

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaaaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono & Hasanah, 2017: 9). Menurut Rohani dalam Syarifuddin & Utari (2022: 9) menyebutkan definisi media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran dimana keberadaannya agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan menurut Syarifuddin & Utari (2022: 10) media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Adapun pengertian media pembelajaran menurut para ahli (Nurfadhillah, 2021: 12-15), yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Wibawanto, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan sebagai manusia dan benda atau

peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

- 2) Menurut Hamka, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.
- 3) Menurut Tafano, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran adalah benda atau alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima dalam hal ini berupa materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran, yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam proses belajar dan pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi dari

narasumber kepada khalayak. Khalayak dalam hal ini adalah siswa yang melakukan proses belajar. Dengan menggunakan media dan teknologi dalam pembelajaran, proses penyampaian pesan, informasi dan pengetahuan antara pengirim dan penerima dapat berlangsung dengan efektif dan efisien (Pribadi, 2017: 13).

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Ibda (2017: 16) secara umum, macam-macam media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik
- 2) Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama
- 3) Media proyeksi, seperti slide, film strips, film, dan OHP
- 4) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Wibawanto (2017: 8), mengelompokkan media dalam 7 macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Benda untuk di demonstrasikan
- 2) Komunikasi lisan
- 3) Media cetak
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar gerak
- 6) Film bersuara, dan
- 7) Mesin belajar.

Sementara itu, macam-macam media pembelajaran menurut Haney dan Ullmer dalam Ibda (2017: 13-14), membagi dalam 3 kategori utama media pembelajaran yaitu:

- 1) Media penyaji, yaitu media yang mampu menyajikan informasi, seperti:
 - a) Grafis, bahan cetak dan gambar diam
 - b) Media proyeksi diam
 - c) Media audio
 - d) Audio ditambah media visual diam
 - e) Gambar hidup (film)
 - f) Televisi
 - g) Multimedia
- 2) Media objek, yaitu media yang mengandung informasi, seperti benda tiga dimensi yang mengandung informasi. Bisa berupa objek sebenarnya (objek alami dan objek buatan) atau objek pengganti (buatan manusia yang menyerupai benda yang sebenarnya).
- 3) Media interaktif, yaitu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.

Salah satu media interaktif adalah *wordwall*. *Wordwall* memiliki beragam fitur yang memungkinkan pengajar untuk menciptakan permainan yang mendidik dan interaktif untuk siswa. Dengan *wordwall*, guru dapat membuat kuis permainan kata, tek-teki, dan aktivitas interaktif lainnya. Melalui *wordwall*, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa (Paling, et al., 2024: 199-200).

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017:11) bahwa, terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekadar pelengkap
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Menurut Kemp & Dayton dalam Sumiharsono & Hasanah (2017: 13-14) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil

yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Daniyati, Saputri, Wijaya, Septiyani, & Setiawan (2023: 286) menyebutkan bahwa tujuan media

pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan. Tujuan media dalam proses mengajar:

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik
- 2) Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Menurut Sanaky dalam Fitria (2014: 58) juga menyebutkan tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Jadi, tujuan penggunaan media pembelajaran adalah memudahkan tenaga pendidik yaitu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga dapat mengefisienkan proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menerima sebuah konsep atau materi pelajaran.

e. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam konteks proses belajar-mengajar. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai beberapa manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran (Surani, et al., 2024: 41-44):

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep
- 2) Memfasilitasi pembelajaran interaktif
- 3) Meningkatkan motivasi belajar
- 4) Memfasilitasi pembelajaran mandiri
- 5) Meningkatkan daya serap informasi
- 6) Memfasilitasi diferensiasi pembelajaran
- 7) Mengembangkan keterampilan teknologi
- 8) Mempermudah evaluasi dan *feedback*
- 9) Membantu visualisasi konsep abstrak
- 10) Menyediakan aksesibilitas

Penggunaan media pembelajaran yang bijak dan terencana dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu mencapai berbagai tujuan pendidikan. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran dengan baik, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan mendukung perkembangan siswa.

f. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Ahmad Rohani dalam Rahayu (2024: 21), ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.

- 2) Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi intruksional.
- 3) Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional
- 4) Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
- 5) Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

Menurut Angkowo & Kosasih dalam Rahayu (2024: 21) ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri- ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yaitu media yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa.

