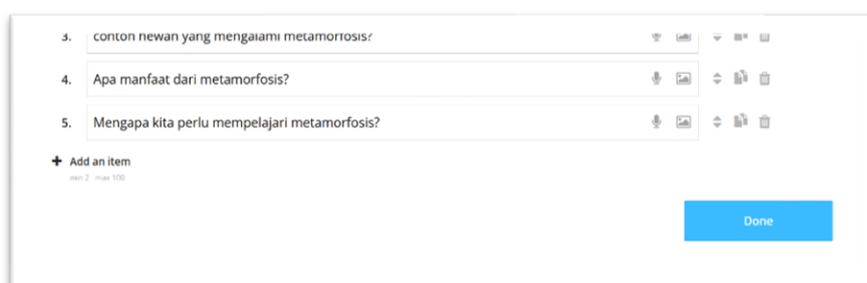
- d. Anda dapat melengkapi template tersebut dengan mengunggah foto yang relevan untuk memperkaya tampilan acara



**Gambar 2.4 Langkah Keempat Penggunaan Media *Wordwall***

Gambar 2.4 menjelaskan mengenai tahapan keempat, pada tahap ini kita dapat membuat soal serta memilih opsi soal seperti pilihan ganda maupun uraian.

- e. Lalu akhiri dengan mengklik “Selesai”



**Gambar 2.5 Langkah Kelima Penggunaan Media *Wordwall***

Gambar 2.5 menggambarkan tahapan kelima dalam proses pembuatan soal menggunakan platform Wordwall. Pada tahap ini, seluruh komponen soal yang telah dirancang seperti pertanyaan, pilihan jawaban, dan pengaturan tampilan, dianggap telah selesai dan siap untuk disimpan atau dipublikasikan. Langkah terakhir yang dilakukan pada tahap ini adalah mengklik tombol “Selesai” (*Finish*), yang berfungsi untuk mengakhiri proses penyusunan soal serta menyimpan hasil pekerjaan ke dalam sistem.

- f. Setelah soal sudah selesai, konten dapat disesuaikan dengan tema soal pembelajaran



**Gambar 2.6 Langkah Keenam Penggunaan Media *Wordwall***

Gambar 2.6 menjelaskan tahapan akhir dari Langkah penggunaan wordwall, pada Langkah ini kita dapat memilih tema permainan soal yang disesuaikan dengan soal maupun karakteristik peserta didik di kelas

#### **D. Definisi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

##### **1. Konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu inovasi pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu tema pembelajaran yang utuh dan komprehensif. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa IPA yang mempelajari fenomena alam juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kondisi masyarakat dan lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara terintegrasi dan holistik. Dengan demikian, IPAS dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan solutif peserta didik dalam memahami fenomena alam dan sosial yang kompleks.

Hal ini dikuatkan Kembali oleh suhelayanti&dkk (2023,hlm.33), IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang dirancang secara terpadu dengan menggabungkan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam satu kesatuan pembelajaran. Pengintegrasian ini merupakan ciri khas dari struktur Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Melalui pendekatan tersebut, IPAS tidak hanya menyajikan materi secara teoritis, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami keterkaitan antara fenomena alam dan gejala sosial dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik tentang masyarakat sebagai suatu sistem yang kompleks dan dinamis, yang memiliki permasalahan yang saling terkait dan memerlukan pendekatan interdisipliner untuk memecahkannya. Pendekatan ini melibatkan integrasi konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti ilmu hukum, ilmu politik, ilmu ekonomi, geografi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan ekonomi, untuk memahami fenomena sosial yang kompleks dan dinamis.

Hal ini dikuatkan Kembali oleh Suhelayanti&dkk (2023,hlm.33), ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, danantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dan dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan.

Pengertian diatas dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai ilmu sosial yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai yang baik sebagai warga negara yang bermasyarakat, serta memiliki kesadaran akan pentingnya mempelajari pengalaman masa lalu, menghargai masa kini, dan mempersiapkan diri untuk masa depan.

## **3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Tujuan pendidikan IPS yaitu mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam merespons dan menyelesaikan berbagai masalah sosial yang terjadi pada dirinya baik di lingkungan keluarga maupun dilingkungan Masyarakat. Berikut beberapa tujuan mendasar dari pendidikan IPS , yaitu :

- a. Memperkenalkan konsep-konsep yang terkait dengan kehidupan manusia dan masyarakat, serta interaksinya dengan lingkungan.

- b. Mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis, serta mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Meningkatkan kesadaran dan komitmen terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang universal.
- d. Mengembangkan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berkompetensi dalam masyarakat, baik di tingkat lokal, nasional, maupun internasional.

