

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar IPAS

a. Definisi Hasil Belajar

Puncak dari proses akhir pembelajaran adalah hasil belajar, menurut Pandiangan dkk. (2018) bahwa hasil akhir yang diperoleh atau dicapai seorang siswa setelah melaksanakan proses belajar yang bisa ditandai dengan nilai berupa huruf atau angka. Menurut Ibrahim dkk. (2023) setelah proses pembelajaran selesai, hasil belajar diberikan kepada siswa dalam bentuk penilaian yang mencakup nilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta tindakan yang berdeda. Menurut Somayana (2020) hasil belajar adalah capaian siswa secara akademis melalui ujian, tugas, aktif bertanya. Menurut Fadillah (2016) hasil belajar digunakan untuk menggambarkan tingkat pencapaian yang dicapai setelah menyelesaikan tugas tertentu. Menurut Nurrita (2018) hasil belajar adalah penilaian yang diberikan setelah selesainya kegiatan pembelajaran berupa sikap, dan keterampilan siswa serta perubahan perilaku mereka.

Menurut Abadi (2019), hasil belajar berkaitan erat dengan aktivitas siswa. Hasil ini mencakup seluruh aspek psikologis dan merupakan konsekuensi dari pengalaman serta proses pembelajaran yang dialami siswa, baik di dalam kelas maupun lingkungan sekolah. Sejalan dengan pendapat Ariyanto (2018) hasil belajar adalah tujuan dari pendidikan yang tercapai sesudah mengikuti aktivitas pembelajaran baik di pendidikan formal seperti sekolah maupun nonformal seperti keluarga dan masyarakat. Menurut Karina dkk. (2017) hasil belajar merupakan hasil penilaian yang bertujuan untuk mengetahui kemajuan pembelajaran dalam menguasai materi. Menurut Johari dkk. (2016) hasil belajar adalah penilaian terakhir dari aktivitas dan pengenalan pembelajaran yang telah di lakukan berulang kali. Hasil belajar tersebut yang akan berkontribusi dalam mengembangkan individu yang selalu berusaha untuk meningkatkan hasil.

Dengan mempertimbangkan berbagai pendapat definisi hasil belajar, disimpulkan bahwa definisi hasil belajar adalah hasil dari akhir semua proses aktivitas pembelajaran baik formal maupun nonformal yang menghasilkan suatu perubahan dalam diri seseorang baik berupa perubahan aspek psikologis serta capaian yang telah dilalui peserta didik capaian tersebut bisa berupa nilai dan perubahan perilaku. Untuk mendapatkan hasil

belajar yang baik, siswa harus terlibat dalam kegiatan belajar. Kegiatan ini akan memberi siswa pengalaman yang akan mempengaruhi pembelajaran mereka

b. Pengertian IPAS

Pembaruan kurikulum membawa perubahan dalam mata pelajaran Ilmupengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang bernama IPAS. Mata pelajaran IPAS menurut Wuwur dkk. (2023) bahwa IPAS merupakan pembelajaran yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati dan menciptakan keselarasan mereka berintergrasi sedangkan menurut Menurut Nurul F (2023) IPAS merupakan mata pelajaran yang digabungkan antara IPA dan IPS yang keduanya sangat erat dan berkaitan dengan ilmu alam dan ilmu sosial. Menurut Aina dkk. (2023) IPAS memiliki peran dalam merealisasikan Profil Pelajar Pancasila dalam mencari tahu hubungan antara dan manusia berinteraksi satu sama lain.

Menurut Anggita dkk. (2023) IPAS merupakan pembelajaran terintegrasi yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pembelajaran dengan konsep IPAS bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengalaman berpikir kritis dan rasional. Menurut Sugih dkk. (2023) pelaksanaan pembelajaran IPA dan IPS yang terintegrasi menjadi IPAS ini dilakukan secara nyata dan lebih luas sesuai dengan

Kurikulum Merdeka. Siswa harus terlibat berkolaborasi didalam kegiatan belajar yang konkrit dan aplikatif, serta didorong untuk bekerja secara berkelompok selama proses pembelajarannya. Menurut Sartika dkk. (2023) terintegrasinya mata pelajaran IPAS diharapkan tidak hanya dilakukan secara spontan, melainkan memiliki tujuan yang jelas. Tujuan utamanya adalah agar siswa mampu mengintegrasikan lingkungan alam dan sosial mereka.