Menurut Gendler dalam Syarifuddin & Utari (2022: 35) ada beberapa ciri mengapa media digunakan dan hal apa yang memungkinkan guru tidak mampu menggunakan media, diantaranya adalah:

- 1) Ciri Fiksatif: ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, merekonstruksikan, menyimpan dan melestarikan suatu objek atau peristiwa
- 2) Ciri Manipulatif: ciri ini memungkinkan terjadinya transformasi suatu kejadian atau objek
- 3) Ciri Distributif: ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan kejadian tersebut kepada sejumlah besar peserta didik secara bersamaan dengan stimulus atau rangasangan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut menggunakan audio visual.

Berdasarkan beberapa ciri diatas, sejatinya bahwa media pembelajaran harus bersifat a) material yang artinya memiliki wujud fisik terutama pada penggunaan alat-alat peraga, b) interaktif, artinya media pembelajaran memberikan kesempatan atau peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara fisik, akademik dan mental dalam mempelajari materi c) *reusable*, artinya media bukanlah merupakan barang yang habis pakai seperti makanan, sehingga media bisa digunakan kembali, d) edukatif, media dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan menjadi lebih mudah, f) eksploratif, artinya media memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengeksplor materi yang sedang dipelajari, g) replikatif, artinya media bisa menjadi replika atau tiruan dari suatu konsep yang mirip dengan materi yang akan dipelajari (Syarifuddin & Utari, 2022: 35-36).

2. *Wordwall*

a. **Pengertian *Wordwall***

Wordwall adalah sebuah media game yang ada di *website* yang menarik, media ini dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa, media pembelajaran, dan mampu melatih kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan. *Wordwall* merupakan salah satu media ICT (*Information and Communication Technologies*) berbasis game yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. *Wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa, media pembelajaran, dan mampu melatih kemampuan berpikir siswa, sehingga siswa merasa senang dan tidak mudah bosan. Hal ini dikarenakan media *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih bermakna (Aprinastuti, 2023: 108)

Menurut Fuad *wordwall* merupakan *website* yang dapat diakses kapanpun, oleh siapapun, tanpa batasan waktu dan tempat serta dapat digunakan secara gratis, *wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi dan bisa menyesuaikan materi yang akan diajarkan (Palupi, Sismulyasih, Farikah, & Wasilah, 2023: 80). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis online yang menarik bagi siswa (Paling, et al., 2024: 200).

Menurut Sherianto *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa (Palupi, dkk., 2023: 78). Menurut Irham Halik *wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan membuat edukasi yang menyenangkan siswa dan juga bisa dijadikan media

pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif (Almagofi, Sya'diyah, Gultom, & Sukmawati, 2023: 47).

b. Manfaat Media *Wordwall*

Media *Wordwall* ini memiliki banyak manfaat, misalnya ketika guru ingin mengajar guru dapat mengaplikasikan game *Wordwall* sebagai media atau edukasi pembelajaran. Game *Wordwall* ini bisa dipakai pada semua muatan pelajaran sehingga dengan menggunakan media tersebut guru dapat menyampaikan sebuah materi berbasis game, sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan selama melaksanakan pembelajaran (Aprinastuti, 2023: 109).

Media *Wordwall* memiliki beragam template yang dapat digunakan oleh guru untuk memvariasi model soal. Dengan media ini, guru dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak karena dapat belajar dengan bermain. Media ini juga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa tanpa membuat siswa merasa bosan. Game *Wordwall* ini bisa untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game *Wordwall* juga dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan (Aprinastuti, 2023: 108).

Menurut kajian Mahmuda dalam Almagofi, dkk., (2023: 53) manfaat dari *wordwall* games yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan informasi dan pengetahuan siswa melalui metode pembelajaran sambil bermain.

- 2) Menjiwai dan mengembangkan lebih lanjut daya pikir, kemampuan, bahasa, watak, sikap, yang balik bagi siswa
- 3) Bekerja pada sifat belajar.
- 4) Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik, dan memberikan rasa pelipur lara.
- 5) Dapat kesan yang lebih menyenangkan dalam melakukan penemuan yang lebih signifikan dan mudah diikuti oleh siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas dua dan mata pelajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar.

c. Karakteristik *Wordwall*

Ada beberapa karakteristik *wordwall* menurut Sugiyono dalam Almagofi, dkk., (2023: 52) yaitu:

