

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Produk

1. *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbentuk permainan, kuis, dan latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar (Putra et al., 2024). Media pembelajaran ini menawarkan beberapa template yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, mulai dari kuis pilihan ganda, teka-teki silang, hingga permainan yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Cronsberry (2004) mengemukakan bahwa *Wordwall* adalah suatu kata-kata yang ditampilkan di dinding atau di papan tulis. Sedangkan Callella (2001) mengemukakan bahwa *Wordwall* merupakan media visual yang membantu siswa mengingat hubungan antara satu kosakata dengan kosakata lain. *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.

Media *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat bantu kuis yang sangat menarik dan menyenangkan. Media ini juga dapat membantu merancang dan mereview penilaian dalam pembelajaran. Sebagai bagian dari media teknologi informasi dan komunikasi (ICT), *Wordwall* cocok digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Auliya et al, 2023).

Menurut (Sadiman 2011) , media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar. *Wordwall* sebagai media interaktif sangat memenuhi syarat tersebut. Bahkan Clark & Mayer, (2016) menegaskan bahwa penggunaan elemen-elemen interaktif seperti game dan kuis dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman dan retensi peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Mereka menyebut bahwa “*people learn more deeply from words and pictures than from words alone.*”

Wordwall juga memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai bentuk kegiatan interaktif tanpa harus memiliki keterampilan teknis tinggi. Fitur personalisasi pada *Wordwall* memungkinkan guru

menyesuaikan materi dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi yang menjadi fokus dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbud, 2022).

Menurut Prastowo (2012), penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan membuat siswa lebih aktif. Maka, media seperti *Wordwall* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Salah satu keunggulan utama *Wordwall* adalah kemudahan dalam penggunaannya. Guru dapat dengan cepat membuat berbagai jenis kegiatan interaktif sesuai dengan kurikulum yang diajarkan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi fitur personalisasi memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, termasuk materi yang lebih mudah dipahami atau tantangan yang lebih sulit untuk siswa yang sudah lebih maju (Auliya F.A, Fitriarsi E, Nurunnisa. N, 2023)

Namun, sebagaimana disampaikan Lubis & Nuriadin, (2022), media berbasis *Wordwall* juga memiliki kekurangan. Salah satu kendalanya adalah kualitas gambar atau ikon yang kurang optimal karena berasal dari sumber terbuka seperti Google Image, yang sering kali menghasilkan tampilan yang buram saat digunakan.

Meskipun demikian, dalam praktiknya *Wordwall* tetap menjadi alternatif media evaluasi yang efektif. Melalui platform ini, guru dapat mengemas penilaian secara menarik dan tidak menegangkan. Penggunaan fitur seperti kuis, roda acak, dan pencocokan padanan dapat mempermudah guru dalam mengukur capaian belajar siswa secara real-time dengan suasana yang menyenangkan (Smaldino, 2008)

2. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk implementasi teknologi informasi dalam bidang pendidikan yang memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara fleksibel, terbuka, dan interaktif. Web pada dasarnya adalah kumpulan informasi yang tersedia di komputer dan dapat diakses karena adanya jaringan internet yang tersedia. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis web (web-based learning) dilakukan melalui jaringan internet dan sering disebut dengan istilah *online learning* atau *e-learning* (Sutirman, 2013).

(Rusman, 2012) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web atau *web-based education (WBE)* adalah pemanfaatan teknologi berbasis web dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran secara elektronik. Teknologi ini menawarkan kelebihan dalam hal kecepatan akses, tidak terbatas oleh

ruang dan waktu, serta memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Penggunaan teknologi ini menawarkan kecepatan dan tidak terbatasnya pada tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Siswa dapat dengan mudah mengakses materi-materi pembelajaran dengan cepat serta tanpa adanya batasan tempat dan waktu, dimanapun, kapanpun.