Menurut Susanti dalam (Suhelayanti&dkk, 2023,hlm.21) tujuan pendidikan IPS yaitu mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam merespons dan menyelesaikan berbagai masalah sosial yang terjadi pada dirinya baik di lingkungan keluarga maupun.

Melalui Pembelajaran IPS (Ilmu Pengatahuan Sosial) diharapkan disekolah diharapkan peserta didik mampu menerapkan teori, konsep, dan prinsip ilmu sosial dalam menganalisis pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Melalui proses pembelajaran ini, para peserta didik dilatih untuk menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan memiliki kemampuan berpikir kritis dan Inquiry.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada materi IPS (Ilmu Pengatahuan Sosial) dengan konten materinya adalah Nilai – Nilai tradisi di Indonesia. Adapun materi yang akan dilakukan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Pengertian nilai-nilai tradisi di Indonesia?
- b. Bagaimana Penerapan nilai-nilai tradisi dalam kehidupan sehari-hari?
- c. Bagaimana upaya melestarikan nilai-nilai dalam tradisi yang ada di Indonesia?

#### **4. Karakteristik Pembelajaran IPS (Ilmu Pengatahuan Sosial)**

Menurut Suhelayanti&dkk (2023,hlm.19) pembelajaran IPS memiliki karakteristik, yaitu:

- a. IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang berasal dari berbagai sumber ilmu lain seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, humaniora, pendidikan dan agama.

- b. Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi dasar (KD) IPS diambil dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang kemudian dihimpun menjadi sebuah pokok bahasan atau tema yang menarik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki cakupan yang luas dan tidak terbatas hanya pada pengumpulan fakta atau informasi semata. Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPS juga menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Melalui pembelajaran ini, peserta didik didorong untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dasar IPS dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar peserta didik mampu memprediksi, menjelaskan, serta menyelesaikan berbagai permasalahan dan fenomena sosial yang bersifat kompleks dan terus berubah. Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk warga negara yang aktif, peka terhadap lingkungan sosialnya, dan mampu mengambil keputusan secara bijaksana.

## **E. Definisi Hasil Belajar**

### **1. Konsep Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki berbagai dimensi yang kompleks, mencakup aspek-aspek seperti pemahaman konsep, kemampuan berpikir analitis, kreativitas, keterampilan berkomunikasi, kemampuan bekerja sama dalam tim, serta sikap terhadap belajar dan tantangan. Selain itu, hasil belajar juga dapat mengalami perubahan dan perkembangan seiring waktu, karena proses pendidikan tidak terbatas pada pengalaman di ruang kelas, melainkan berlanjut sepanjang kehidupan. Dengan demikian, hasil belajar terus berkembang dan mengalami peningkatan sejalan dengan pengalaman dan pembelajaran sepanjang hayat.

Menurut Sulistiasih (2023, hlm.1) Hasil belajar adalah Hasil belajar adalah suatu istilah yang memiliki makna dan konotasi yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Istilah ini merujuk pada pencapaian atau prestasi akademik, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman yang dimiliki oleh individu setelah mengikuti proses pendidikan atau pembelajaran.

Pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar merupakan pencapaian atau prestasi akademik yang diperoleh individu setelah mengalami proses pendidikan atau pembelajaran, mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap,

dan pemahaman. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik mampu menginternalisasi dan menerapkan informasi atau pengalaman belajar dalam berbagai konteks, baik di dalam lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar menjadi indikator utama yang digunakan untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan kualitas pengajaran yang diberikan oleh pendidik.

Pandangan ini sejalan dengan teori belajar dari Benjamin Bloom, yang mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan fisik). Melalui kerangka taksonomi Bloom, pencapaian hasil belajar dapat diukur secara bertahap, dari yang paling dasar seperti mengingat informasi hingga yang lebih kompleks seperti mengevaluasi dan mencipta. Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget juga relevan dalam memahami konsep hasil belajar. Dalam pandangan Piaget, hasil belajar merupakan hasil dari proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bersifat dinamis dan berkembang seiring waktu, tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas tetapi juga melalui proses pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning).

Menurut Tri Anni dalam (Sulistiasih 2023, hlm.2) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki individu setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang dapat mengakibatkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator dari proses pembelajaran dan merupakan perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah mereka terlibat dalam aktivitas belajar.