- 1) Kesulitan dan perubahan, tingkat kesulitan kesulitan dapat disesuaikan dengan siswa. di *wordwall* ada berbagai kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
- 2) Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa bubar dan keren dalam latihan-latihan yang menuntun mereka untuk mencapai tujuan mereka sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Menambah pengalaman dalam teknik, siswa dapat mencoba memainkan permainan yang sebenarnya, mereka mungkin kalah atau gagal, tetapi mereka akan mengulangi dan mencoba untuk menyegarkan sistem dalam bermain.
- 4) Bisa dimainkan secara sendirian. Bermain di media *Wordwall* juga akan membuat siswa lupa sejenak bahwa mereka sebenarnya masih dalam sistem pembelajaran. Terutama ketika siswa menjawab dan mencoba memainkan *wordwall*, itu akan

menyebabkan siswa merasa senang sehingga menarik dan memperluas preferensi mereka untuk topik tematik.

d. Fitur-fitur *Wordwall*

Terdapat 18 fitur yang tersedia dalam *wordwall*, yaitu sebagai berikut (Mujahidin, Salsabila, Hasanah, Andani, & Aprilia, 2021: 556-557).



Gambar 1. Fitur-Fitur *Wordwall*

Gambar tersebut memperlihatkan fitur-fitur *Wordwall* diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
- 2) *Quiz*, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal erikutnya.
- 3) *Random Wheel*, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi.
- 4) *Missing word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong.
- 5) *Group Sort*, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar
- 6) *Matching Pairs*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang.
- 7) *Unjumble*, cara siswa diminta untuk memilih meminta siswa menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- 8) *Random Cards*, siswa diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta siswa untu memperhatikan jawaban

atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.

- 9) *Find the Match*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.
- 10) *Open the Box*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.
- 11) *Anagram*, siswa diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
- 12) *Labelled Diagram*, siswa diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
- 13) *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
- 14) *Wach-a-mole*, siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.
- 15) *True or False*, siswa diminta untuk menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
- 16) *Ballon Pop*, siswa diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.

- 17) *Maze Chase*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
- 18) *Airplane*, siswa diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Menurut Savira & Gunawan (2022: 5455), kelebihan aplikasi *wordwall* yaitu;

- 1) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- 2) Dalam pengaksesan aplikasi *wordwall* dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- 3) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Sedangkan kekurangannya menurut Almagofi, dkk., (2023: 54) kekurangan dari game *wordwall* adalah:

- 1) Tidak semua materi bisa dibuat di *wordwall* game ini, karena seandainya semua materi dibuat di *wordwall*, suasana belajar menjadi melelahkan. Jika seperti materi yang memerlukan banyak perhitungan dan simbol matematika yang rumit & materi yang membutuhkan praktik langsung yang sulit diwujudkan secara visual,

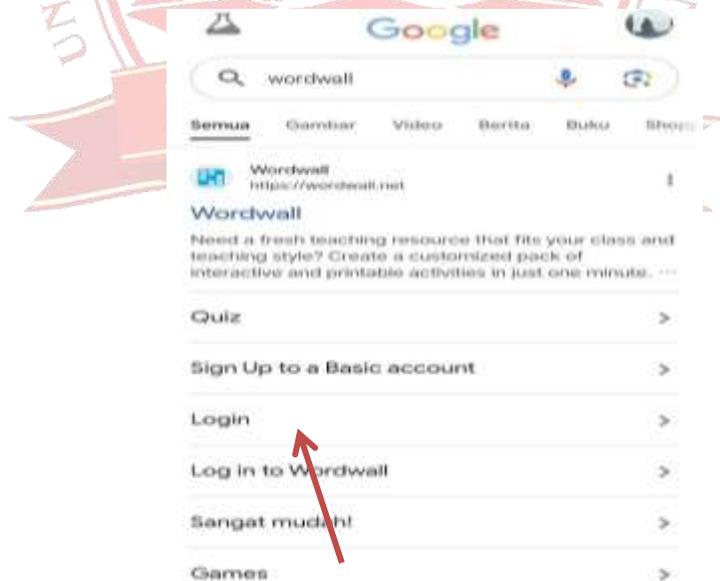
misalkan eksperimen fisika, biologi, kimia (IPA) maka pembelajaran tidak efektif.