Menurut Herman dan Maltby, ada dua keuntungan dalam pembelajaran berbasis web, yaitu kebebasan *platform* dan ruang kelas. Dengan demikian pembelajaran berbasis web memiliki fleksibilitas tinggi untuk mengubah *setting*, struktur, maupun kontens sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna. (Surjono & Maltby, 2003) Membuat pembelajaran berbasis web bukan saja meletakkan materi pembelajaran pada web untuk kemudian diakses melalui komputer web digunakan bukan hanya sebagai media alternatif pengganti kertas untuk menyimpan berbagai dokumentasi atau informasi. (Rusman, 2012)

3. Media pembelajaran

Media diartikan dari bahasa latin yaitu "*medium*" yang berarti sebuah alat. Gerlach dan Ely mengungkapkan bahwasannya manusia, materi atau sesuatu yang mampu menambah atau memperoleh sebuah ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap yang disebut sebuah media. Berarti dapat dilihat menurut gerlach dan ely mengungkapkan

lingkungan sekolah atau lingkungan sekitar juga bisa dibilang sebagai media.

Briggs mengemukakan media pembelajaran adalah sebuah sarana fisik untuk menyampaikan sebuah ilmu pengetahuan. Pendapat lain mengatakan bahwasannya media pembelajaran dapat diartikan sebuah alat yang membantu untuk menyampaikan sebuah informasi yang berisi mengenai materi pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mendorong sebuah pembelajaran yang merangsang pikiran serta keterampilan lainnya dalam proses pembelajaran tersebut (Sri Anita, 2010). Media pembelajaran juga dijelaskan dalam al-quran surat an-nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Artinya: “Kami turunkan kepadamu al-quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka memikirkan.” (Q.S. An-Nahl ayat 44)

Al-quran telah menjelaskan bahwasannya allah menggunakan media kitab sucinya sebagai media pembelajaran agar mereka mampu memahami agamanya.

Definisi tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang menjadi saran prasarana dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan sebuah kualitas

pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat merangsang kreatifitas dan berpikir kreatif siswa.

a. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulative, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) Ciri distributive, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran

peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

1. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

2. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

3. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang

memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media pembelajaran visual seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan terdapat dalam Al-Quran surah Al-Baqarah Ayat 31 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (٣١)

Artinya: *“dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakan kepada para malaikat lalu berfirman: “sebutkan kepada-Ku nama-nama benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar. (Q.S. Al-Baqarah ayat 31)*

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton. mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik. Sesuai yang dikemukakan oleh Frederick, J. Donald. Mc menyatakan bahwa *“motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction”*, yang berarti bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. (Fiteriani, 2015)

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Media diklasifikasikan dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (pendidik, tutor dll); (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual (gambar, grafik, slide); (4) media berbasis audio visual (televisi, film, video), (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, hypertext). Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

Dalil yang berhubungan dengan suara sebagai sumber penyampaian pesan, dapat diambil dari kata baca, menjelaskan, ceritakan, dan kata-kata lain yang semakna. Dalam hal ini ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran audio didalam Al-Quran yaitu terdapat dalam surat Al-Isra ayat 14, yang berbunyi:

أَفْرَأَ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا (١٤)

Artinya: “*bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu.*” (Q.S. Al-Isra ayat 14)

Menurut Haney dan ullmer ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu (1) media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji)

yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia. (2) media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat. (3) media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan, di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen mengungkapkan tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.

4. Materi Keberagaman Budaya Indonesia

Keragaman budaya mengandung dua arti, yaitu keragaman artinya ketidaksamaan, perbedaan dan budaya berarti dalam rangka kehidupan bermasyarakat. Kebudayaan nasional dalam pandangan KI Hajar Dewantara adalah “puncak-puncak dari kebudayaan daerah yang khas dari

suku bangsa mana pun asalnya, yang bisa menimbulkan rasa bangga”.(Siska, 2016)

Budaya bangsa Indonesia harus dilestarikan keberadaannya. Sebagai calon pemimpin bangsa, generasi muda harus menyadarinya sejak dini. Langkah pertama dalam mencerdaskan bangsa adalah pendidikan. Budaya yang dimiliki oleh setiap masyarakat di dunia ini bukanlah sesuatu yang terjadi begitu saja. Proses belajar setiap anggota masyarakat itulah yang memberikan keberadaan kebudayaan.