Pengertian di atas dapat disimpulkan, dapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang berkembang dalam diri individu sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilalui. Perkembangan ini mencerminkan adanya perubahan positif, baik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar juga berperan sebagai indikator penting dalam menilai efektivitas proses pendidikan, karena menunjukkan sejauh mana peserta didik

mengalami perubahan perilaku dan pencapaian kompetensi yang diharapkan melalui kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup peningkatan dalam berbagai aspek, termasuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan aspirasi. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar merupakan fokus utama dan tujuan akhir dari upaya pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dan lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menyediakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan efektif untuk memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang diharapkan. Sementara itu, peserta didik juga memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran, yaitu dengan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Hamalik dalam (Sulistiasih 2023, hlm.4) menjelaskan tentang pengukuran prestasi peserta didik sebagai berikut

“Prestasi peserta didik juga dapat diukur dalam bentuk penilaian numerik yang mencerminkan sejauh mana peserta didik telah berhasil. Penilaian ini memberikan umpan balik yang berharga, baik bagi peserta didik maupun pendidik. Informasi ini memberikan gambaran tentang prestasi peserta didik, mengidentifikasi area-area di mana peserta didik dan pendidik mungkin menghadapi kesulitan atau tantangan. Kesulitan ini mengindikasikan ketidakmampuan untuk mencapai beberapa tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, ada beberapa tujuan yang mungkin tidak tercapai sesuai yang diharapkan”

Pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi peserta didik dapat diukur melalui penilaian numerik yang memberikan umpan balik tentang sejauh mana peserta didik telah berhasil mencapai tujuan pengajaran. Penilaian ini membantu mengidentifikasi area kesulitan dan tantangan yang dihadapi peserta didik dan pendidik, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator yang signifikan untuk menilai efektivitas metode pengajaran, keberhasilan program pendidikan, serta mengidentifikasi kebutuhan akan perbaikan dan peningkatan dalam proses

pembelajaran. Selain itu, hasil belajar juga menjadi acuan pendidik untuk mengukur kemajuan peserta didik, menilai pencapaian proses pembelajaran, dan merencanakan strategi pembelajaran berkelanjutan. Dengan demikian, hasil belajar memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Penelitian ini berfokus pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena hasil belajar ini memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sains, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta meningkatkan kesadaran lingkungan dan kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks.

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor hasil belajar ini dibagi menjadi 2 bagian yakni faktor eksternal dan internal, berikut faktor hasil belajar. Sulistiasih (2023, hlm.5)

### **1. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal melibatkan aspek-aspek di luar peserta didik yang dapat memengaruhi pembelajaran, dengan dua subdivisi utama yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumen sebagaimana berikut.

#### **a. Faktor lingkungan**

Faktor lingkungan memiliki dua aspek utama yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial yang dapat berpengaruh signifikan pada hasil belajar. Lingkungan alam mencakup faktor-faktor, seperti suhu yang dapat memiliki dampak langsung pada pembelajaran peserta didik.

#### **b. Faktor Instrumental**

Faktor instrumental adalah elemen-elemen yang dirancang dan digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Faktor-faktor ini berperan sebagai alat atau sarana yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

### **2. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam individu yang tengah melakukan proses pembelajaran. Faktor internal ini dapat

terbagi menjadi dua kategori yaitu faktor fisik dan faktor mental sebagaimana berikut.

a. Faktor fisik

Masa akhir anak-anak yang berlangsung sekitar usia 6-13 tahun sering disebut sebagai masa usia sekolah dasar karena pada periode ini, anak-anak sudah berada di tingkat pendidikan dasar. Periode ini ditandai oleh pertumbuhan fisik yang relatif lebih lambat dibandingkan dengan periode sebelumnya. Pertumbuhan ini cenderung seragam dalam berbagai aspek. Keadaan ini memberikan peluang bagi anak-anak untuk memperoleh dan meningkatkan berbagai keterampilan, termasuk kemampuan berbicara yang penting untuk penyesuaian sosial dan pribadi.

Pertumbuhan fisik yang terjadi selama masa ini memiliki dampak signifikan pada perkembangan keterampilan fisik, mental, dan sosial anak-anak

1) Keterampilan menolong diri sendiri (self help skill)

Ini merujuk pada kemampuan anak untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti mandi, makan, dan berpakaian dengan mandiri.

2) Keterampilan membantu orang lain dalam konteks sosial (social help skill)

Ini adalah keterampilan yang diperlukan anak untuk membantu orang lain dalam kehidupan sehari-hari dalam masyarakat, menunjukkan kerja sama, dan empati.

3) Keterampilan sekolah (school skill)

Ini melibatkan berbagai keterampilan yang diperlukan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

4) Keterampilan bermain (play skill)

Ini adalah keterampilan yang dibutuhkan anak untuk bermain baik secara mandiri maupun berkolaborasi dengan teman-teman

mereka. Ini mencakup kemampuan bekerja sama, disiplin, dan saling membantu dalam interaksi sosial saat bermain.

b. Faktor mental

Faktor mental Faktor mental mencakup beberapa aspek penting yang memengaruhi hasil belajar individu. Aspek-aspek ini melibatkan domain kognitif, bahasa, emosional, dan sosial. Setiap aspek memiliki peran unik dalam pengembangan seseorang yang dijelaskan sebagaimana berikut.

1) Kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan kapasitas individu dalam berpikir, mengolah informasi, serta merumuskan solusi terhadap suatu permasalahan. Dalam konteks ini, kemampuan kognitif mencakup keterampilan memahami konsep, menyusun perencanaan, serta mengembangkan pola pikir kritis dan logis dalam menghadapi berbagai situasi.

2) Bahasa

Aspek bahasa adalah kunci dalam proses pembelajaran. Kemampuan berkomunikasi secara efektif, pemahaman membaca, menulis, dan berbicara adalah bagian penting dari faktor psikologis ini.

3) Emosional

Aspek emosional individu memiliki peran penting dalam memengaruhi pencapaian hasil belajar. Keadaan emosional yang seimbang dan positif cenderung mendukung peningkatan konsentrasi, fokus, serta motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, gangguan atau ketidakstabilan emosional dapat menjadi hambatan yang signifikan dalam memahami materi, mengelola tugas belajar, serta berinteraksi secara optimal di lingkungan pendidikan.

4) Sosial

Aspek sosial mencakup kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan ini sangat relevan dalam lingkungan pembelajaran

yang melibatkan interaksi sosial, seperti dalam kerja kelompok dan berkolaborasi dengan teman sebaya.

### **3. Indikator Hasil Belajar**

Prestasi peserta didik menjadi indikator utama penilaian hasil belajar, sejauh mana mereka telah berhasil atau tidaknya, oleh karena itu perlu mempertimbangkan beberapa aspek kriteria hasil belajar seperti mencakup pemahaman konsep, pengembangan keterampilan yang relevan, serta perubahan sikap positif yang mungkin timbul sebagai hasil dari pembelajaran. Dengan cara ini, evaluasi hasil belajar menjadi lebih komprehensif dan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pencapaian peserta didik dalam proses pendidikan (Sulistiasih, 2023, hlm.15)

Terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan indikator hasil belajar, berikut

#### **a. Aspek Kognitif**

Bagian pertama dari aspek ini adalah fokus pada perilaku yang menekankan dimensi intelektual. Ini mencakup pengembangan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir peserta didik. Ranah kognitif mencakup berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan proses mental, dimulai dari tingkat pengetahuan dasar hingga mencapai tingkat yang lebih tinggi, seperti kemampuan evaluasi. Dengan kata lain, aspek kognitif berfokus pada perkembangan kapasitas intelektual peserta didik

#### **b. Aspek Afektif**

Aspek afektif merupakan bagian dari perilaku yang menekankan perasaan dan emosi individu, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara individu menyesuaikan diri.

#### **c. Aspek Psikomotorik**

Aspek psikomotorik adalah bagian dari pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang muncul setelah peserta didik menerima pelajaran tertentu. Keberhasilan belajar dalam bentuk keterampilan dapat diamati ketika peserta didik mampu mengaplikasikan hasil belajar mereka dalam tindakan nyata yang dapat dilihat sebagaimana berikut (Arifin, 2013) dalam (Sulistiasih (2023, hlm.20). Pada proses pencapaian hasil belajar, peneliti

memfokuskan peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan kognitifnya (pengetahuan dan pemahaman), Pengetahuan (Knowledge) diperoleh peserta didik melalui aktivitas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Keterampilan (Skill) diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Peneliti memfokuskan pengamatan hasil belajar kognitif peserta didik dikarenakan indikator ini dapat dilihat secara langsung melalui tes soal pre-test dan post-test, sehingga peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar terutama dalam pemahaman ilmu pengatahuanya.

Berbagai teori mengusulkan bahwa capaian pembelajaran mengacu pada pencapaian akhir yang dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil tersebut akan menggambarkan kemampuan akademik siswa dan berfungsi sebagai standar untuk pembelajaran. Salah satu komponen utama capaian pembelajaran.

#### a. Aspek Aspek Hasil Belajar

Perlu dilakukan evaluasi terhadap berbagai komponen capaian pembelajaran agar dapat menilai capaian pembelajaran peserta didik secara keseluruhan (Akib, 2013, hlm. 3). Tiga komponen pembelajaran yang bersumber dari teori Bloom adalah sebagai berikut:

##### 1) Ranah kognitif

Ranah kognitif berasal dari istilah kognisi yang mengacu pada proses kognitif untuk mengetahui. Kognisi secara umum mengacu pada proses memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuan. Kognitif sebagaimana didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengacu pada kognisi atau didasarkan pada pengetahuan faktual dan empiris (Pengertian kata kognitif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring, t.t).

