

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Interaktif

a. Pengertian Media Interaktif

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusur kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan definisi tersebut kita dapat melihat bahwa media pembelajaran umumnya dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran, dengan tujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan

berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman dan dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran mengalami perkembangan sehingga tercipta media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah frasa yang menggambarkan gelombang baru dari *software* komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Interaktif memberikan pengguna kendali untuk mengakses konten sesuai keinginan mereka untuk memungkinkan berbagai cara dalam menyajikan informasi (Wijaya, 2017). Menurut pendapat lain, media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan media. Contoh interaksi dalam media pembelajaran meliputi: (1) interaksi antara program aplikasi dan interaksi pengguna; (2) aplikasi informasi interaktif memungkinkan pengguna mendapatkan hanya informasi yang mereka butuhkan tanpa menghabiskan semua informasi (Susilana and Riyana, 2007).

Selanjutnya Pramono, (2007) menyebutkan bahwa Media pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari berbagai media (audio, video, teks, grafik, animasi, dll) yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Defenisi

lain menyebutkan media pembelajaran interaktif adalah media yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menggunakan pengendalian komputer untuk menyajikan materi video rekaman kepada penonton. Penonton tidak hanya dapat mendengar dan melihat video dan suara, tetapi mereka juga dapat memberikan respons aktif, yang menemukan sekuensi dan kecepatan penyampaian (Munir, 2012)

Menurut Daryanto, (2013), media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang dapat memicu keaktifan pengguna untuk berinteraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Interaktivitas dalam media pembelajaran dapat diciptakan melalui berbagai fitur, seperti tombol navigasi, hyperlink, animasi, video, audio, dan lain-lain. Dengan adanya fitur-fitur interaktif tersebut, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Pendapat lain menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif juga didefinisikan sebagai suatu media belajar yang dibuat oleh para pendidik yang diberikan kepada peserta didik yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan independent terhadap waktu dan tempat (Wijaya, 2017).

Media Pembelajaran pembelajaran interaktif adalah jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Kusumah, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Duta & Joko (2022), Media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik. Pengertian interaktif sendiri, merupakan komunikasi dua arah. Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktivistik yang terdiri atas media pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif

Menurut Zulhemi, dkk. (2017) Media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis pada siswa karena dengan media pembelajaran interaktif ini memiliki tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran. Selanjutnya, Pratomo dan Irawan (2015) menjelaskan bahwa media interaktif dirancang dengan melibatkan partisipasi aktif pengguna serta memadukan unsur audio dan visual, termasuk animasi, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran interaktif adalah jenis pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi. Ini memberi peserta didik kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Kusumah, 2018).

Media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Prasetyo, E. 2021).

Dari definisi-definisi di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif umumnya dipahami sebagai media yang menggabungkan berbagai elemen multimedia (teks, audio, video animasi, dll) dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran. Karakteristik utamanya adalah adanya interaktivitas dan kontrol pengguna dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Interaktif

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai bahan ajar yang membantu memperlancar komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik. Melalui penggunaan media yang tepat, proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih efektif, sehingga peserta didik terdorong untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik. Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagaimana yang dipaparkan oleh Sudatha dkk. (2023) antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Pelaksanaan proses pembelajaran media pembelajaran interaktif berperan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran secara optimal terlebih media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang bisa dijadikan pertimbangan

dalam keberlangsungan proses pembelajaran secara optimal. Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman siswa terkait konsep-konsep penting yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif sebaiknya tidak hanya digunakan sebagai alat bantu mengajar saja untuk menarik perhatian dan minat siswa belajar. Tetapi baiknya dapat dikembangkan secara sistematis dan efektif. Hal ini agar keselarasan dan kesesuaian dengan kurikulum serta menjadi strategi pembangunan Pendidikan yang kreatif dalam pengintegrasian media dan materi ajar pada satuan Pendidikan (Faturrokhman, 2024:26)

Menurut Sugiyarto (2021:12), media pembelajaran interaktif memiliki berbagai manfaat dalam menunjang proses pembelajaran

- 1) Membantu mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 2) Menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru dan siswa ikut serta dalam memanfaatkan TIK.
- 4) Siswa dapat memanfaatkan TIK untuk mencari sumber ilmu dan sumber belajar.

- 5) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 6) memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemauan diri dan kemampuan serta minat bakat siswa

Berdasarkan berbagai manfaat yang diuraikan oleh para ahli, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya sekadar alat bantu penyampaian materi, tetapi merupakan unsur strategis yang menentukan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, pemanfaatan media interaktif menuntut pendidik untuk tidak hanya menggunakannya sebagai pemikat perhatian siswa, tetapi juga mengintegrasikannya secara terencana, sistematis, dan selaras dengan kebutuhan kurikulum. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif perlu dievaluasi dan dikembangkan secara berkelanjutan agar benar-benar mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan pemahaman, motivasi, serta kemampuan belajar mandiri peserta didik.

