

BAB II KAJIAN TEORI

A. Definisi Media

Menurut Heinick (dalam Riyana, 2012, hlm. 10) media merupakan alat saluran komunikasi, media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Pada saat melakukan atau melaksanakan suatu kegiatan, akan sangat memerlukan media. Hal ini, dikarenakan media adalah alat, sarana, atau saluran yang sering digunakan untuk komunikasi antara individu satu dengan individu lainnya (Misidiawati et al., 2022, hlm. 104). Serupa dengan pendapat di atas, menurut Suryadi (2020, hlm. 24) adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan komunikator kepada khalayak. Selain itu menurut Widyawati, et al., (2022, hlm. 1) media adalah suatu perangkat atau instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Briggs dalam (Siswa et al., 2014, hlm. 5) mengatakan bahwa media adalah alat untuk memberikan rangsangan bagi siswa supaya proses belajar terjadi.

Sedangkan menurut (Santrianawati, 2018, hlm. 9) ada enam aspek manfaat media dalam kegiatan pembelajaran bagi guru dan bagi siswa, diantaranya adalah terdapat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Manfaat media bagi pendidik dan siswa

(Santrianawati, 2018, hlm. 9)

No	Aspek	Manfaat Media Dalam Kegiatan Pembelajaran	
		Bagi Guru	Bagi Siswa
1	Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
2	Konsep	Materi yang bersifat Abstrak menjadi lebih konkret	Konsep materi Mudah di pahami lonkret medianya dan pemahamannya

No	Aspek	Manfaat Media Dalam Kegiatan Pembelajaran	
		Bagi Guru	Bagi Siswa
3	Waktu	Lebih efektif dan efisien	Memilih waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
4	Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
5	Situasi belajar	Interaktif	Mulai aktif
6	Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang sangat strategis dalam menyampaikan pesan dan komunikator antara individu satu dengan individu lainnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media yang sering disebut dengan media pembelajaran dan. Media pada dasarnya merupakan perantara yang menghubungkan sumber pesan dengan penerima pesan. Istilah ini berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti penghubung. Media berperan penting dalam berbagai aktivitas karena menjadi sarana komunikasi antarindividu. Menurut beberapa ahli, media tidak hanya berfungsi sebagai saluran komunikasi, tetapi juga menjadi instrumen strategis dalam mendukung proses pembelajaran. Media mampu menyampaikan pesan dari komunikator kepada audiens secara efektif, sekaligus memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar dapat terjadi dengan optimal. Dengan demikian, media memiliki peran vital dalam keberhasilan interaksi maupun pendidikan.

B. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk benda ataupun peristiwa yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran (Batubara, 2021, hlm. 21). Media pembelajaran juga, dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan berfungsi untuk membantu

dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta menjadi lebih baik (Harapap, et al., 2022, hlm. 16). Selain itu, media pembelajaran sering menjadi suatu alat untuk mentransfer, menyalurkan, menyampaikan bahan pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Alti, et al., 2022, hlm. 18).

Sedangkan menurut (Andrew Fernandoo, dkk, 2020, hlm. 5) ada 3 macam media pembelajaran yaitu pertama media suara, kedua media visual dan ketiga media audio visual, pengertian dan contoh 3 macam media pembelajaran akan dibahas pada tabel 2.2

Tabel 2. 2 Macam-macam media pembelajaran

(Andrew Fernando, dkk, 2020, hlm. 5)

No	Macam-macam media pembelajaran	Pengertian	Contoh media
1	Media suara	Media suara ialah media yang dalam pemanfaatannya hanya didengar yang didalamnya terdapat pesan, materi-materi, yang kemudian bias memicu perasaan, kemampuan, perhatian dan pemikiran siswa dalam penguasaan dari materi yang disampaikan	Penyampaian materi melakukan metode/media yang hanya suara saja yang dapat didengar tidak ada gambar dan warna
2	Media visual	Media visual merupakan suatu yang dapat dilihat oleh mata (indra penglihatan). Media ini kerap sekali dipakai oleh	Kertas yang berisi gambar organ manusia digunakan dalam penyampaian materi di mata

No	Macam-macam media pembelajaran	Pengertian	Contoh media
		Para pendidik dalam pembelajaran	Pelajaran ilmu pengetahuan alam
3	Media audio visual	Terdapat gabungan antara suara serta visual dengan makna lain media ini dapat dilihat oleh indra penglihatan dan dapat didengar. Media audio visual merupakan media yang sangat baik untuk mengoptimalkan penyampaian materi terhadap siswa	Video yang memiliki keterkaitan dengan modul yang diajarkan, program slide suara, televisi instruksional.