Cara lain untuk melihat aspek kognitif adalah sebagai jumlah dari semua proses mental yang memungkinkan seseorang untuk membuat koneksi, mengevaluasi, dan memikirkan suatu peristiwa, yang pada gilirannya memungkinkan mereka untuk mendapatkan lebih banyak

pengetahuan. Konsisten dengan pandangan (Ritaudin et al., 2019), domain kognitif mencakup tindakan yang menekankan pada kualitas intelektual seperti pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan untuk berpikir kritis. Proses kognitif mencakup semua operasi mental yang dilakukan seseorang selama pembelajaran dan pengajaran untuk merenungkan dan memahami situasi tertentu. Karena sebagian besar tugas pembelajaran selalu melibatkan beberapa kombinasi berpikir dan mengingat, kognisi memainkan peran penting dalam pembelajaran yang berhasil.

Taksonomi Bloom membagi hasil pembelajaran ke dalam tiga area: (1) Sasaran pembelajaran yang secara langsung ditujukan pada kapasitas kognitif otak berada di dalam domain kognitif. Domain afektif berkaitan dengan pengalaman subjektif, seperti perasaan, emosi, penalaran moral, dan sistem nilai. Keterampilan motorik siswa terkait dengan area ketiga, psikomotorik.

#### 1) Ranah Kognitif

Revisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif telah memperluas penggunaannya sebagai referensi dalam penyusunan tes hasil belajar dalam bidang tujuan pembelajaran. Taksonomi Bloom yang baru mencakup enam kemampuan kognitif mulai dari tingkat dasar hingga tingkat lanjut: menghafal, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Gunawan dan Palupi, 2016). Untuk mencapai tingkat kemampuan kognitif yang lebih tinggi, siswa harus berhasil menyelesaikan banyak tingkatan proses kognitif yang lebih rendah. Menurut Miffterania dan Mas'ud Zen (2016), ringkasan khas dari enam tingkatan berpikir dalam taksonomi Bloom adalah C2, C2, C3, C4, C5, dan C6. Pengetahuan kognitif secara hierarkis dibagi menjadi enam tingkatan, yaitu:

##### a) Pengetahuan (Knowledge)

Sekadar mengingat apa yang telah diajarkan sudah cukup untuk ulus tes ingatan saat mengevaluasi pengetahuan.

##### b) Pemahaman (Comprehension)

Pemahaman ini memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep atau materi.

##### c) Penerapan (Application)

Aplikasi mengacu pada kapasitas untuk mengimplementasikan konsep abstrak dalam skenario praktis.

d) Analisis

Analisis mengacu pada kapasitas untuk mendekonstruksi keseluruhan menjadi aspek atau komponen penyusun yang memiliki signifikansi.

e) Sintesis

Sintesis berfokus pada kapasitas untuk menggabungkan komponen menjadi satu struktur.

f) Penilaian

Proses evaluasi melibatkan kapasitas untuk menentukan nilai sesuatu dengan mempertimbangkan kriteria yang digunakan.

2) Ranah afektif

Ranah afektif sesuai dengan cara konvensional di mana emosi dialami atau diungkapkan. Ranah ini mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap atau nilai emosional, serta asosiasi dengan emosi seperti sentimen nilai, penghargaan, motivasi, dan sikap. Ada lima kategori afektif, yaitu sebagai berikut:

a. Penerimaan (Penerimaan)

Penerimaan mengacu pada kesiapan untuk mengakui dan merangkul fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

b. Respons (Menanggapi)

Respons mengacu pada tindakan bereaksi terhadap peristiwa yang disajikan di lingkungan.

c. Penilaian

Evaluasi adalah proses mengintegrasikan beberapa nilai, menyelesaikan perselisihan, dan membangun sistem nilai yang koheren.

d. Karakterisasi dengan nilai numerik atau matriks nilai

Ciri-ciri ini berasal dari kriteria yang terkait dengan sistem nilai yang mengatur perilaku mereka, sehingga menjadi aspek integral dari cara hidup mereka.

### 3) Domain Psikomotor

Domain psikomotor mencakup perilaku gerakan, koordinasi fisik, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik (PMT). Pengembangan keterampilan melalui praktik dapat diukur dengan menilai faktor-faktor seperti jarak, kecepatan, akurasi, teknik, dan metode implementasi (Lucia Hermin Winingsih et al., 2020, hlm. 15). Domain psikomotor memiliki tujuh kategori fitur yang berbeda, yaitu:

#### a) Emulasi

Dalam kategori imitasi ini, stimulus atau sensor dapat dipahami sebagai gerakan motorik. Anak-anak dapat melihat dan mengamati gerakan secara visual, bereaksi terhadapnya, dan akibatnya menirunya. Namun, bentuk imitasi khusus ini tidak sempurna.