Budaya Indonesia tidak hanya mencakup berbagai bahasa tetapi juga berbagai ekspresi artistik. Kami sadar bahwa setiap daerah di Indonesia memiliki lagu daerah masing-masing. Selain lagu daerah, ada juga alat musik tradisional, rumah, dan pakaian. Keseluruhan struktur sosial dan keagamaan masyarakat, yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, dan praktik yang diwariskan dari generasi ke generasi, dikenal sebagai keragaman budaya. (Antara & Yogantari, 2018)

Berikut beberapa uraian keberagaman budaya yang ada di Indonesia:

a. Bahasa Daerah

Menurut koentjaraningrat, Bahasa adalah soko guru kebudayaan. Selain karena digunakan sebagai bahasa pengantar dalam upacara adat dan melengkapi

perbendaharaan bahasa Indonesia, Bahasa daerah memiliki fungsi lain yaitu untuk menghubungkan dengan kepentingan masyarakat penuturnya. Ciri ciri bahasa daerah Indonesia berbeda-beda antara satu bahasa dengan bahasa lainnya. Kekhasan bahasa masing-masing daerah mengungkapkan identitas daerah (Endayani, 2017)

b. Tari Tradisional

Karena merupakan komponen penting dalam kehidupan masyarakat, maka tari merupakan komponen budaya yang tidak dapat dipisahkan darinya. Terdapat adanya tiga jenis genre budaya tari tradisi yang perlu diperhatikan keberadaannya, karena masing-masing memiliki kekuatan budaya bangsa, yaitu pedesaan atau kerakyatan, istana dan kedaerahan. Seni tari merupakan salah satu bentuk pendidikan yang mendorong siswa untuk bermain dan belajar. Selain untuk membantu anak di bawah usia 12 tahun dalam mengembangkan kemampuan motoriknya, memberikan pengetahuan kepada siswa tentang seni tari tradisional yang merupakan bagian dari budaya juga sangat penting bagi siswa. (Sandi, 2018)

c. Lagu Daerah

Menurut Wahyu Purnomo & Fasih Subagyo, lagu daerah merupakan lagu yang berasal dari daerah tertentu

lalu berkembang, dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Lirik lagu daerah biasanya berisi gambaran tentang perilaku masyarakat setempat, artikulasi pengucapannya juga dilakukan sesuai dengan dialek daerah, maka dari itu biasanya sulit dipahami oleh masyarakat dari daerah lain. Sangat banyak bahasa daerah yang tidak dapat diselamatkan dari kepunahan, meskipun landasan hukum yang kuat mendukung pelestariannya. Jika penuturnya lebih sedikit, kehilangan penuturnya, lalu lama kelamaan bahasa itu akan punah. Jika tidak ada upaya untuk melestarikannya, bahasa daerah juga akan kehilangan nilai budayanya.

d. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan pakaian khas suatu daerah yang dikenakan saat perayaan atau upacara adat. Pakaian adat masyarakat Indonesia disesuaikan dengan kondisi alam dan sosial masyarakat.

e. Senjata Tradisional

Senjata tradisional umumnya berupa senjata tajam atau senjata khas suatu suku bangsa. Di suatu daerah, senjata tradisional dipakai untuk melengkapi pakaian, tarian dalam suatu upacara adat, atau digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

f. Rumah Adat

Rumah adat merupakan rumah khas suatu daerah yang menjadi tempat tinggal masyarakat daerah tersebut. Rumah adat suatu daerah disesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas kehidupan masyarakat di daerah tersebut (Nani R., 2017).