c. Kriteria Pemilihan Media Interaktif

Agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar

pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Memilih media hendaknya dilakukan secara cermat dan pertimbangan yang matang, dengan mengacu pada kriteria-kriteria tertentu. Menurut Cahyadi (2019), terdapat sejumlah kriteria media pembelajaran yang layak digunakan dan perlu diperhatikan dalam menentukan media yang tepat, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. Jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.
- 2) Bersih dan menarik. Bersih di sini berarti tidak gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih biasanya kurang menarik karena akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media.
- 3) Cocok dengan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- 4) Relevan dengan topik yang diajarkan. Media harus sesuai dengan karakteristik isi berupa fakta, konsep, prinsip, prosedural atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 5) Sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Praktis, luwes, dan tahan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
- 7) Berkualitas baik. kriteria media secara teknis harus berkualitas baik. misalnya, pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, seperti visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang

8) Ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar. Media yang terlalu besar sulit digunakan dalam suatu kelas yang berukuran terbatas dan dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang kondusif.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Media Wordwall

Wordwall adalah sebuah platform digital interaktif yang dirancang khusus untuk mempermudah para pendidik dalam menciptakan beragam aktivitas pembelajaran yang menarik dan dinamis. Dengan menggunakan berbagai macam *template* permainan yang telah disediakan, guru dapat dengan cepat membuat kuis, permainan kata, teka-teki silang, aktivitas mencocokkan, hingga kuis interaktif lainnya yang disesuaikan dengan materi pelajaran. Fungsi utama *Wordwall* adalah sebagai alat bantu mengajar yang tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, tetapi juga efektif sebagai sarana evaluasi atau penilaian formatif karena mampu memberikan umpan balik secara instan. Fleksibilitasnya memungkinkan aktivitas tersebut diakses secara daring melalui tautan maupun dicetak sebagai lembar kerja, sehingga dapat diadaptasi untuk berbagai metode pembelajaran, baik tatap muka maupun jarak jauh..

Wordwall merupakan aplikasi digital berbasis web yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Nenohai et al., 2021).

Wordwall merupakan suatu situs pembelajaran yang dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk games (Rosdiani et al., 2021). *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran (Halik, 2021).

Keunggulan dari aplikasi ini yaitu memiliki berbagai *template* kuis berbentuk game, hal ini dapat meningkatkan minat siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Template kuis aplikasi *wordwall* tersedia seperti wujud soal opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilah kartu ataupun mencocokkan

gambar, memasang jawaban yang pas (*find the match*), dan sebagainya, sehingga alat evaluasi tersebut dapat dipakai sebagai alat evaluasi harian maupun alat evaluasi semester (Sinaga & Soesanto, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan kosa kata. *Wordwall* adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas.

b. Fungsi Media Wordwall

Dalam media pembelajaran yang berbasis game *Wordwall* ini bertujuan untuk mengembangkan siswa untuk mempermudah menerima suatu materi dari guru, yang mana media ini berupa permainan sehingga siswa mempunyai pengalaman selama proses pembelajaran. Game *Wordwall* ini bisa sebagai hiburan maupun kesenangan pada siswa sehingga dengan menggunakan game *Wordwall* ini juga berfungsi mampu menggunakan sebagai latihan, melatih pengetahuan maupun pemahaman pada siswa. Dengan menggunakan media game *Wordwall* ini juga mampu untuk melatih pengetahuan dan tingkat berpikir siswa ketika mengatasi suatu masalah pada game tersebut. Media *Wordwall* ini juga guru dapat memanfaatkannya sebagai game edukasi kepada

siswanya. Game *Wordwall* ini tidak hanya untuk satu mata pelajaran saja, tetapi semua mata pelajaran bisa menggunakan media *Wordwall* ini, maka dari itu siswa tidak akan merasa jenuh selama proses pembelajaran online atau daring.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan media game *Wordwall* adalah untuk memberikan solusi dalam meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game online *Wordwall*. Diharapkan siswa dapat menggunakan dan mengelola pemanfaatan media tersebut sebagai bentuk implementasi dari perkembangan teknologi pendidikan dan diharapkan siswa/i juga lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Fungsi utama *Wordwall* adalah sebagai platform untuk membuat media pembelajaran interaktif dan gamifikasi yang menyenangkan, membantu guru mengubah materi pelajaran menjadi kuis, teka-teki, atau permainan edukatif yang menarik bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memfasilitasi evaluasi formatif yang bisa dimainkan secara daring maupun cetak.

- 1) Membuat *Game* Edukatif: Menyediakan berbagai *template* (seperti kuis, tebak kata, pencocokan, teka-

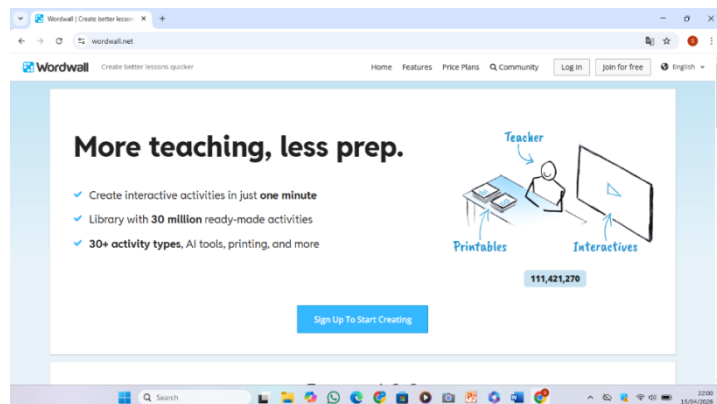
teki silang, roda putar) untuk membuat aktivitas belajar interaktif dengan mudah.