Sedangkan menurut (Magdalena., dkk, 2021, hlm. 117) ada 2 tipe media pembelajaran yang diaplikasikan dalam aktivitas belajar serta mengajar antara lain:

1. Media tradisional, media tradisional adalah suatu media yang tidak menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan internet. Contoh media yang tergolong media tradisional adalah: buku, realia, poster dll.
2. Media digital, media digital merupakan media yang didalamnya menggunakan dukungan dari perangkat elektronik dan memanfaatkan internet. Contoh dari media yang tergolong media digital adalah: *game* interaktif, *google classroom* dll.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, Teknik, dan metode yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan, mentransfer, dan menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, yaitu 1) media audio, 3) media

visual, 4) media audio-visual, tipe media pembelajaran yang dapat diaplikasikan didalam aktivitas belajar yaitu dapat menggunakan media tradisional atau media digital. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat yaitu, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memudahkan dalam menyampaikan pesan dan informasi, dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, Teknik, dan metode yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan, mentransfer, dan menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, yaitu 1) media audio, 3) media visual, 4) media audio-visual, tipe media pembelajaran yang dapat diaplikasikan didalam aktivitas belajar yaitu dapat menggunakan media tradisional atau media digital. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat yaitu, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memudahkan dalam menyampaikan pesan dan informasi, dan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

C. Definisi *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara *online* yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *game* untuk kahoot, kuis, dan lain sebagainya. (Triyani, 2023, hlm. 42). Pendapat lain mengatakan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, (Anindyajati, 2017, hlm. 19) sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak *template* yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *Basic* dengan pilihan 5 buah *template*. (Prima Mutia Sari, 2021, hlm. 196).

Wordwall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu

kelas. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Arimbawa, 2021, hlm. 325). *Wordwall* ini dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. (Aeni et al., 2022, hlm. 1838)

Kebanyakan peneliti yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* akan mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun dengan proses waktu *step by step* (pelan-pelan). Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian (Azizah, 2020, hlm. 10) pada siswa kelas III MI Alba'ts dengan perkembangan cukup signifikan di setiap siklusnya. Keberhasilan hasil belajar mata pelajaran terletak pada fungsi ganda *game wordwall*. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat proses pembelajaran berlangsung, *game wordwall* ini juga tetap berfungsi sebagai media bantu dalam belajar secara mandiri peserta didik di luar jam belajar. (Asmadi, 2022, hlm. 956)

Penggunaan media *wordwall* dirasa memberikan banyak manfaat oleh guru-guru dikarenakan bertambah naiknya hasil belajar siswa. Faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *game wordwall* adalah sifat interaktif yang dimilikinya. *Wordwall* adalah salah satu game yang sangat baik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan penguat visual yang melekat pada *game wordwall*. Keuntungan dari *game wordwall* adalah game tersebut menyediakan lebih dari sekedar penguat visual dan informasi yang sedang dipelajari karena game tersebut dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik. (Asmadi, 2022, hlm. 957).

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

Kelebihan Aplikasi *Wordwall* diantaranya adalah:

- a) Mudah dipahami bagi pemula. Desain yang *simple* dan sederhana dapat memudahkan user baru dalam memahami fitur dan template pada aplikasi *wordwall*.

- b) Fitur dan *template* yang bermacam-macam. Fitur yang disediakan *Wordwall* cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Ada 18 fitur *template* yang tersedia
- c) Terdapat fitur *multiplayer*. *Wordwall* memiliki fitur *multiplayer* di mana seluruh siswa dapat bergabung dalam permainan yang sama secara bersamaan dan masing-masing menggunakan perangkat mereka sendiri.
kemudian guru mengontrol alur permainan dari depan kelas. Seperti pada permainan yang bersifat kompetitif. (Jamaluddin Shiddiq, 2021, hlm. 156)

Adapun kelemahan atau kekurangan *wordwall* seperti yang sudah diungkapkan oleh (Jamaluddin Shiddiq, 2021, hlm. 157):

- a) *Font size* tidak bisa diubah. *Font size* pada *Wordwall* tidak bisa diubah sehingga mengikuti *template* yang ada.
- b) Tampilan kurang berwarna. Model tampilan awal pada *Wordwall* kurang berwarna hanya dominan warna biru sehingga mengurangi kesan menarik pada tampilannya.
- c) *Free trial* Pengguna baru hanya dapat membuat lima model permainan yang disediakan sedangkan jika ingin menambah harus berlangganan dengan membayar Rp 36.000 perbulan untuk kategori standard dan Rp 54.000 perbulan untuk kategori pro. Dengan berlangganan maka dapat menambah model permainan yang digunakan hingga tak terbatas serta menggunakan fitur yang tidak ada pada kategori trial.