- 2) Tidak sulit untuk membuat materi pada media *wordwall* ini, namun bagi yang belum memahami penggunaan *wordwall* ini maka akan merasa kesulitan karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, perlu keterampilan, rencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara media *wordwall*, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk siswa.

f. Tahapan Pembelajaran Menggunakan *Wordwall*

Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran interaktif. Tahapan pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* adalah sebagai berikut:

1. Buka chrome/google, search "*wordwall*". Lalu akan ada tampilan seperti gambar di bawah ini:



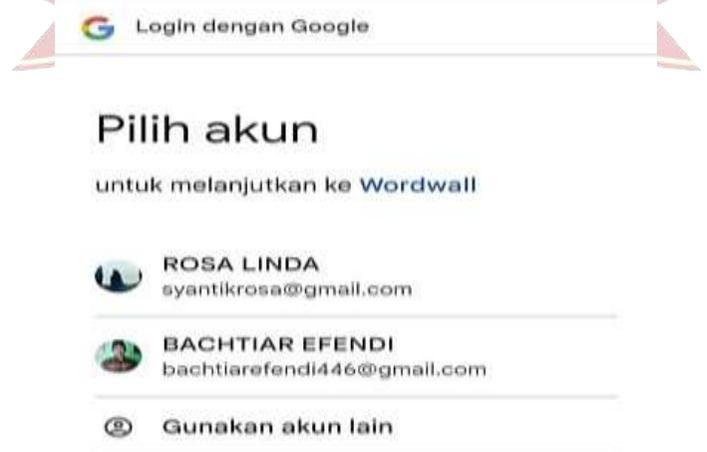
Gambar 2. website *Wordwall*

2. Klik Menu Login. Setelah itu akan muncul seperti gambar di bawah ini:



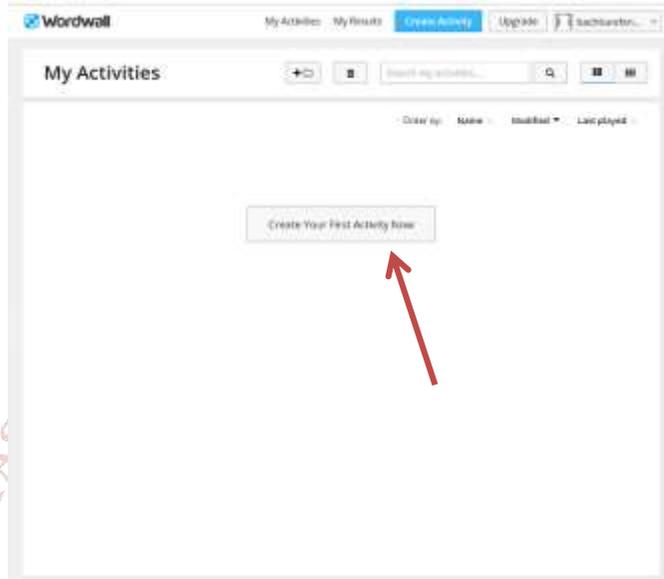
Gambar 3. Menu Sig In *Wordwall*

3. Lalu, klik *Sig in with google*
4. Selanjutnya, pilih akun google mu!



Gambar 4. Menu Pilih Akun Login di *Wordwall*

5. Anda pun berhasil log in ke *wordwall* dan sudah bisa membuat media pembelajaran/ games/kuis evaluasi. Tampilan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5. *Create Activity* dalam *Wordwall*

6. Untuk membuat media pembelajaran interaktif/games. Pilih “*Create Your First Activity Now*”
7. Lalu, pilih template aktivitas yang ingin kamu gunakan. Tersedia banyak fitur template, yang bisa kamu gunakan untuk menunjang proses pembelajaran
8. Tuliskan judul dan deskripsi sesuai dengan materi pelajaran
9. Isi konten pembelajaran sesuai dengan tipe permainannya dan materi pelajaran
10. Klik Done jika telah selesai

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Secara etimologi kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan terhadap sesuatu), keinginan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran peserta didik harus memiliki kesukaan atau minat untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat maka akan mendorong peserta didik untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Menurut Slameto minat pada hakikatnya adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Djaali bahwa minat adalah rasa lebih suka suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Haryani, 2023: 7).

Minat dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seorang siswa tertarik atau terlibat dalam aktivitas tertentu. Ini bukan hanya masalah apakah siswa menyukai mata pelajaran tersebut atau tidak. Sebaliknya, minat mencakup sikap, motivasi, dan keterlibatan siswa dengan materi. Sedangkan minat belajar siswa adalah kecenderungan seseorang peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu yang outputnya akan membuat mereka senang dan tertarik (Atika & Andriati, 2023: 80).