- 2) Gamifikasi Pembelajaran: Mengubah proses belajar menjadi seperti permainan, yang membuat materi lebih menarik, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan partisipasi siswa.
- 3) Evaluasi Interaktif: Memungkinkan guru membuat penilaian formatif yang menyenangkan, di mana siswa dapat bermain dan guru bisa melihat hasilnya secara langsung.
- 4) Meningkatkan Motivasi & Keterlibatan Siswa: Tampilan yang berwarna-warni, lagu latar, dan format permainan membuat siswa lebih antusias dan aktif belajar.
- 5) Fleksibel dan Mudah Dibagikan: Aktivitas bisa dimainkan di berbagai perangkat (komputer, tablet, HP), dibagikan melalui tautan.
- 6) Personalisasi Materi: Guru bisa memasukkan konten sendiri, gambar, suara, dan mengatur waktu, bahkan mengubah satu aktivitas ke banyak format tanpa membuat soal baru.

c. Langkah-Langkah Media Wordwall

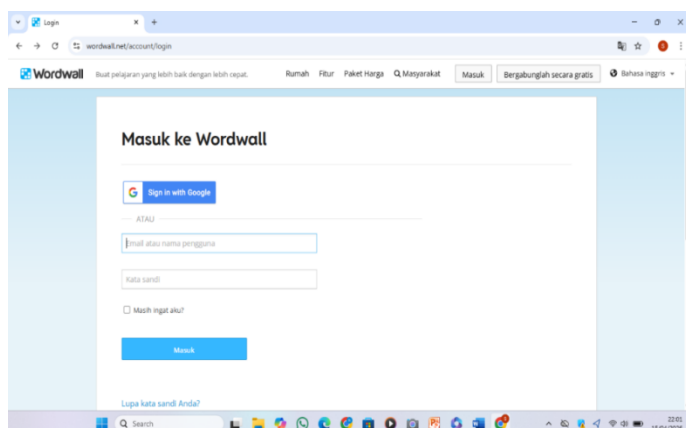
Adapun langkah-langkah dalam penggunaan game wordwall adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka link *Wordwall* dengan mengetik “*Wordwall*” di pencarian google atau klik <https://wordwall.net/> .



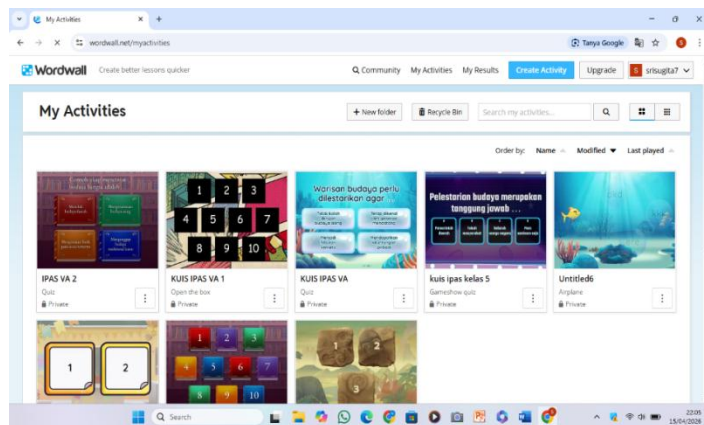
Gambar 2.1

- 2) Kemudian Klik *Log In* di pojok atas jika telah memiliki akun. Apabila belum memiliki akun, pengguna dapat memilih menu *Sign Up* melalui akun google yang terhubung dengan perangkat.



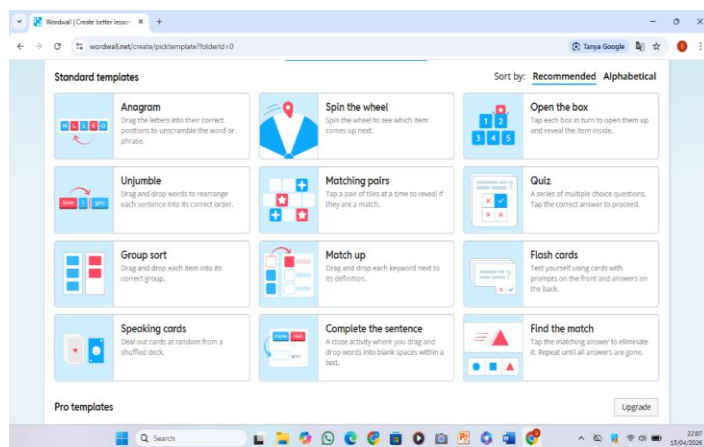
Gambar 2.2

- 3) Setelah berhasil masuk ke akun *Wordwall*, pengguna memilih menu *Create Activity* untuk mulai membuat media pembelajaran interaktif



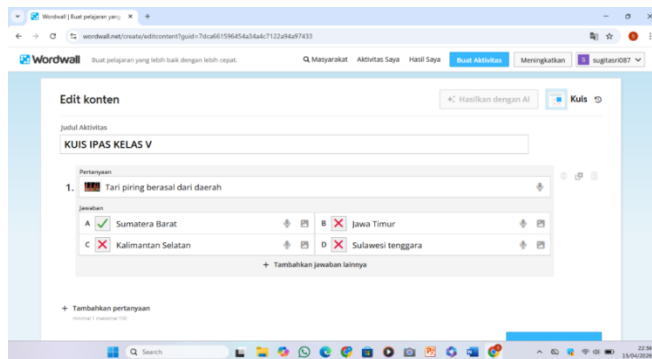
Gambar 2.3

- 4) Memilih jenis template aktivitas yang tersedia, seperti *Matching poin*, *spin the wheel*, *Quiz*, atau bentuk permainan lainnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.