Sedangkan pengaruh media pembelajaran *wordwall*, sebagai berikut:

Implikasi *Wordwall* dalam pembelajaran telah dilakukan oleh (Renoningtyas, 2021, hlm. 2857) dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil dan membuktikan bahwa aplikasi *wordwall* sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Media pembelajaran aplikasi *wordwall* ini mampu membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena diberikan kuis menarik sehingga menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mengerjakan soal-soal, pendidik diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran aplikasi *wordwall* yang bervariasi sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.

Hal ini dikemukakan oleh (Indra et al., 2022, hlm. 1022) dalam penelitiannya yang menghasilkan media *wordwall* sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dibandingkan dengan hasil rata-rata kelas biasa. Hal tersebut diperkuat pernyataan (Wahyuningtyas, 2020, hlm. 26) bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar, karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. lebih lanjut, dikemukakan bahwa media pembelajaran dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Harsiwi, 2020, hlm. 1109)

Dengan adanya media *wordwall* buat siswa menjadi lebih kompetitif dalam mengerjakan tugas karena dalam aplikasi tersebut terdapat *score* dan *timer*. Sementara itu, mata pelajaran IPA lebih membutuhkan banyak penjelasan yang perlu dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwasanya siswa membutuhkan semacam media yang dapat mendukung pembelajaran dalam mata pelajaran IPA supaya siswa merasa lebih senang dalam memahami dan membantu guru dalam memberikan pengajaran yang inovatif. (Noor et al., 2023, hlm. 3172)

Sedangkan langkah-langkah media pembelajaran *wordwall*, diantaranya sebagai berikut:

Langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall*, yaitu: 1) Tentunya agarkita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan 4) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV, yang di gunakan pada saat pembelajaran daring. Dimana guru kelas IV menyiapkan

bahan. (Pradani, 2022 hlm. 454).

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menyebarkan quiz *Wordwall*, sebagai berikut: Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian *start*, lalu akan keluar *quiz* berupa *games*, Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik *start again*. Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut *score* dan *timer* nya kita bisa buka *wordwall* nya, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/*score* serta waktu dalam mengerjakannya.

Dapat disimpulkan media pembelajaran *wordwall* adalah media pembelajaran *online* yang memungkinkan guru untuk membuat dan berbagi konten pembelajaran interaktif dengan siswa dan guru lainnya, guru juga dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa dan kurikulum, *wordwall* dapat diakses melalui perangkat *mobile* atau desktop selain itu *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang berbasis digital dan dapat digunakan secara daring maupun luring. Aplikasi ini menyediakan berbagai template menarik seperti kuis, anagram, hingga pencarian kata yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan. Selain sebagai media penyampaian pesan, *Wordwall* juga berfungsi sebagai alat evaluasi belajar yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Keunggulan aplikasi ini terletak pada kesederhanaan desain, kemudahan penggunaan, serta fitur *multiplayer* yang memungkinkan siswa belajar secara kompetitif dan kolaboratif. Namun, *Wordwall* juga memiliki keterbatasan, seperti ukuran font yang tidak dapat diubah, tampilan visual yang kurang berwarna, serta keterbatasan jumlah permainan pada versi gratis sehingga pengguna perlu berlangganan untuk mengakses lebih banyak fitur.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. *Game* berbasis *Wordwall* terbukti menumbuhkan minat, meningkatkan semangat, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan

metode konvensional. Siswa juga menjadi lebih kompetitif karena adanya skor dan timer yang menantang. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak monoton, melainkan lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam praktiknya, penggunaan *Wordwall* cukup sederhana, dimulai dari membuat akun, memilih *template*, mengisi konten permainan, hingga membagikan link kepada siswa. Guru dapat memantau hasil kerja siswa melalui fitur rekapan yang tersedia. Dengan penerapan yang tepat, *Wordwall* tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu siswa memahami pelajaran lebih efektif. Kesimpulannya, *Wordwall* adalah media pembelajaran modern yang relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini, karena mampu menggabungkan teknologi, interaktivitas, dan evaluasi dalam satu *platform*.