B. Konsep Produk yang Dikembangkan

Wordwall adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbentuk permainan, kuis, dan latihan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar. Media pembelajaran ini menawarkan beberapa template yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan, mulai dari kuis pilihan ganda, teka-teki silang, hingga permainan yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti menjelaskan adanya konsep pengembangan media dan materi pembelajaran. Peneliti memilih platform google sites sebagai sarana pengembangan media berbasis website. Hal tersebut didasari atas pertimbangan kemudahan akses yang diberikan oleh google sites. Selain itu, dengan google sites peneliti juga mendapat ruang untuk mengintegrasikan laman website dengan game evaluasi *Wordwall*. Komponen dari media pembelajaran:

1. Home, berisi judul materi yaitu “Keberagaman Budaya di Indonesia” dan terdapat gambar animasi pakaian adat di Indonesia, gambar tersebut akan dijadikan background di halaman media, terdapat judul materi media pembelajaran berbasis *Wordwall*.
2. Menu, berisi ikon-ikon halaman selanjutnya meliputi petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan evaluasi.
3. Petunjuk penggunaan, berisi tentang bagaimana cara menggunakan media agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah, petunjuk penggunaan diperuntukan kepada siswa .
4. Tujuan pembelajaran, berisi tujuan yang dapat mengembangkan kecerdasan, memahami materi dan menyelesaikan soal.
5. Materi pembelajaran tentang Keberagaman Budaya di Indonesia.
6. Video pembelajaran tentang keberagaman budaya di Indonesia.
7. Game, berisi soal evaluasi yang mengintegrasikan website *Wordwall* yang merupakan media interaktif menggunakan template seperti kuis, mencocokkan, memasang dll .

Dalam tahap ini peneliti juga mempersiapkan aplikasi-aplikasi pendukung yang digunakan seperti canva untuk mengedit gambar-gambar, pemilihan gambar dan ikon tiap

halaman di google yang sesuai dengan materi, serta bentuk media yang dihasilkan berupa link website.

C. Kerangka Teoritik

Kerangka teoritik dalam penelitian ini meliputi teori-teori yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, yaitu:

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan pendekatan yang lahir sebagai alternatif terhadap kelemahan pendekatan behavioristik. Konstruktivisme dipelopori oleh Jean Piaget dan berpandangan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi aktif individu yang membangun pemahaman melalui pengalaman pribadi. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif, tidak sekadar menerima pengetahuan dari guru, tetapi membentuk struktur pengetahuan sendiri melalui dialog, eksplorasi, dan refleksi.

(Masgumelar & Mustafa, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Guru dalam hal ini bukan sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya proses konstruksi pengetahuan. Dalam praktiknya, pendekatan konstruktivisme sangat relevan

digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep karena ia mengedepankan aktivitas belajar yang otentik dan menantang, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman atau informasi sebelumnya.

Menurut Woolfolk (dalam Masgumelar & Mustafa, 2021) konstruktivisme adalah pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun makna terhadap informasi yang mereka alami secara langsung. Donald et al. menambahkan bahwa pendekatan ini juga berfungsi untuk memaksimalkan pemahaman siswa melalui aktivitas-aktivitas seperti merumuskan pertanyaan, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dalam proses belajar.

Prinsip dasar dalam teori belajar konstruktivisme menyatakan bahwa siswa secara aktif membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan apa yang mereka pikirkan dan alami. Pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibentuk melalui proses mental dan sosial yang aktif. (Mulyadi, 2022) menjelaskan bahwa terdapat tiga prinsip utama dalam konstruktivisme: (1) Pengetahuan adalah konstruksi manusia, artinya pengetahuan bukan representasi mutlak dari realitas objektif, melainkan hasil dari proses subjektif yang dipengaruhi oleh pengalaman dan persepsi individu; (2) Pengetahuan merupakan konstruksi sosial,

yang artinya terbentuk dalam konteks interaksi sosial dan budaya; serta (3) Pengetahuan bersifat tentatif, sehingga kebenaran yang diyakini bersifat sementara dan selalu terbuka terhadap revisi seiring munculnya pengalaman atau informasi baru.

Konstruktivisme menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar aktif. Media *Wordwall* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui berbagai aktivitas yang mendorong pembelajaran aktif.

2. Teori Multimedia dalam pembelajaran

Teori multimedia dalam pembelajaran dikembangkan oleh Richard E. Mayer. Menurut Mayer (2009), pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi, karena dapat mengaktifkan saluran verbal dan visual dalam memori kerja peserta didik. Hal ini dikenal sebagai *multimedia principle*. Lisiswanti et al., (2015) menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi karena menyajikan konten secara menarik dan tidak monoton. Ini sejalan dengan prinsip *cognitive theory of multimedia learning* yang menyebutkan bahwa “people learn more deeply from words and pictures than from words alone” (Mayer, 2009).