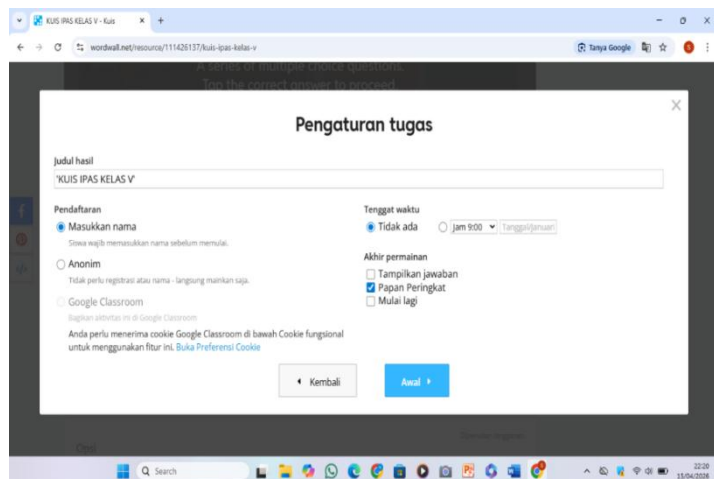
Gambar 2.4

- 5) Pengguna memasukkan soal, pertanyaan, jawaban, atau materi pembelajaran ke dalam kolom yang telah disediakan pada *Wordwall* sesuai dengan template yang dipilih.



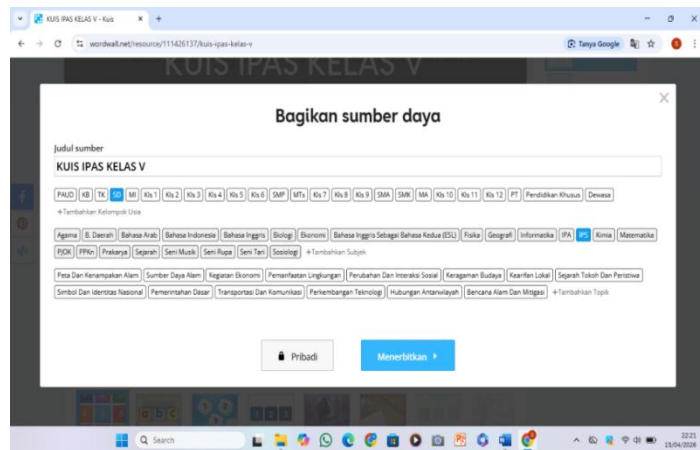
Gambar 2.5

- 6) Melakukan pengaturan terhadap aktivitas, seperti batas waktu pengerjaan, jumlah soal, urutan soal, serta tampilan permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

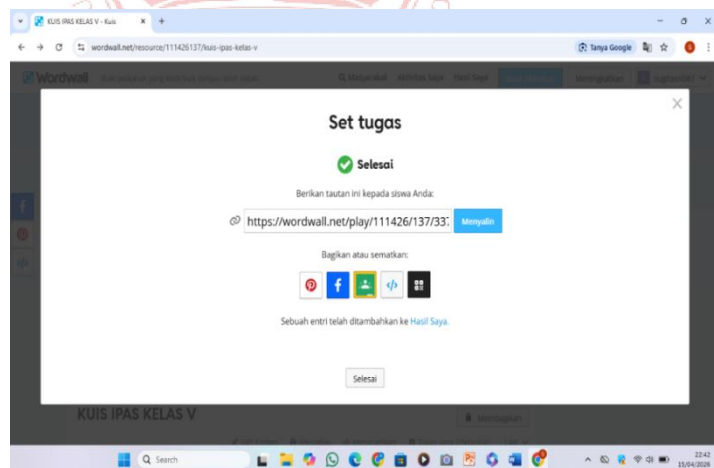


Gambar 2.6

- 7) Jika aktivitas selesai dibuat, pengguna menyimpan (Save) dan mempublikasikan aktivitas *Wordwall* agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

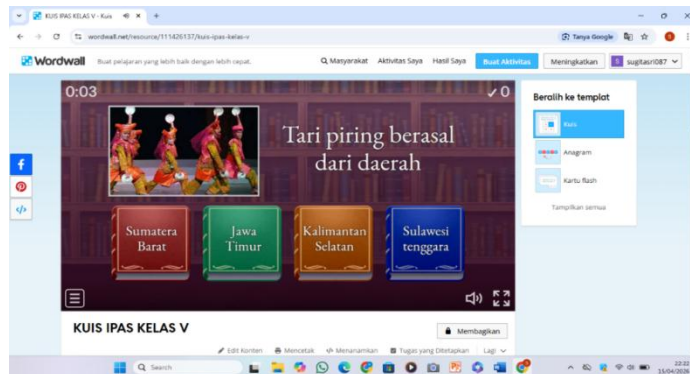


Gambar 2.7



Gambar 2.8

8) Setelah itu *Wordwall* bisa digunakan



Gambar 2.9

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Wordwall

Adapun kelebihan dan kekurangan kahoot dalam pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Anggini Tyas Palupi dkk. (2023), media seperti *Wordwall* tentu memiliki sisi keunggulan sekaligus keterbatasan.