Dengan pertimbangan berbagai pendapat tentang definisi IPAS, kesimpulannya bahwa IPAS mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi satu sesuai dengan lingkungan sekitar yang bertujuan agar siswa peka terhadap kehidupan sosial dan alam yang bersifat holistik untuk kehidupan kedepan.

c. Hasil Belajar IPAS

Suatu hasil belajar akan dihasilkan sebagai hasil dari proses pembelajaran hasil belajar tersebut diperoleh dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setiap peserta didik. Hasil yang dicapai siswa setelah kegiatan pembelajaran disebut hasil belajar Menurut Yusuf (2010) capaian dalam proses pembelajaran yang optimal yang memiliki ciri hasil yang diperoleh berupa ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Menurut Purbiyanto (2018), hasil belajar dihasilkan seseorang setelah menyelesaikan proses pembelajaran, hasil ini

bergantung pada kemampuan siswa untuk menyerap dan memahami pelajaran. Hasil belajar siswa dapat berupa kompetensi yang berkaitan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa. Hasil belajar IPAS dapat dilihat melalui kegiatan pembelajaran mulai dari adanya keinginan praktek maupun dalam proses belajar. Proses pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristiknya yaitu mampu mengintegrasikan lingkungan alam dan sosial, peka terhadap lingkungan sekitar.

Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar IPAS ialah hasil sebuah proses belajar yang optimal yang memberikan peserta didik pengalaman belajar, seperti praktik, ujian, dan sebagainya. pengalaman belajar tersebut merupakan sebuah proses pembelajaran yang nantinya menjadikan siswa memiliki perubahan atau capaian dari hasil belajar tersebut yang berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

2. Media Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai pembelajaran yang baik dan efektif agar materi dapat tersampaikan secara maksimal. Upaya guru menggunakan media pembelajaran. Menurut Netriawati (2017) media merupakan alat yang dapat mengirimkan pesan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Pustikayasa (2019), media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan materi pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih jelas, meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif kepada siswa. Menurut Hasan dkk. (2021), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu berfungsi sebagai alat penyampaian atau penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi.

Menurut Pujiono (2021), media merupakan alat perantara atau alat yang membawa informasi ke penerima dari sumber. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara penyampaian materi guru dan murid untuk membangun interaksi dalam proses pembelajaran. Menurut Badan dkk. (20022), media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikn informasi kepada yang menerima dari sumbernya. Menurut Adam (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang baik fisik maupun teknis yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran. menyampaikan pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga menciptakan kondisi yang menguntungkan guna ketercapaian pada tujuan pembelajaran yang lebih ditetapkan.

Menurut Jamilah (2019), media adalah segala sesuatu digunakan menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, mendorong dalam belajar. Menurut Baharun (2016), media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru

untuk meningkatkan daya resap siswa terhadap materi pelajaran. Rohman (2019), media adalah apa pun yang dapat digunakan untuk mengajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat untuk mempermudah penyebaran materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa belajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menjadikan sikap baik siswa.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa media yang digunakan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa Terdapat banyak sekali jenis media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai jenis dan kebutuhan yang diperlukan siswa Menurut Ekayani (2021), terdapat 7 jenis media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

1. Media audio visual gerak : seperti film suara, pita video, film.
2. Media audio visual diam : film, rangkaian suara, halaman suara.
3. Audio semi gerak seperti : tulisan jauh bersuara.
4. Media visual gerak seperti : film bisu
5. Media visual diam seperti : halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
6. Media audio seperti : radio, telepon, pita audio.
7. Media cetak seperti : buku, modul, bahan ajar mandiri.

Sedangkan Menurut Ekayani (2021) Media pembelajaran di bedakan menjadi 5 jenis yaitu:

1. Media Visual Diam

Media Visual diam merupakan jenis media visual yang sering digunakan, seperti gambar cetak dan grafis. Media visual non proyeksi juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

2. Media Display Papan tulis / *White Board*

saat menulis materi, media ini dapat digunakan untuk menyajikan tulisan-tulisan dan sketsa gambar dengan menggunakan alat tulis seperti kapur atau spidol *white board*, baik berwarna maupun tidak berwarna.