Landasan penggunaan multimedia dalam pembelajaran salah satunya adalah teori belajar multimedia menurut Mayer. Mayer menyatakan bahwa seseorang akan lebih mampu memahami dan mengingat informasi apabila menerima kombinasi antara teks/narasi dan gambar dibandingkan dengan hanya teks atau narasi saja. Hal ini karena kombinasi tersebut memungkinkan pelajar membentuk representasi verbal dan visual secara bersamaan, dan menghubungkan keduanya dalam struktur kognitifnya.

Teori ini juga menekankan bahwa media bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai bagian integral dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan bermakna. Media dapat membangkitkan motivasi, menarik perhatian, serta meningkatkan retensi informasi. Namun, efektivitas multimedia dalam pembelajaran sangat tergantung pada desain instruksional dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks penggunaannya.

Secara filosofis, penggunaan multimedia sering dikritik karena dianggap dapat mengurangi sisi kemanusiaan dalam pendidikan. Namun, dengan pendekatan yang tepat, teknologi justru mampu meningkatkan harkat dan karakteristik manusia, termasuk dalam konteks pembelajaran. Sementara itu, secara

psikologis, penggunaan media yang konkret seperti gambar atau film sebelum simbol (kata-kata) dinilai lebih sesuai dengan cara kerja otak manusia dalam memahami konsep baru, sebagaimana dijelaskan oleh Bruner dan Edgar Dale.

Dari sisi teknologi, media pembelajaran adalah hasil integrasi dari berbagai komponen manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi yang bekerja bersama untuk merancang solusi belajar yang efektif. Secara empiris, penelitian menunjukkan bahwa karakteristik media dan peserta didik akan memengaruhi hasil belajar secara signifikan. Oleh karena itu, pemilihan dan desain multimedia harus dilakukan dengan cermat agar tidak menjadi gangguan dalam proses belajar Mayer (2001 : 148) menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman belajar. *Wordwall* menggabungkan berbagai elemen tersebut untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS.

3. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah kerangka kerja sistematis dalam desain pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini diperkenalkan oleh Dick & Carey dan populer digunakan dalam pengembangan media pembelajaran

Safitri & Aziz, (2022) menjelaskan bahwa model ADDIE membantu pendidik dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pada tahap *analysis*, dilakukan identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Tahap *design* melibatkan perancangan isi dan strategi penyampaian materi. Tahap *Development* menghasilkan produk media pembelajaran. Tahap *Implementation* digunakan untuk menerapkan media ke dalam proses belajar, dan tahap *evaluation* untuk mengukur efektivitas media tersebut.

Tahapan pertama, Analisis, melibatkan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam konteks pembelajaran. Pada tahap ini, pendidik harus menganalisis karakteristik siswa, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan perkembangan mereka. Hal ini penting untuk memastikan bahwa materi yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Analisis ini juga mencakup identifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tahapan kedua, Desain, berfokus pada perencanaan pengembangan multimedia learning. Dalam tahap ini, pendidik merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang akan diajarkan, dan menyusun bahan ajar dengan sistematika yang sesuai. Desain yang baik akan

membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Setelah tahap desain, proses berlanjut ke tahap Pengembangan, di mana materi pembelajaran yang telah dirancang diproduksi atau direvisi. Pada tahap ini, pendidik harus memastikan bahwa multimedia learning yang dihasilkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ini termasuk pemilihan bentuk multimedia yang tepat dan modifikasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Tahap keempat adalah Implementasi, di mana produk multimedia learning yang telah dikembangkan diterapkan dalam situasi nyata di kelas. Selama implementasi, pendidik harus membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memastikan bahwa mereka dapat mengatasi masalah yang mungkin muncul selama proses belajar.