1) Kelebihan Media *Wordwall*

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 (Fuad, 2020). Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh wordwall dalam beberapa template yang sangat menyenangkan seperti template teka-teki silang yang bermanfaat untuk menguji daya ingat siswa,

selanjutnya untuk menguji ketelitian siswa bisa menggunakan wordsearch, dan template untuk menguji pemahaman siswa tentang materi pembelajaran bisa menggunakan match up. Template lain yang tersedia adalah kartu flash putar rodanya, *open the box*, *group short*, kuis, *random cards*, *matching pairs*, temukan pasangannya anagram, dan missing word (Wafiqni & Putri, 2020).

Penggunaan *Wordwall* cukup mudah tidak perlu di download dulu seperti kohoot. *Wordwall* cukup mengirimkan link ke siswa dan siswa pun bisa langsung menjawabnya. *Wordwall* memiliki waktu yang dapat dibatasi, dashboard yang berisikan nama siswa yang ikut menjawab dan penggunaan *Wordwall* bisa digunakan pada gawai siswa tidak harus dengan komputer (Auliya, 2021).

Kelebihan dari game wordwall yaitu:

- 1) Memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana.

- 2) Siswa mudah menyerap kosa kata, melatih daya ingat siswa dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik dan praktis digunakan.
- 3) Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah baik kelas tingkat dasar maupun tinggi. Selain itu siswa dapat melatih kreativitasnya dengan bermain sambil belajar dengan teman-temannya baik indyidu maupun kelompok.
- 4) Kekurangan dari game *Wordwall* adalah pertama *font size* pada *Wordwall* tidak bisa digunakan untuk mengatur ukuran atau besar kecilnya tulisan, kedua rentang terjadi kecurangan, dan ketiga ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *Wordwall* akan terganggu.

Kekurangan dari game *Wordwall* yaitu:

- 1) Membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa, dan jika menggunakan aplikasi *Wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana.
- 2) Mudah rusak jika tidak diawasi oleh pendidik, siswa akan bosan jika menggunakan satu fitur secara terus menerus, dan hanya menggunakan indera penglihatan (visual)

- 3) Hanya dapat dilihat saja karena medianya berbentuk visual
- 4) membutuhkan waktu yang lebih untuk membuatnya
- 5) untuk akun yang tidak di-upgrade hanya terdapat 5 aktivitas, tidak semua dapat digunakan, jika ingin menggunakan semua template yang tersedia maka harus berlangganan terlebih dahulu

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya dinyatakan dalam bentuk angka ataupun lambang huruf dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan (Irawati, 2021). Sedangkan menurut Rahman (2021) hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor serta campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen. Hasil

belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan (Purwanto, 2016).

Prestasi atau hasil belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan tes yang relevan (Sunarto: 2009). Hasil belajar adalah sesuatu yang menggambarkan tingkat pencapaian belajar selama waktu tertentu. Biasanya hasil belajar didapat dari penilaian yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan penyelenggaraan Pendidikan. Hasil belajar dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar dalam proses pembelajaran (Sudjana dalam Fadhli, 2020).

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya sebelumnya. Hasil belajar dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Setelah mengajar seorang guru akan mengevaluasi pembelajaran

dan seorang siswa akan mendapatkan hasil belajar dari pengajaran guru melalui tindakan evaluasi yang dilakukan tersebut. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas mengajar pendidik, yang pada pihak guru ditandai dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, sedangkan pada pihak peserta didik menunjukkan berakhirnya proses pembelajaran sebagai puncak dari kegiatan belajar (Dimiyati dan Mudjiono dalam Halimah, 2024).

Hasil belajar dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengetahui penguasaan materi yang telah diajarkan. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori, yakni; kognitif, afektif, dan psikomotor.” Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara tiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak yang dinilai oleh

guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan dan perilaku peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh melalui pengalaman belajar dan diukur melalui proses penilaian atau evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Tusaddiyah, 2021):

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari dalam diri siswa. Faktorn internal terbagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari dua, yaitu faktor dan cacat tubuh.

(1) Faktor Kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, selain itu juga akan cepat, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badan lemah, dan kelainan - kelainan fungsi alat indera lainnya. Tingkat Keberhasilan Belajar.

(2) Faktor Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi hasil belajar, siswa yang cacat maka belajarnya juga akan terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada khusus.

b) Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang termasuk ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian

Untuk menjamin hasil belajar yang baik, siswa

harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian, maka timbullah kebosanan sehingga siswa tidak suka lagi belajar.

3) Minat

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya baginya.

4) Bakat

Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai bakatnya, maka hasil belajar lebih baik karena ia belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dan pada akhirnya akan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

5) Motif

Dalam proses belajar mengajar, haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang belajarnya.

6) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Belajar akan lebih berhasil jika anak siap (matang). Jadi, kemajuan untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan siswa.

7) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik..