Menurut Djaali dalam Uno (2021: 10-11) menyebutkan bahwa, minat adalah rasa lebih suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu yang diluar diri. Jadi minat dapat diekspresikan melalui

pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Menurut Khairani dalam Zebua (2021: 40), menyatakan bahwa minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan ilmiah yang dituntutnya di sekolah. Minat belajar adalah kemauan atau keinginan terhadap suatu hal tertentu yang terjadi melalui proses perubahan yang terjadi baik tampak maupun tidak tampak, mulai dari kosong menjadi berisi secara perlahan-lahan hingga penuh dan bahkan sampai tumpah (mengetahui banyak hal).

b. Ciri-ciri Minat Belajar

Guru harus mengetahui ciri-ciri minat yang ada pada siswa. Guru dapat membedakan mana siswa yang berminat dalam belajar dan mana siswa yang tidak berminat dalam belajar. Adapun ciri-ciri minat tersebut menurut Agus Sudjanto dalam (Suwarni, 2021: 23) yaitu sebagai berikut:

- 1) Keputusan diambil dengan mempertahankan keseluruhan kepribadian;
- 2) Sifatnya irasional;
- 3) Berlaku perseorangan dan pada suatu situasi;
- 4) Melakukan sesuatu terbit dari lubuk hati;
- 5) Melakukan sesuatu tanpa ada paksaan;
- 6) Melakukan sesuatu dengan senang hati.

Minat belajar yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, keinginan yang dimiliki siswa untuk belajar memiliki beberapa ciri-ciri menurut Slameto dalam Haryani (2023: 9) antara lain:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus;
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya;
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati;
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya dari pada hal yang lainnya;
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

c. Aspek dan Indikator Minat Belajar

Untuk mengetahui minat belajar siswa di dalam kelas, ada baiknya mengetahui dulu aspek-aspek minat itu sendiri. Menurut Elizabeth Hurlock dalam Atika & Andriati (2023: 82) aspek minat, yaitu:

1) Aspek Kognitif

Pada aspek kognitif, minat terhadap sesuatu sudah mulai berkembang dan terbentuk, terutama minat terhadap sekolah. Di sini, awalnya anak akan menganggap sekolah sebagai tempat bertemu teman dan belajar mengenai sesuatu yang baru yang belum di dapatkan di lingkungan tempat tinggalnya. Konsep aspek kognitif minat didasarkan atas pengalaman pribadi dan apa yang dipelajari di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, serta dari berbagai jenis media massa. Dari sumber tersebut anak belajar apa saja yang akan memuaskan kebutuhan mereka dan yang tidak.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif lebih menekankan sisi emosional berupa sikap menyenangkan yang dapat berkembang pada hubungan positif. Hal ini berlaku juga dengan hubungan guru dengan siswa, apabila keduanya memiliki hubungan menyenangkan, maka minat terhadap sekolah juga akan semakin baik dan begitu juga sebaliknya.

Menurut Djamarah dalam Firdawati (2021: 19), mengungkapkan bahwa minat dapat memiliki aspek, yaitu:

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada lainnya
- 2) Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan
- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).

Menurut Djamarah dalam Zebua (2021: 49-50) menyatakan bahwa indikator minat belajar, yaitu:

- 1) Rasa suka atau senang
- 2) Pernyataan lebih menyukai sesuatu
- 3) Adanya rasa ketertarikan
- 4) Adanya kesadaran untuk belajar atas keinginan sendiri tanpa disuruh
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas belajar
- 6) Bersedia memberikan perhatian.

d. Cara Untuk Meningkatkan Minat Siswa Untuk Belajar

Menurut Atika & Andriati (2023: 84) bahwa, ada beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk belajar yaitu:

- 1) Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat

bantu interaktif dan multimedia, serta memberikan kesempatan untuk belajar langsung, dan dengan memasukkan permainan ke dalam proses pembelajaran.

- 2) Memanfaatkan minat dan hasrat. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas yang berhubungan dengan hobi atau minat mereka terhadap sesuatu, dengan menghubungkan pelajaran di kelas dengan dunia nyata, atau dengan menggunakan studi kasus dan contoh-contoh kehidupan nyata.
- 3) Guru juga dapat membantu meningkatkan minat siswa dengan memberikan dorongan dan penguatan positif bisa dilakukan dengan memuji siswa atas upaya mereka, dengan memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif.
- 4) Memberikan Apresiasi. Memberikan hadiah seperti sertifikat atau hadiah kecil untuk mendorong partisipasi dalam kegiatan belajar.