D. Definisi Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa, melalui tema yang menjadi pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembahasan dalam proses pembelajaran (Fatmawati, et al., 2021, hlm. 22). Selain itu, pembelajaran tematik menjadi suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran (Gandasari, 2019, hlm. 98). Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu (*integrate instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan berorientasi. Menurut (Zulqamain, et al., 2021, hlm. 224). Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan dan 2 kelemahan diantara pada tabel 2.3

Tabel 2. 3 Kelebihan dan kelemahan pembelajaran tematik

(Zulqamain, et al., 2021, hlm. 224)

No	Kelebihan pembelajaran tematik	Kelemahan pembelajaran tematik
1	Menyenangkan, dikarenakan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa	Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi
2	Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara tepat
3	Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna	-
4	Menumbuhkan keterampilan social	-

Sedangkan menurut Gandasari (2019, hlm. 23) pembelajaran tematik menjadi pembeda dengan pembelajaran yang lainnya dikarenakan memiliki karakteristik pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa, artinya proses pembelajaran hanya berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan posisi guru sebagai fasilitator
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada siswa (*direct experiences*) dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak
- 3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas maksudnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa
- 4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang mengaitkan berbagai aspek mata pelajaran (intra dan antar mata pelajaran) dan siswa baik itu individu dan kelompok melalui berbagai tema yang menjadi pokok pikiran, dengan tujuan memudahkan siswa mengenali prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan berorientasi. guru dan siswa dituntut untuk inspiratif, kreativitas, dan inovatif, guru dan siswa yang inspiratif, kreativitas, dan inovatif akan membuat proses pembelajaran efektif dan efisien, pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran memiliki berbagai macam kelebihan, kelemahan dan karakteristik yang dimana proses pembelajaran tematik menuntut kreativitas seorang guru yang nantinya akan membuat atau menumbuhkan kreativitas siswa.

E. Definisi Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Kumala, 2016, hlm. 4) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen yang sistematis yang tersusun dalam suatu sistem, yang memiliki satu kesatuan. Menurut Rutherford and Ahlgren (dalam Sujana, 2014, hlm. 6) mengatakan bahwa sains (IPA) merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan. Proses ini sangat tergantung pada proses melakukan pengamatan yang cermat dari fenomena-fenomena yang ada dan menemukan teori-teori untuk membuat keputusan dari hasil pengamatan tersebut. Selanjutnya Nash dalam (Sriyani, 2021, hlm. 18) mengungkapkan IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam yang bersifat analisis, lengkap cermat serta menghubungkan antara fenomena lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamati. Mata pelajaran IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. (Rivaldi et al., 2018 hlm. 130). Sedangkan menurut (Darmono,

2015 hlm. 2) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata Inggris yaitu *natural science* yang artinya “Ilmu Pengetahuan Alam” yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah suatu ilmu atau metode untuk mengamati totalitas dari semua perubahan, peristiwa, dan fenomena alam yang disebabkan oleh alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah suatu ilmu atau metode untuk mengamati totalitas dari semua perubahan, peristiwa, dan fenomena alam yang disebabkan oleh alam bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari alam dan segala fenomena yang terjadi di dalamnya secara sistematis. IPA tidak hanya sekadar kumpulan fakta, konsep, maupun prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang dilakukan melalui observasi, eksperimen, serta penalaran yang terstruktur. Dalam mempelajari IPA, pengamatan yang cermat menjadi dasar penting untuk menemukan pola, membuat teori, serta menyusun kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, IPA berfungsi tidak hanya sebagai produk pengetahuan, tetapi juga sebagai metode ilmiah dalam memahami alam.

Melalui proses analisis dan keterhubungan antar fenomena, IPA mampu membentuk perspektif baru tentang objek yang diamati. Hal ini menunjukkan bahwa IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta dengan pendekatan rasional, kritis, dan sistematis. Selain itu, IPA juga melibatkan keterampilan berpikir ilmiah yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan memecahkan masalah berdasarkan data nyata.

Secara sederhana, IPA dapat diartikan sebagai *natural science*, yaitu ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam. Dengan mempelajari IPA, manusia tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang alam, tetapi juga belajar

bagaimana cara berpikir ilmiah, logis, serta objektif dalam menemukan kebenaran. Dengan demikian, IPA memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang manusia terhadap alam semesta.