#### b) Kesiapan

Kategori kesiapan ini ditentukan oleh kesiapan anak untuk terlibat dalam gerakan, yang meliputi dimensi mental, fisik, dan emosional. Pada tahap ini, anak telah melaksanakan tugas sesuai dengan instruksi yang diberikan, bukan sekadar meniru.

#### c) Latihan

Kategori ini merupakan fase pertama dalam proses pembelajaran yang rumit, yang meliputi peniruan dan pelaksanaan tindakan eksperimental. Pencapaian keberhasilan dalam kinerja akan dicapai melalui latihan yang konsisten dan berkelanjutan.

#### d) Mekanisme

Kategori mekanisme merupakan fase transisi dalam perolehan dan pemahaman keterampilan yang canggih. Pada titik ini, reaksi yang diperoleh sudah dapat tertanam dan tindakan dapat dilaksanakan dengan tingkat keyakinan dan tekad tertentu.

#### e) Respons visual yang kompleks (CVISR)

Tingkat ini merupakan tingkat gerakan motorik yang mahir yang ditandai dengan pola gerakan yang rumit. Kemahiran dalam gerakan ditunjukkan dengan presentasi fisik yang tepat dan tersinkronisasi dengan baik dengan tenaga yang minimal.

f) Adaptasi Fase

adaptasi ini mengacu pada tahap penguasaan motorik di mana anak mampu memodifikasi dan menyesuaikan keterampilan mereka agar dapat berkembang dalam lingkungan yang beragam.

g) Penciptaan

Kategori kreasi mengacu pada fase menghasilkan berbagai perubahan dan pola gerakan baru agar dapat beradaptasi dengan persyaratan skenario yang diberikan. Pendekatan ini melibatkan produksi gerakan baru dengan menonjolkan imajinasi dan kemampuan anak yang berkembang pesat

## F. Penelitian Relevan

Untuk mendukung landasan teori yang ada pada bagian ini akan menjelaskan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh.fransisca (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv Sekolah” Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA di kelas IV SD Muhammadiyah 5 Bandung yang sebagian besar disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* diyakini mampu membantu meningkatkan hasil belajar IPAS. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif Quasi Eksperimental Design dan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, dimana rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 36,33 sedangkan kelas eksperimen memperoleh 38,33. Kemudian terjadi peningkatan pada *posttest* dengan rata-rata skor yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 91,67 sedangkan kelas kontrol memperoleh 83,33. Selain itu uji *effect size* juga menunjukkan nilai sebesar 1,291 yang menyatakan bahwa model pembelajaran inquiry terbimbing berbantuan *wordwall* mempunyai

pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ardista Octaviana dkk (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas V SDN Grudo 3 Ngawi melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berbantuan dengan media wordwall. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan satu pertemuan pada setiap siklus. Subjek penelitian adalah pendidik dan 30 peserta didik kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan ketuntasan klasikal peserta didik. Pada siklus II, aktivitas pendidik meningkat menjadi 93% (kategori sangat baik), aktivitas peserta didik meningkat menjadi 91% (kategori sangat baik), dan ketuntasan klasikal peserta didik meningkat menjadi 87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V SDN Grudo 3 Ngawi
3. Penelitian ini dilakukan oleh Widyaningrum dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Model *Inquiry* Terbimbing Berbantuan Game Edukatif *Wordwall* Terhadap Literasi Sains Peserta didik Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dan peningkatan keterampilan literasi sains peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Welahan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *inquiry* terbimbing yang berbantuan dengan game edukatif *wordwall* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental One-Group Pretest*

*Posttest Design.* Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis yang berdasarkan pada indikator literasi sains The Test of Scientific Literacy Skill (TOSLS). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 4 Welahan dengan sampel berjumlah 20 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan literasi sains peserta didik yang menggunakan model *inquiry* terbimbing berbantuan game edukatif wordwall lebih baik daripada yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan keterampilan literasi sains peserta didik yang menggunakan model ini memiliki rata-rata sebesar 0,48, yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model *inquiry* terbimbing berbantuan game edukatif *wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan literasi sains peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Welahan.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Maeretta dkk (2024) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Melalui Model Pembelajaran Discovery learning Berbantuan Multimedia Interaktif tipe Wordwall Pada Peserta Didik Kelas IV Di SDN Mergosono 2” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan paradigma pembelajaran penemuan yang berbantuan dengan teknologi digital Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan di Kelas IV SDN Mergosono 2. Penelitian ini mengusulkan suatu metode inovatif yang menggabungkan teknologi pembelajaran digital dengan pembelajaran penemuan untuk mengatasi tantangan dalam memahami konsep-konsep IPA yang kompleks. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan peningkatan proporsi peserta didik yang memperoleh skor