4. Mata Pelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan baru untuk inovasinya, akan tetapi memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran IPAS merupakan bentuk aktualisasi pembelajaran yang terintegrasi dari dua aspek pemahaman ilmu yang basic-nya berbeda, akan tetapi apabila dipadukan bisa menjadi kesatuan yang beriringan. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melihat kepanjangan dari IPAS, dapat diketahui bahwa mata pelajaran IPA dan IPS melebur menjadi satu pada Kurikulum Merdeka. Pengertian IPAS juga tertulis pada Keputusan KBSKAP

Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah 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 (Afifah, Pratama, Setyaningrum, & Mughni, 2023: 58)

Untuk mendalami bagaimana mata pelajaran IPAS, maka perlu dipahami terlebih dahulu hakikat dari masing-masing aspek pemahamannya yaitu IPA dan IPS. Trianto dalam Farda, Putri, & Mumpuni (2023: 52) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (*natural science*) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap. Pada definisi tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta.

Sementara itu, menurut Farda, Putri, & Mumpuni (2023: 54) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian 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 dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Farda, Putri, & Mumpuni, 2023: 55-56).

5. Materi Unsur-Unsur Peta

Unsur-unsur peta merupakan segala komponen yang harus ada pada peta. Peta dikatakan lengkap jika memiliki unsur-unsur sebagai berikut (Rosdijati, Sakti, & Astuti, 2022: 32-34).

- 1) Inset: Peta tambahan yang disisipkan karena wilayah yang dijelaskan bagian dari peta utama.
- 2) Judul peta: Nama peta yang menunjukkan isi dan wilayah digambarkan pada bagian atas peta.
- 3) Orientasi: Menunjukkan arah mata angin.
- 4) Garis astronomis: Garis yang menentukan letak suatu tempat berdasarkan garis lintang dan garis bujurnya.
- 5) Skala: Perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Jenis- jenis skala pada peta yaitu; skala angka dan skala garis.
- 6) Garis tepi: Garis batas di bagian tepi pada gambar peta.

- 7) Legenda: Berisi keterangan simbol-simbol yang ada di peta. Simbol peta adalah tanda yang mewakili bentuk asli objek-objek yang ada di permukaan bumi. Simbol membantu kita mengetahui berbagai kenampakan alam dan kenampakan buatan di suatu wilayah. Simbol-simbol tersebut terbagi menjadi tiga jenis, yaitu;
- a. Simbol garis adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan objek yang memiliki panjang seperti garis pantai, sungai, jalan raya, atau rel kereta api;
 - b. Simbol warna adalah tanda yang digunakan untuk membedakan ketinggian di suatu wilayah maupun kedalaman perairan;
 - c. Simbol gambar adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan ketampakan alam dan buatan atau bangunan umum di suatu wilayah.

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang saya teliti adalah penelitian yang telah dilakukan oleh:

1. Fira Hafidzah (2023: 4), yang berjudul “Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan”, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Siswa terlihat lebih semangat, tidak bosan dan sangat senang ketika melakukan pembelajaran dan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di Sekolah Dasar. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang diteliti,

tingkat kelas, dan penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media terhadap minat belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadhillah Akbar & Muhamad Sofian Hadi (2023: 1653), yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* memberi pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa dibuktikan dengan keseluruhan hasil minat belajar siswa dengan kriteria tinggi. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, penelitian saya hanya meneliti minat belajar siswa, pada mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta.
3. Tatsa Galuh Pradani (2022: 806), yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* di kelas IV. Perbedaannya terletak ada variabel yang diteliti, penelitian saya hanya meneliti minat belajar siswa, pada mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta.
4. Alla Bilova (2023: 41), yang berjudul “*Implementing Enjoyable Learning Strategy With Wordwall In The EFL Classroom*”, menunjukkan bahwa melalui permainan daring pada *wordwall* secara signifikan mendiversifikasi seluruh proses pendidikan,

sangat mempermudah pemahaman siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran, membuat siswa tertarik untuk maju dalam pembelajaran, memberikan ide-ide baru dan membawa variasi ke dalam kelas. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa.

5. Esra Cil (2021: 21), yang berjudul “ *The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students*”, menunjukkan bahwa dapat disarankan bahwa penggunaan *wordwall.net* efektif dengan sendirinya dalam meningkatkan pengetahuan kosakata siswa. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang pengaruh penggunaan media) pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa.
6. Nadhirotuz Zulfah (2023: 1), yang berjudul “Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 2 Kranggintung. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall* di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan sampel kelas IV dan meneliti pengaruh dengan instrumen angket.
7. Miftakhul Jannah & Eli Masnawati (2024: 173) yang berjudul “Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar

Siswa dalam Pembelajaran”, menunjukkan bahwa media wordwall menumbuhkan minat belajar siswa, ditunjukkan dengan siswa merasa tertantang. Dan memberikan dampak positif bagi guru dan siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh media dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan instrumen angket.