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan ada dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani dapat terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbulnya kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelemahan rohani dapat dilihat dengan adanya kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

1) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal

dari luar diri siswa, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Cara Orang Tua Mendidik

Orang tua yang tidak memperhatikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anak-anak mereka, tidak memperhatikan sama sekali kepentingan dan kebutuhan anak dalam belajar, tidak menyediakan kelengkapan belajar anak, dan lain-lain yang dapat menyebabkan anak tidak/kurang dalam belajar

b) Relasi Antar Anggota

Keluarga Wujud relasi itu misalnya, apakah hubungan dalam keluarga penuh kasih dan pengertian, ataukah diliputi oleh kebencian, sikap yang terlalu keras, bersikap acuh tak acuh. Demi kelancaran dan keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga.

c) Suasana Rumah Tangga

Suasana rumah yang tegang, sering cekcok, pertengkaran antaranggota keluarga atau dengan keluarga lain menyebabkan anak bosan dirumah, suka keluar rumah, akibatnya anak malas belajar.

d) Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan keberhasilan belajar anak. Anak yang sedang belajar, selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya seperti makan, pakaian, perlindungan,, juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, alat-alat tulis, buku-buku, penerangan dan lain-lain.

c. Indikator Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu mata pelajaran dapat dilihat melalui prestasinya. Peserta didik akan dikatakan berhasil apabila prestasinya baik dan sebaliknya, ia tidak berhasil jika prestasinya rendah. Indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan.

Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang

sudah mereka kembangkan selama pembelajaran dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah ditentukan. Selama proses ini, pendidik dapat menilai apakah peserta didik telah mencapai suatu hasil belajar yang ditunjukkan dengan pencapaian beberapa indikator dari hasil belajar tersebut (Arifin, 2013).

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur (Gafur, 2018). Salah satu pendapat terpopuler dalam dunia pendidikan tentang indikator hasil belajar adalah Pendapat Benjamin S.Bloom. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual. Afektif adalah semua yang berhubungan dengan sikap, dan psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun non verbal.

Ke tiga ranah yang diungkapkan oleh Bloom menggambarkan beberapa cara atau sistem dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Jadi, bisa

disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan bagian penting yang digunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan si pendidik terhadap peserta didik khususnya dalam ruang lingkup pendidikan formal.

Muhibin (dalam Nur Aliyah, 2023) menjelaskan bahwa pengukuran hasil belajar siswa perlu didasarkan pada indikator-indikator yang sesuai dengan jenis prestasi yang akan diukur. Hasil belajar seharusnya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiap ranah memiliki bagian dan indikatornya masing-masing. Di antara tiga ranah tersebut ranah kognitiflah yang paling banyak yang dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Umumnya, penilaian diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Adapun klasifikasi tingkat kemampuan kognitif peserta didik menurut Taksonomi Bloom dapat dilihat pada tabel berikut (Harefa, Edward, dkk, 2024).

Tabel 2.1
Taksonomi Bloom

Pengetahuan (C1)	Pemahaman (C2)	Penerapan (C3)	Analisis (C4)	Sintesis (C5)	Penilaian (C6)
Mengutip	Memperkirakan	Menugaskan	Menganalisis	Mengabstraksi	Membandingkan
Menyebutkan	Menjelaskan	Mengurutkan	Mengaudit	Mengatur	Menyimpulkan
Menjelaskan	Mengkategorikan	Menentukan	Memecahkan	Menganimasi	Menilai
Menggambar	Mencirikan	Menerapkan	Menegaskan	Mengumpulkan	Mengarahkan
Membilang	Merinci	Menyesuaikan	Mendeteksi	Mengkategorikan	Mengkritik
Mengidentifikasi	Mengasosiasikan	Mengkalkulasi	Mendiagnosis	Mengkode	Menimbang
Mendaftar	Membandingkan	Memodifikasi	Menyeleksi	Mengombinasikan	Memutuskan
Menunjukkan	Menghitung	Mengklasifikasi	Merinci	Menyusun	Memisahkan
Memberi label	Mengkontraskan	Menghitung	Menominasikan	Mengarang	Memprediksi
Memberi indeks	Mengubah	Membangun	Mendiagramkan	Membangun	Memperjelas
Memasangkan	Mempertahankan	Membiasakan	Megkorelasikan	Menanggulangi	Menugaskan
Menamai Menandai	Menguraikan	Mencegah	Merasionalkan	Menghubungkan	Menafsirkan
Membaca Menyadari	Menjalin	Menentukan	Menguji	Menciptakan	Mempertahankan
MenghafalMeniru	Membedakan	Menggambarkan	Mencerahkan	Mengkreasikan	Memerinci
Mencatat Mengulang	Mendiskusikan	Menggunakan	Menjelajah	Mengoreksi	Mengukur
Mereproduksi	Menggali	Menilai	Membagikan	Merancang	Merangkum
Meninjau Memilih	Mencontohkan	Melatih	Menyimpulkan	Merencanakan	Membuktikan
Menyatakan	Menerangkan	Menggali	Menemukan	Mendikte	Memvalidasi
Mempelajari	Mengemukakan	Mengemukakan	Menelaah	Meningkatkan	Mengetes
Mentabulasi	Mempolakan	Mengadaptasi	Memaksimalkan	Memperjelas	Mendukung
Memberi kode	Memperuas	Menyelidik	Memerintahkan	Memfasilitas	Memilih
Manelusuri	Menyimpulkan	Mengoperasikan	Mengedit	Membentuk	memproyeksikan
Menulis	Meramalkan	Mempersoalkan	Mengaitkan	Merumuskan	
	Merangkum	Mengkonsepkan	Memilih	Mengeneralis	
	Menjabarkan	Melaksanakan	Mengukur	Menggabungkan	
		Meramalkan	Melatih	Memadukan	
		Memproduksi	Mentransfer	Membatas	
		Memproses		Mereparasi	
		Mengaitkan		Menampilkan	
		Menyusun		Menyiapkan	
		Mensimulasikan		Memproduksi	
		Memcahkan		Merangkum	
		Melakukan		Merekonstruksi	
		Mentabulasi			
		Memproses			
		Meramalkan			