minimal 70 di setiap siklus. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi discovery learning dan Wordwall dapat menjadi strategi efektif dalam pengajaran IPAS di sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini mencakup potensi penerapan metode ini dalam konteks pembelajaran lain untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Wahyudi dkk (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik” Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) yang berbantuan dengan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dengan pola Non-Equivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 62 peserta didik kelas VIII D dan VIII B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas VIII D (83,29) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas VIII B (77,12). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Independent Sample T Test, nilai signifikansi ( $0,013 < 0,05$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media pembelajaran Wordwall memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.
6. Penelitian ini dilakukan oleh Humolongo dkk (2023, Hlm. 7) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Wujud Zat dan Perubahannya Di Kelas IV SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran inquiry berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV SDN 10 Kabila. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis dengan uji t, di mana nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$  dan t hitung sebesar 13,694 lebih besar dari t tabel. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang

berarti model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil analisis nilai pretest dan Posttest juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 58,42 dan meningkat menjadi 80,79 pada Posttest, sedangkan kelas kontrol mengalami peningkatan dari 53,42 menjadi 69,74. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran inquiry berbantuan media Wordwall lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

### **G. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pengertian ini dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan secara sistematis hubungan logis antara teori, konsep, variabel, serta faktor-faktor yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Kerangka berpikir berfungsi sebagai landasan dalam merancang dan mengarahkan proses penelitian, karena menjelaskan bagaimana suatu teori diterapkan untuk memahami dan menganalisis permasalahan yang diangkat. Kerangka berpikir yang baik dalam penelitian harus dapat menjelaskan secara teoritis hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Artinya, secara teoritis harus dijelaskan bagaimana variabel independen berhubungan dengan variabel dependen (Sugiono 2023, hlm.113)

Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir.

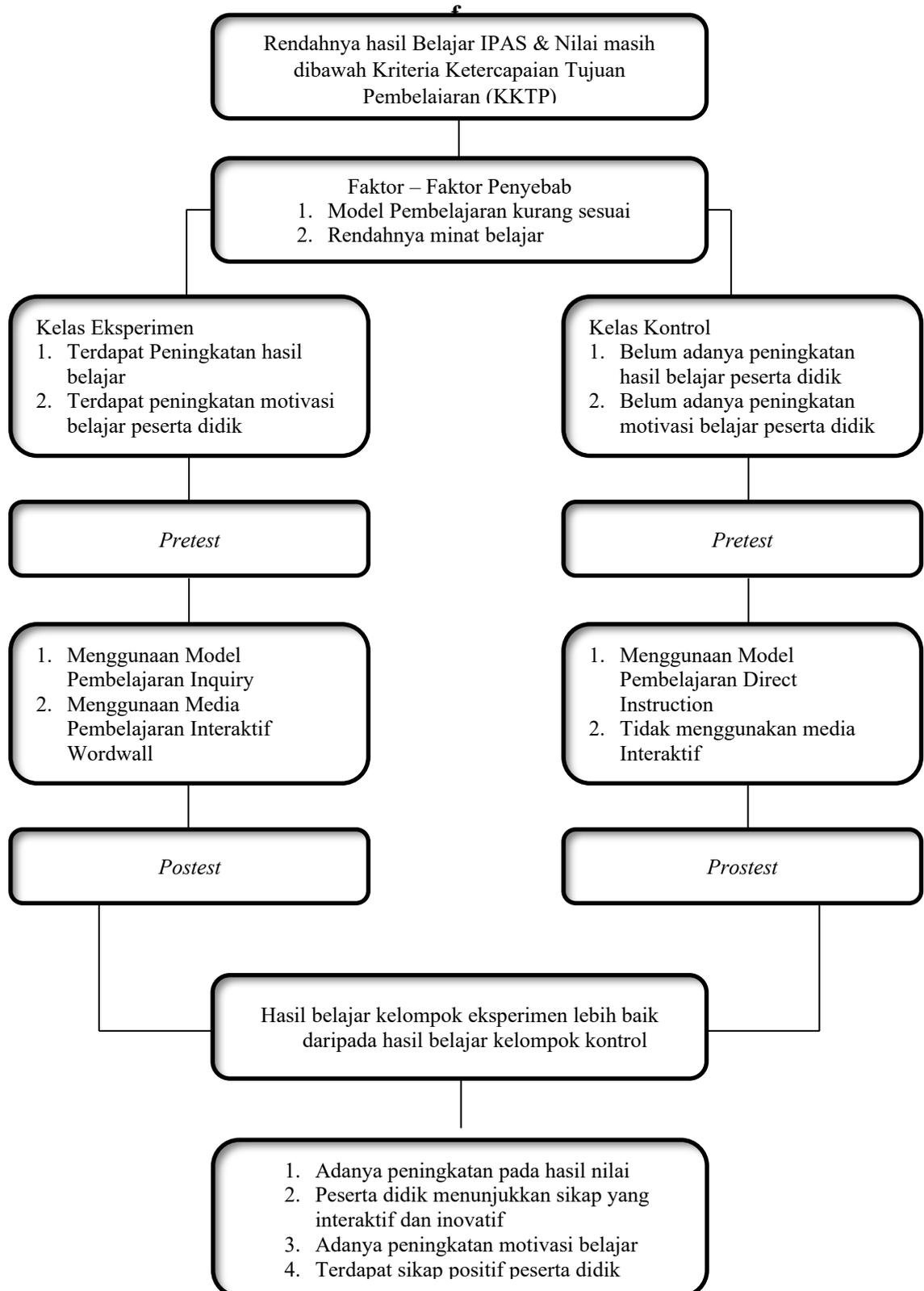
Tujuan penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan model pembelajaran Inquiry terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas III SDN 113 Banjarsari. Peserta didik di SDN 113 Banjarsari khususnya peserta didik kelas III ini