8. Tomczyk, Limone, & Guarini (2023: 355) yang berjudul “*Evaluation of Modern Educational Software and Basic Digital Competences Among Teachers in Italy*”, menunjukkan bahwa di negara Italy media pembelajaran perangkat lunak berbasis website terbaru dan terpopuler yang paling sering dan umum digunakan adalah salah satunya wordwall. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama membahas media pembelajaran berbasis website *wordwall*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat belajar siswa.
9. Alfares Nurah (2025: 9) yang berjudul “*Investigating the Efficacy of Wordwall Platform in Enhancing Vocabulary*”, menunjukkan bahwa *wordwall* secara signifikan mampu meningkatkan pembelajaran menjadi lebih aktif dan meningkatkan penggunaan kosakata pada siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh media *wordwall* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPAS.

10. Nurhalimah Harahap & Ongku Mahmud Daulay (2024: 33) yang berjudul “*The Impact of Wordwall Media on Students Learning Achievement at State Elementary School 0513 AEK Lancat*”, menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan membawa arah pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV. Persamaan dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti pengaruh media *wordwall* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPAS.

Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel:

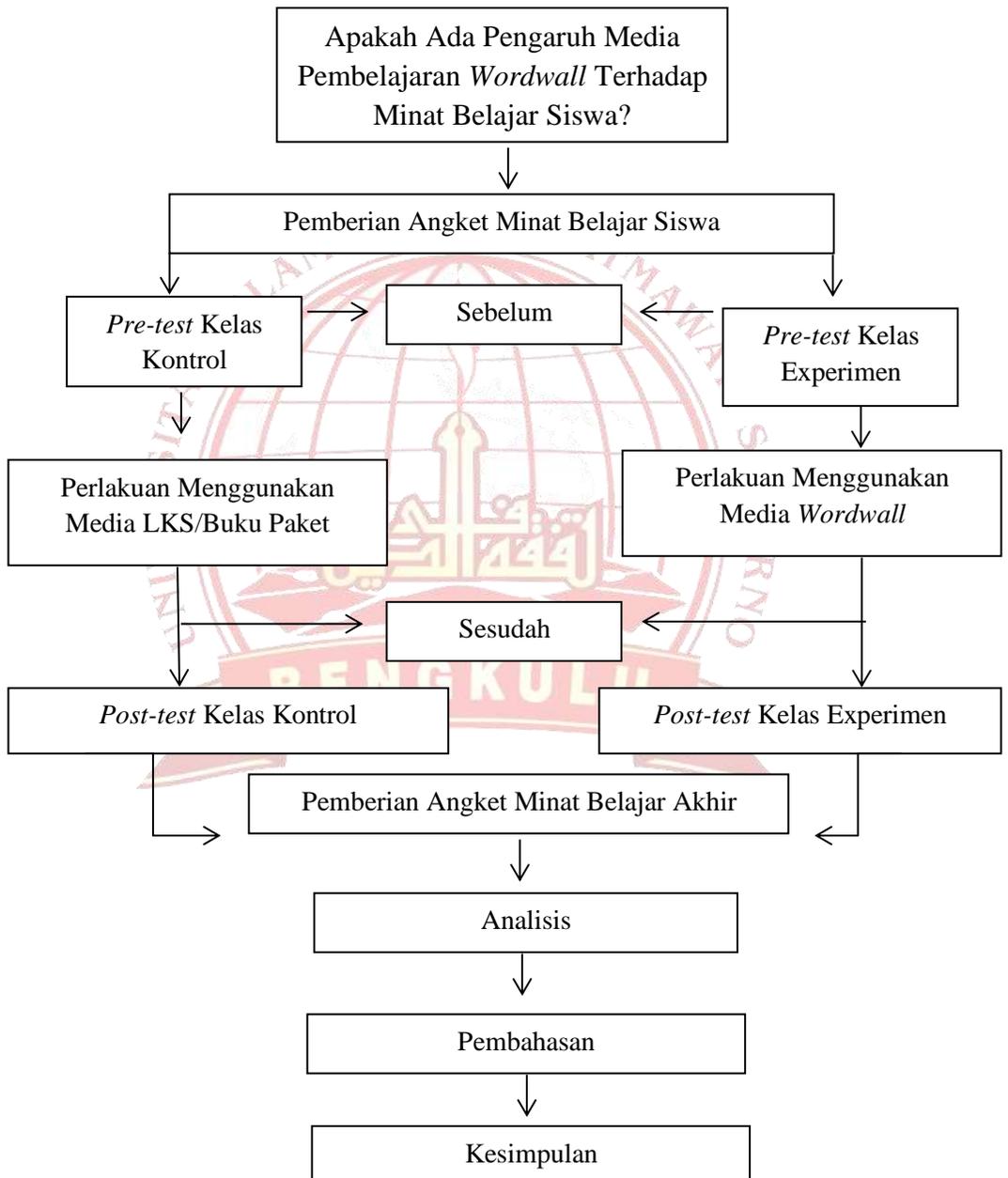
Tabel. 1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/Tesis/ Jurnal/dll) dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Fira Hafidzah “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> Di Kelas 2 SD Muhammadiyah Sawangan”, Skripsi, 2023.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i> di Sekolah Dasar	Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang diteliti, tingkat kelas, dan variabel yang diteliti.	Penelitian ini menjelaskan adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>wordwall</i>
2.	Hilmi Fadhillah Akbar & Muhamad Sofian Hadi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa”, Jurnal, 2023.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i>	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteliti yaitu minat belajar siswa.	
3.	Tatsa Galuh Pradani, “Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”, Jurnal, 2022.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> di kelas IV	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteliti yaitu minat belajar siswa.	