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPAS yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

d. Keterkaitan Wordwall dengan Teori Belajar

Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall memiliki landasan kuat dalam berbagai teori belajar, di antaranya teori perkembangan kognitif Piaget, teori konstruktivisme sosial Vygotsky, serta teori pembelajaran multimedia Mayer.

1) Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2016), siswa sekolah dasar kelas V berada pada tahap operasional konkret (usia 7–11 tahun). Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media konkret, visual, dan interaktif. Wordwall

menyediakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan seperti kuis, puzzle, atau matching game yang menampilkan simbol, gambar, dan teks. Dengan demikian, Wordwall sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa karena membantu mereka memahami konsep abstrak IPAS secara lebih nyata dan menyenangkan.

2) Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Vygotsky (dalam Santrock, 2018) menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Konsep zone of proximal development (ZPD) menjelaskan bahwa siswa dapat mencapai pemahaman lebih tinggi dengan bantuan orang lain atau media yang memfasilitasi. Wordwall mendukung prinsip ini melalui fitur permainan bertingkat yang memberikan umpan balik instan. Guru dapat berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan awal, kemudian siswa berlatih secara mandiri menggunakan Wordwall. Dengan begitu, Wordwall membantu siswa bergerak dari kemampuan actual menuju kemampuan potensial mereka.

3) Teori Pembelajaran Multimedia Mayer

Mayer (2009) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggabungkan teks, gambar,

dan audio secara selaras. Wordwall dirancang dengan prinsip multimedia learning karena menyajikan materi dalam bentuk visual (gambar, diagram), verbal (teks), dan auditori (suara/timer).

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial memainkan peranan penting dalam kehidupan manusia. sesungguhnya kehidupan manusia sangat tergantung dari alam. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan kelompok ilmu pengetahuan yang mempunyai ciri khusus, yaitu ilmu yang mempelajari gejala-gejala alami yang bersifat faktual, baik yang berupa kenyataan maupun yang berupa kejadian-kejadian dan hubungan-hubungan sebab akibat antara berbagai cabang ilmu pengetahuan. Anggota kelompok ilmu pengetahuan alam saat ini meliputi Biologi, Fisika, Astronomi/Astrofiika, dan Geologi. (Asih Widi & Sulitiyowati, 2014:136).

Ilmu Pengetetahuan Alam dan Sosial adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis. IPAS bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Adapun Wahyana mengatakan bahwa IPAS adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara

sistematik, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Hakikat IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai gejala melalui proses ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah, serta menghasilkan produk ilmiah berupa konsep, prinsip, dan teori yang bersifat universal (Trianto, 2010:22).

IPAS adalah pengembangan kurikulum yang mengembangkan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. Ilmu-ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang alam pada hakikatnya juga sangat berkaitan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integrative (Sukelayanti, Yamsiah Z, dkk, 2023).

Dengan demikian penulis menyimpulkan IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Dalam buku yang berjudul “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)” yang disusun oleh Suhelayati, Syamsiah Z, dkk, (2023) Menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS yaitu:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitanyadengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memlihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, menglola sumber daya alam dan lingkungan alam, menglola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijka.
- 3) Mengmbangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelsaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti setiap dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada,memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persayaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti mejadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia

dapat berkontribusi dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungannya dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik IPAS

Adapun karakteristik pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

- 1) IPA dan IPS diintegrasikan menjadi IPAS, terutama di kelas awal SD, untuk melihat segala sesuatu secara utuh.
- 2) Memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih metode, materi, dan asesmen yang relevan dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa.
- 3) Menekankan pada pengembangan keterampilan proses sains dan keterampilan sosial secara terpadu.
- 4) Mengintegrasikan proyek penguatan profil pelajar pancasila (P5) dalam pembelajaran.
- 5) Fokus pada materi esensial dan memberikan waktu lebih banyak untuk pemahaman mendalam.

B. Penelitian yang Relevan

Kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna, untuk itu peneliti mengambil referensi yang

berasal dari penelitian terdahulu berupa skripsi dari penulis lain.