F. Definisi Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran IPA

Pemahaman anak terhadap berbagai konsep yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya menyebabkan anak belajar secara efektif untuk mencapai tujuan belajar yang sesuai. Cullingford dan Claxton dalam (Nurhayati, 2019 hlm. 91) menyatakan bahwa dalam pembelajaran saintifik (IPA) anak memerlukan kegiatan untuk memahami konsep dan diberi kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahunya melalui berbagai penjelasan logis. Selain itu, Samatowa menegaskan bahwa pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran IPA harus dikembangkan dengan baik melalui pengamatan langsung sebelum mereka mempelajari pengetahuan abstrak (Kusumawati, 2022 hlm. 5)

Proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan dan pemahaman yang lebih mendalam pada suatu konsep sehingga dapat memberikan hasil belajar yang optimal (Siregar, 2020 hlm. 22). Kemampuan guru dalam mengelola siswa termasuk pemahaman siswa, mengembangkan kurikulum/silabus, merancang pembelajaran dan mengaktualisasikan berbagai potensi siswa sangat di perlukan. Pemahaman IPA menurut (Kurniawan et al., 2018 hlm. 216) merupakan orang-orang mengekspresikan keyakinan dan sikap setiap hari melalui perilaku dan bahasa mereka. Perilaku siswa pada saat belajar IPA menunjukkan sikap mereka terhadap mata pelajaran IPA itu sendiri, baik itu sikap positif maupun sikap negatif. Sikap seorang siswa menentukan keberhasilan materi yang diserap dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa menyerap secara baik materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran akan menimbulkan hasil belajar IPA positif pada individu siswa tersebut.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap IPA adalah sikap individu setiap siswa yang mampu melaksanakan pembelajaran IPA sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang

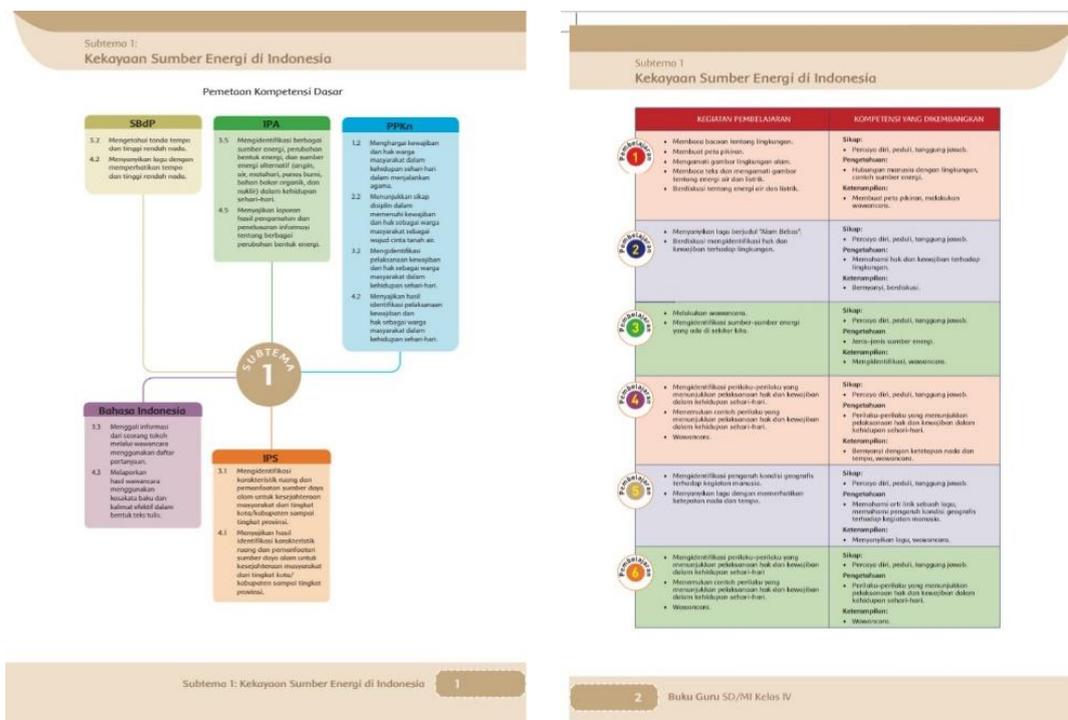
positif dan menyebabkan anak belajar secara efektif dan di dukung oleh Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa, dengan mengembangkan kurikulum/silabus, merancang pembelajaran dan mengaktualisasikan berbagai potensi siswa.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap IPA adalah sikap individu setiap siswa yang mampu melaksanakan pembelajaran IPA sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang positif dan menyebabkan anak belajar secara efektif dan di dukung oleh Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran IPA terhadap pemahaman siswa, dengan mengembangkan kurikulum/silabus, merancang pembelajaran dan mengaktualisasikan berbagai potensi siswa dan. Pemahaman anak terhadap konsep-konsep pembelajaran IPA sangat penting untuk mendukung keberhasilan belajar. Anak perlu diberi kesempatan mengembangkan rasa ingin tahu melalui penjelasan logis dan pengamatan langsung sebelum memasuki pengetahuan yang lebih abstrak. Proses pembelajaran yang dirancang guru harus mampu membantu siswa mencapai tujuan pendidikan sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Peran guru sangat penting, tidak hanya dalam menguasai kurikulum, tetapi juga dalam mengelola kelas serta menggali potensi siswa agar pembelajaran berjalan efektif. Pemahaman konsep IPA juga berkaitan dengan sikap siswa terhadap pembelajaran. Sikap positif akan memudahkan mereka menyerap materi, sedangkan sikap negatif dapat menghambat keberhasilan belajar. Dengan pemahaman yang baik, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, dan sikap positif terhadap IPA. Hal ini pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih optimal.