4.	Alla Bilova, <i>“Implementing Enjoyable Learning Strategy With Wordwall In The EFL Classroom”</i> , Jurnal, 2023.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> .	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteiti yaitu minat belajar siswa.	terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar
5.	Esra Cil, <i>“The Effect of Using Wordwall.net in Increasing Vocabulary Knowledge of 5th Grade EFL Students”</i> , Jurnaal, 2021.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> di Sekolah Dasar.	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteiti yaitu minat belajar siswa.	
6.	Nadhirotuz Zulfah, berjudul <i>“Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”</i> , Jurnal, 2023.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> di Sekolah Dasar.	Perbedaannya terletak pada penggunaan metode penelitian, sampel dan instrumen penelitiannya.	
7.	Miftakhul Jannah & Eli Masnawati <i>“Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran”</i> , Jurnal, 2024.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> .	Perbedaannya terletak pada metode penelitian kuantitatif dan instrumen angket.	
8.	Tomczyk, Limone, & Guarini <i>“Evaluation of Modern Educational Software and Basic Digital Competences Among Teachers in Italy”</i> , Jurnal, 2023.	Sama-sama membahas media pembelajaran berbasis website <i>wordwall</i> .	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteiti yaitu minat belajar siswa.	
9.	Alfares Nurah <i>“Investigating the Efficacy of Wordwall Platform in Enhancing Vocabulary”</i> , Jurnal, 2025.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> .	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteiti yaitu minat belajar siswa.	
10.	Nurhalimah Harahap & Ongku Mahmul Daulay <i>“The Impact of Wordwall Media on Students Learning Achievement at State Elementary School 0513 AEK Lancat”</i> , Jurnal, 2024.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> .	Perbedaannya terletak pada variabel terikat (Y) yang diteiti yaitu minat belajar siswa.	

C. Kerangka Berpikir

Pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu memiliki kerangka berpikir seperti bagan berikut:



Bagan 6. Bagan Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah pernyataan dasar yang dianggap benar tentang realitas. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi kerangka teoritis dan desain penelitian. Asumsi tidak diuji secara langsung, tetapi implikasinya dapat diamati melalui pengumpulan data dan analisis (Gidion, Kusumastuti, Permana, & Susiang, 2024: 41). Asumsi dalam penelitian antara lain adalah sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan Ma'wa & Purwati (2024: 201) bahwa keaktifan siswa dapat muncul dan meningkat dengan dipraktikannya pembelajaran dengan media *wordwall* yang menarik, seru, dan unik sesuai indikator minat belajar dan keaktifan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hadi, Sari, & Pasha (2024: 466) menyebutkan penggunaan *wordwall* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, dan mendorong mereka untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Untuk membuat siswa tertarik dan tidak bosan, konsep bermain dan belajar dengan *wordwall* sangat bagus untuk dipakai oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini dapat memberikan pengalaman seru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi, siswa tidak merasa bosan atau jenuh karena media *wordwall* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, seru dan menyenangkan.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2018: 63).

Berdasarkan uraian yang telah tertera di atas, maka hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_o : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu.
- H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi unsur-unsur peta kelas IV SDN 76 Kota Bengkulu.