Tabel 2.2
Penelitian Relevan

NO	NAMA	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	(Linda Setya Ningrum, 2025)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SDN Karangawen 1 Kab. Demak	Skripsi Linda Setya Ningrum ini memiliki persamaan sama-sama meneliti pengaruh Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa SD	Skripsi Linda Setya Ningrum ini memiliki perbedaan materi penelitian yaitu Linda Setya Ningrum adalah materi IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan SD, sedangkan penelitian penulis materi Seperti apakah budaya daerahku
2	Putri Rahma Aleada (2022)	Pengaruh aplikasi wordwall dalam pembelajaran ipa terhadap pemahaman siswa SD	Skripsi Putri Rahma Aleada ini memiliki persamaan sama-sama fokus pada IPA/ IPAS SD dan menggunakan Wordwall.	Skripsi Putri Rahma Aleada ini memiliki perbedaan yaitu Fokus penelitian Putri pada pemahaman siswa, sedangkan

				penelitian penulis pada hasil belajar.
3	Ana Melinda (2024)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram	Skripsi Ana Melinda ini memiliki persamaan sama-sama meneliti siswa kelas V SD dengan variabel hasil belajar.	Skripsi Ana Melinda meneliti pada mata pelajaran matematika, sedangkan penulis pada pelajaran IPAS.
4	Nurul Awalyah (2024)	Pengaruh game interaktif wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN no.138 Inpres Mangulabbe	Skripsi Nurul Awalyah ini memiliki persamaan sama-sama menggunakan Wordwall interaktif pada siswa kelas V serta menilai hasil belajar.	Skripsi Nurul awalyah ini terdapat dua variabel terikat yaitu motivasi dan hasil belajar, serta fokus pada pelajaran matematika, sedangkan penelitian

		Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar		penulis hanya hasil belajar pada pelajaran IPAS.
5	Iis Istiqomah (2024)	Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam kelas V MI 10 Karang Anyar	Penelitian Iis Istiqomah dan penelitian penulis memiliki persamaan, yaitu sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, melibatkan siswa kelas V, serta menjadikan hasil belajar siswa sebagai variabel	Perbedaan antara penelitian Iis Istiqomah dan penelitian penulis terletak pada konteks satuan pendidikan dan mata pelajaran, di mana penelitian Iis Istiqomah berfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada mata pelajaran IPAS sesuai dengan karakteristik Kurikulum

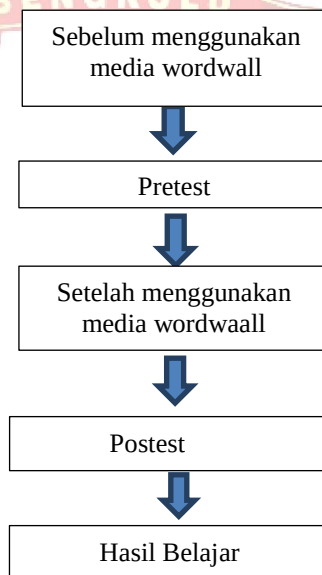
			terikat yang diukur melalui tes hasil belajar.	Merdeka lokasi penelitian juga berbeda, yaitu penelitian Iis Istiqomah dilakukan di MI 10 Karang Anyar, sedangkan penelitian penulis dilaksanakan pada SDN 23 Kaur
--	--	--	--	--

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting (Uma Sekaran dalam Sugiyono, 2023). Kerangka pikir peneliti dibangun dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi IPAS, selain itu media yang digunakan oleh guru di sekolah masih di dominasi oleh metode ceramah yang seringkali membuat siswa merasa bosan dan terlalu monoton.

Penggunaan media pembelajaran yang di gunakan oleh guru masih kurang bahkan masih ada yang belum

menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Permasalahan tersebut sering dijumpai di sekolah-sekolah ditambah dalam kegiatan pembelajaran untuk membuat sistem pembelajaran yang berinovasi tentunya dengan menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dijadikan sebagai alat bantu untuk memberi kemudahan kepada pendidikan dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran salah satu contohnya *wordwall*. Dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi media game *wordwall* diharapkan siswa semakin bersemangat setiap belajar, suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa dapat terlibat aktif saat pembelajaran. Mengacu dengan pemaparan tersebut, maka kerangka berpikir yang diangkat dalam penelitian ini adalah:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan dasar atau anggapan yang dianggap benar dan diterima apa adanya tanpa memerlukan pembuktian terlebih dahulu dalam pelaksanaan penelitian, Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. (Taryana, 2025).

Berdasarkan pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall memudahkan siswa dalam memahami materi IPAS.
3. Kelas V SDN 23 Kaur memiliki tingkat kesiapan dan fasilitas yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran interaktif Wordwall.
4. Media interaktif Wordwall mudah digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran, serta memberikan umpan balik dengan cepat.

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata (hypo = sebelum =; thesis = pernyataan, pendapat) adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum mengetahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk diuji dalam kenyataan empiris.

hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan teori-teori yang relevan dan belum didukung oleh data empiris. Hipotesis berfungsi sebagai dugaan awal atau perkiraan yang masih perlu diuji kebenarannya melalui proses penelitian. Dengan kata lain, hipotesis menjadi dasar bagi peneliti untuk menentukan arah penelitian, mengarahkan metode pengumpulan data, serta membantu dalam proses analisis dan penarikan kesimpulan. Melalui pengujian hipotesis, peneliti dapat mengetahui apakah teori yang digunakan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Oleh karena itu, hipotesis memegang peranan penting dalam penelitian kuantitatif, karena dari sanalah dapat ditentukan ada atau tidaknya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara variabel yang diteliti (Sugiyono, 2023).

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1) yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 23 Kaur.
2. Hipotesis Alternatif (H_1) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 23 Kaur