mendapatkan permasalahan ketika pembelajaran di laksanakan yaitu kurangnya keterlibatan aktif atau memberi umpan balik dari peserta didik ketika pembelajaran di laksanakan peserta didik hanya diam mendengarkan pendidik yang menjelaskan saja sehingga kurangnya hasil belajar peserta didik karena banyak peserta didik yang selalu mengabaikan pembelajaran dan rendahnya minat belajar serta rasa bosan dan jenuh saat pembelajaran di laksanakan sehingga tidak memahami apa materi yang di pelajari, karena model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas memerlukan atau model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti memilih model pembelajaran Inquiry untuk diterapkan di kelas eksperimen karena model ini diyakini memiliki sejumlah keunggulan pedagogis yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran Inquiry dirancang untuk menstimulasi peserta didik agar terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan eksplorasi, sehingga dapat memperbaiki dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka secara lebih optimal. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk membangun pemahaman melalui proses penyelidikan, yang pada gilirannya membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara sistematis dan logis.

Selain itu, model ini juga mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses belajar melalui pelibatan intuisi serta kemampuan merumuskan hipotesis secara mandiri sebelum mengujinya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini tidak hanya melatih daya nalar dan berpikir kritis, tetapi juga menumbuhkan sikap ilmiah yang mencakup rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap bukti, dan keinginan untuk menemukan jawaban sendiri. Dengan demikian, model pembelajaran Inquiry tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil akhir, tetapi juga menekankan pentingnya proses pencarian, pemahaman, dan konstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik itu sendiri.

Berikut adalah bagan kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.7 Kerangka Berpikir**

## **H. Asumsi Dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi tentang kedudukan masalahnya, karena asumsi atau anggapan dasar ini menjadi landasan teori di dalam pelaporan hasil penelitian. (Hartono 2019, hlm.47).

Berdasarkan penjelasan di atas asumsi dasar penelitian ini adalah Model Pembelajaran Inquiry berbantuan Wordwall yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPAS

### **2. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori atau logika pemikiran yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiono 2023, hlm.117)

Hipotesis penelitian ini adalah "Pengaruh penggunaan model pembelajaran Inquiry melalui media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas III". Adapun hipotesis merupakan jawaban yang masih sementara terhadap suatu masalah yang harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Maka, hipotesis dari penelitian ini "terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Inquiry dan yang menggunakan model Direct Intruction". Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hipotesis untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran IPAS dengan model inquiry menggunakan media Wordwall

Ha: Jika penggunaan model inquiry sudah sesuai dengan sintaknya maka hasil belajar peserta didik akan meningkat

Ho: Jika penggunaan model inquiry tidak sesuai dengan sintaknya maka hasil belajar peserta didik tidak akan meningkat

- b. Hipotesis untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPAS dengan penerapan model inquiry

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model inquiry menggunakan media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan inquiry menggunakan media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik

- c. Hipotesis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model inquiry

Ha: Terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan model inquiry menggunakan media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik

Ho: Tidak terdapat peningkatan yang signifikan dalam penerapan inquiry menggunakan media wordwall terhadap hasil belajar peserta didik