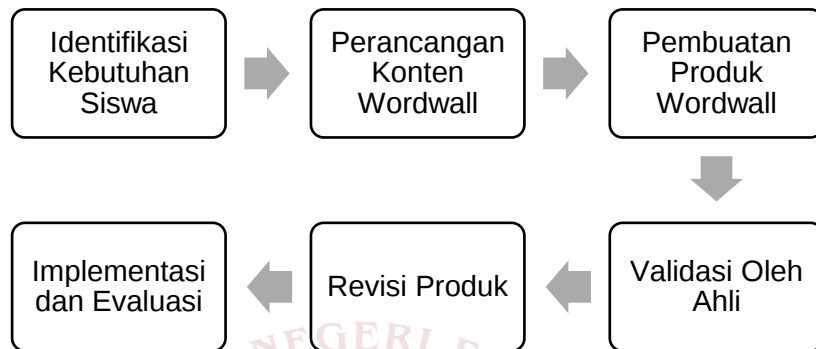
Tahapan terakhir adalah Evaluasi, yang merupakan langkah penting untuk menilai efektivitas pengembangan multimedia learning. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan secara berkala dan evaluasi sumatif yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil evaluasi ini digunakan untuk memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan di masa mendatang.

Secara keseluruhan, model ADDIE memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis untuk pengembangan pembelajaran yang efektif. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, pendidik dapat memastikan bahwa mereka menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik tetapi juga memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa. Menurut (Molenda, 2003), ADDIE merupakan kerangka kerja dasar yang digunakan dalam desain intruksional untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien.

D. Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menyusun gambaran awal dari produk yang akan dikembangkan. Dalam konteks penelitian ini, produk yang dirancang adalah media pembelajaran berbasis *Wordwall* yang digunakan untuk menunjang pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di MIN 2 Kota Bengkulu. Rancangan produk disusun berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Alur pengembangan media pembelajaran berbasis *Wordwall* secara garis besar dapat digambarkan dalam bagan (flowchart) berikut:



Bagan 2.1 Rancangan Produk

Langkah pertama dalam perancangan adalah identifikasi materi yang akan dikembangkan ke dalam media. Materi yang dipilih yaitu materi keberagaman budaya di Indonesia berdasarkan kurikulum yang berlaku serta buku ajar yang digunakan guru di kelas IV MIN 2 Kota Bengkulu. Pemilihan materi dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan, relevansi dengan kehidupan sehari-hari, serta potensi untuk disajikan dalam bentuk permainan edukatif. Salah satu prinsip utama dalam pengembangan media pembelajaran adalah kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, sebagaimana dikemukakan oleh (Smaldino et al., 2008) bahwa media harus mendukung pencapaian tujuan instruksional secara efektif dan efisien.

Langkah kedua yaitu pemilihan format media. Peneliti memilih *Wordwall* karena menyediakan berbagai jenis

permainan interaktif seperti kuis, roda acak, dan pencocokan pasangan, dan lain sebagainya yang sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai aktivitas bermain. *Wordwall* juga memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Menurut Heinich et al, (2009) pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mendukung keterlibatan peserta didik dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Langkah ketiga peneliti merancang konten dan soal, soal yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran IPAS pada materi keberagaman budaya di Indonesia yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan komunikatif. Konten juga dilengkapi dengan ilustrasi dan warna yang menarik agar siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Mayer, (2001) menekankan pentingnya prinsip desain multimedia yang menggabungkan teks dan gambar secara seimbang untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Langkah keempat pengembangan awal menggunakan platform *Wordwall*. Produk ini kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV untuk menilai kelayakan dari aspek isi, tampilan visual, dan fungsionalitas. Validasi ini penting untuk menjamin bahwa

media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan standar pendidikan yang berlaku.

Langkah kelima revisi produk, yang dilakukan secara bertahap, mulai dari penyesuaian tampilan permainan, penggantian kata-kata yang terlalu teknis, hingga peningkatan kualitas ilustrasi visual. Tujuannya adalah agar mmedia dapat digunakan secara optimal dan mampu menarik minat siswa tanpa mengurangi kedalaman produk.

Langkah terakhir, media yang telah direvisi disiapkan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dan akan dievaluasi efektivitasnya melalui uji coba terbatas kepada siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Dengan demikian, rancangan produk ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa sekolah dasar.