G. Materi Kekayaan Sumber Energi di Indonesia

Materi kelas IV SD yang akan disampaikan sesuai dengan pemetaan KD pada buku Subtema 1, tema 9 kelas IV yaitu: pemetaan kompetensi dasar IPA 3.5 mengidentifikasi berbagai sumber energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari dan KD 4.5 menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi. Kegiatan

pembelajaran yang akan dilakukan adalah: membaca bacaan tentang lingkungan, membuat peta pikiran, mengamati gambar lingkungan alam. Membaca teks dan mengamati gambar tentang energi air dan listrik dan berdiskusi tentang energi air dan listrik. Kompetensi yang dikembangkan pada muatan pembelajaran IPA pada buku subtema 1, tema 9 kelas IV SD adalah dapat mengembangkan sikap dalam kepercayaan diri, peduli dan tanggung jawab. Serta dapat mengembangkan pengetahuan dalam hubungan manusia dengan lingkungan sumber energi, dan mengembangkan keterampilan dalam membuat peta pikiran dan melakukan wawancara/presentasi. Sesuai pada deskripsi di atas.



Gambar 2. 1 Subtema 1, Tema 9 kelas IV

H. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul penelitian sebagai berikut:

1. Skripsi Meiyanti, (2013) yang berjudul “Implementasi Media Wordwall

untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD N Ngadirejo II Kartasura” mempunyai hasil meningkatnya hasil belajar siswa yang terfokus pada pemahaman tentang *vocabulary* (kosa kata Bahasa Inggris) yaitu pada kegiatan pra siklus rata-rata kelas mencapai 56,60 atau 28,57%. Pada siklus I rata-rata kelas mencapai 73,12 atau 98,85%.

2. Artikel Jurnal Aidah & Nurafni, (2022) yang berjudul “*Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi*”. Hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di SDN Ciracas 05 Pagi. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain.
3. Jurnal milik Arrosyad et al., (2023) yang berjudul “*Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar*” Hasil dari penelitian ini adalah adanya perubahan sikap dan perilaku pada siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui media pembelajaran *wordwall*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan meningkatkannya daya tarik siswa kelas III di SD Negeri 37 Pangkalpinang.
4. Artikel jurnal yang telah ditulis oleh Praditiya Purnama et al., (2023) yang berjudul “*Pemanfaatan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru*” membuah hasil bahwa tindakan kelas yang diujikan diperoleh nilai rata-rata siswa kelas IV pada pra siklus yaitu 62,8 menjadi 79 pada siklus I dan 83,8 pada siklus II. Sehingga dapat membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif yang dilakukan untuk evaluasi pembelajaran berbantuan media *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru

dikatakan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa Web Aplikasi *Wordwall* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Tahunan Baru.

5. Tulisan artikel jurnal milik Antika Indah Listiana et al., (2023) yang berjudul “*Analisis Dalam Menerapkan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SDN Wonotingal*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media interaktif *wordwall* dapat membantu guru dalam menyiapkan materi agar lebih menarik dan mudah untuk peserta didik. Selain itu media interaktif *wordwall* juga memberikan kemudahan bagi pengguna pemula dengan semua menu fitur yang di tampilkan. Dalam menerapkan media interaktif ini terdapat kendala yang dihadapi yaitu terdapat sarana dan prasarana yang kurang memadai, kurangnya penguasaan guru yang tidak menguasai teknologi media interaktif ini, dan terdapat peserta didik yang belum memiliki kesadaran akan pentingnya memperhatikan guru ketika memberikan materi pelajaran sehingga mereka dapat mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai mata pelajaran. Meiyanti (2013) menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan vocabulary Bahasa Inggris siswa setelah penerapan *Wordwall*. Aidah & Nurafni (2022) menemukan bahwa *Wordwall* mudah digunakan, interaktif, dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar IPA pada siswa kelas IV. Arrosyad et al. (2023) menekankan adanya perubahan sikap dan perilaku positif siswa melalui meningkatnya keaktifan belajar. Sementara itu, penelitian Praditiya Purnama et al. (2023) membuktikan bahwa *Wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penelitian tindakan kelas dengan hasil nilai yang meningkat tiap siklusnya. Selain itu, Listiana et al. (2023) menyoroti bahwa *Wordwall* dapat membantu guru menyajikan materi dengan lebih menarik meski masih ada kendala seperti keterbatasan sarana dan penguasaan teknologi. Dengan demikian, *Wordwall* berpotensi besar menjadi media

pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Media pembelajaran *wordwall* berpengaruh sehingga dapat memiliki dampak yang luas dan berkelanjutan, serta dapat membantu memajukan pengetahuan dan memecahkan masalah yang kompleks, penelitian terdahulu memberikan kontribusi pada pengetahuan yang sudah ada, penelitian baru memberikan kontribusi yang baru dan signifikan pada pengetahuan yang sudah ada.

I. Kerangka berpikir

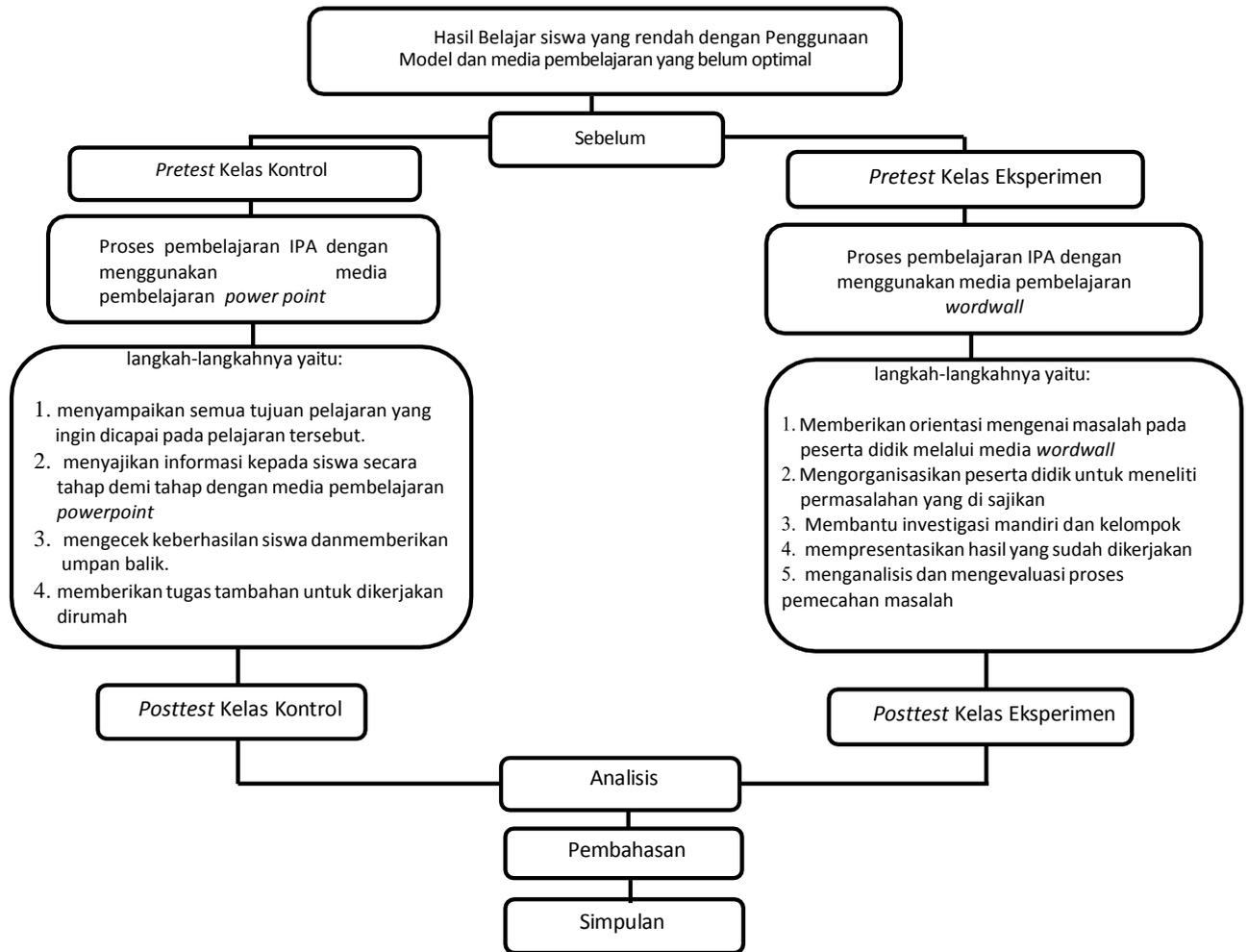
Kerangka ialah model konseptual tentang bagaimana teori menghubungkan banyak elemen yang sudah diidentifikasi sebagai kesulitan yang signifikan (Sugiyono, 2017, hlm. 60). Kerangka berpikir yakni mendukung memandu teori dan membuatnya lebih mudah untuk menemukan kerangka dasar untuk mengevaluasi penelitian (Widi, 2023, hlm. 26) kerangka pemikiran adalah suatu bentuk teori konseptual yang saling terikat yang saling terkait dari berbagai aspek yang menentukan suatu masalah yang dianggap relevan (Sugiyono, 2018, hlm. 95)

Kondisi siswa SDN Cangkring 01 pada saat observasi sebagian siswa kelas IV kehilangan minat belajar, yang akhirnya menghambat aktivitas belajar sehingga berdampak pada pemahaman siswa terhadap muatan pembelajaran dan menghasilkan nilai rata-rata ketuntasan minimum. Kemudian, pembelajaran masih sering menggunakan model pembelajaran *direct instructional* dengan metode pembelajaran ceramah tanpa pendekatan konstruktif, sehingga siswa kurang memahami muatan pembelajaran yang akan diajarkan guru terhadap siswa, kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas serta kesulitan menyerap materi yang akan berdampak langsung kepada ketuntasan hasil belajar.

Perlakuan *pretest* dan *posttest* dapat dideskripsikan bahwa sebelum proses pembelajaran peserta didik akan diberi *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah diberikan *pretest* peserta didik lalu melakukan proses pembelajaran yang dimana untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* peserta didik diberikan orientasi mengenai masalah pada peserta didik melalui media video.

Kemudian, mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti permasalahan yang di sajikan, membantu investigasi mandiri dan kelompok, mempresentasikan hasil yang sudah dikerjakan, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan pada kelas kontrol guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut, menyajikan informasi kepada peserta didik dan memberikan umpan balik, memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan dirumah. Setelah kegiatan pembelajaran peserta didik kelas eksperimen dan kontrol diberi *posttest* lalu dianalisis, dibahas dan diberi simpulan

Pengaruh media *wordwall* terhadap pemahaman siswa pada tema 9 subtema 1 mata pelajaran IPA di SDN Cangkring 01 Kab.Bandung memiliki kerangka berpikir seperti pada bagan berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

J. Hipotesis dan Asumsi

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan sebagai bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2015, hlm. 96). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh memulai pengumpulan data.

$$H_0 : \mu = \mu_0$$

$$H_1 : \mu \neq \mu_0$$

Adapun ilustrasi dari hipotesis penelitian ini yaitu:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran kelas IV Tema 9 Sub Tema 1 terhadap pemahaman siswa SDN Cangkring 01 Kab. Bandung.

H₁: Terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media pembelajaran *wordwall* dalam pembelajaran kelas IV Tema 9 Sub Tema 1 terhadap pemahaman siswa SDN Cangkring 01 Kab. Bandung.

Adapun dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H₁ ditolak.
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H₀ diterima.

Asumsi diperlukan untuk mengatasi penelaahan suatu permasalahan menjadi lebar, dan asumsi inilah yang memberi arah dan landasan bagi kegiatan penelaahan kita (Irfan, 2018, hlm. 294). Maka dapat disimpulkan bahwa asumsi penelitian seringkali digunakan sebagai dasar untuk membangun teori, merancang metode, dan menginterpretasikan hasil penelitian.

Asumsi dari penelitian yang akan diteliti yaitu penggunaan media pembelajaran *wordwall* kelas IV tema 9 subtema 1 terhadap pemahaman siswa SDN Cangkring 01 Kab. Bandung. *Wordwall* dianggap dapat mempengaruhi pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan interaktivitas sehingga pembelajaran menggunakan media *wordwall* dapat lebih interaktif dan menyenangkan, guru dapat membuat konten pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan dan aktivitas lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* kelas IV tema 9 subtema 1 terhadap pemahaman siswa SDN Cangkring 01 Kab. Bandung bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam muatan pembelajaran IPA, dan mendapatkan dukungan timbal balik untuk membuat keputusan dengan menggunakan refleksi dan cara berpikir kritis.