3. Papan Flanel

Media ini dapat digunakan sebagai papan informasi yang menyajikan pesan-pesan di dalamnya. Tidak hanya tertulis informasi saja akan tetapi terdapat gambar-gambar yang dapat disajikan di papan flanel, papan flanel juga bisa digunakan sebagai papan hasil karya tulis dan karya lainnya yang bisa di tempelkan di papan flanel tersebut.

4. *Flip Chart*

Peta/*flip chart* adalah lembaran kertas yang terdapat bahan ajar, kegunaan flip chart bisa memudahkan guru untuk menghemat waktunya dalam menulis di papan tulis

5. Gambar Mati yang Diproyeksikan

Media ini digunakan untuk menampilkan gambar, video Animasi mengandung materi pembelajaran yang bisa disampaikan melalui proyektor. Penggunaan gambar dan video menjadi lebih jelas, penggunaan proyeksi dapat membantu pembelajaran.

Ada kemungkinan bahwa berdasarkan uraian di atas, jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kategori: media visual, media audio, dan media audio visual.

3. Game Edukasi *Word Wall*

Game edukasi berbasis *Word Wall* merupakan game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Nisa (2022), *game* edukasi berbasis *Word Wall* merupakan *game* yang berbasis *website* *game* ini bisa dipadukan dengan materi pembelajaran, kelebihan *game* ini dapat digunakan sebagai prinsip belajar sambil bermain. Menurut Savira (2022), Media pembelajaran ini adalah aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *wibsite* ini memudahkan siswa ntuk membuat soal latihan siswa. Menurut Mujahidin dkk. (2012), *Word Wall* aplikasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penilaian bagi peserta didik karena pembelajarannya sangat menarik.

Menurut *Word Wall* adalah sebuah *game* edukasi yang tersedia melaui situs webtite, dan digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini menawarkan berbagai template *game* yang

bisa digunakan oleh guru sebagai alat penyampaian materi serta bahan evaluasi Lubis (2022) *Word Wall* adalah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan yang dapat diisi dengan materi pelajaran serta kuis atau soal evaluasi. Terdapat banyak sekali *template* yang dapat digunakan membuat kuis dalam penggunaan *Word Wall* sinaga (2022) *Word Wall* menyediakan sejumlah fitur bervariasi termasuk kuis kartu acak (*Random Cards*), crossword (*Teka-teki silang*), dan banyak lagi fitur menarik lainnya.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi *Word Wall* merupakan *game* yang dapat digunakan sebagai alat membantu proses pembelajaran dimana *game* ini memiliki prinsip belajar sambil bermain yang memiliki *template game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media *Game* Edukasi *Wordwall*

Penggunaan *game* edukasi *Word Wall* sebagai media pembelajaran tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media tersebut. Menurut Mujahidin dkk. (2012), kelebihan dari media *game* edukasi *Word Wall* mampu memberikan pembelajaran yang bermakna serta model penggunaannya dapat diakses melalui ponsel yang dimiliki oleh peserta didik. Sedangkan kekurangannya adalah penggunaannya rawan terjadi kecurangan dalam pengerjaan quiz di dalam aplikasinya, pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan kreatifitas. Menurut Nisa (2022), kelebihan dari penggunaan *game Word*

Wall adalah siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah didalam kelas, melatih kreativitas dengan bermain sambil belajar. Kekurangan dari penggunaan ini adalah medianya hanya bisa dilihat saja karena berbentuk visual.

Kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi memiliki kelebihan bahwa media ini menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dalam media ini memiliki prinsip bermain sambil belajar untuk kekurangannya adalah *game* edukasi *Word Wall* ini rawan kecurangan dalam penggunaannya dan menguras waktu untuk mencari bahan dan memasukkannya ke dalam *website Word Wall*.

1. Penelitian Yang Relevan

Peneliti mengkaji beberapa hasil penelitian untuk menghindari kesamaan objek dalam penelitian.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Suherman (2023), "Efektivitas Penggunaan Media Gaul (Game Edukasi Word Wall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Bina Insani Kabupaten Serang" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Word Wall) tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran GAULL (Game Edukasi Word Wall) dalam materi bangun ruang matematika di kelas 5. Subjek penelitian ini adalah siswa yang berada di kelas 5. Penelitian Research & Development (R&D) dilakukan menggunakan model pengembangan

DDIE. Hasil analisis data menunjukkan bahwa uji kelayakan *game* edukasi *Wordd Wall* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor rata-rata 93% dan kriteria sangat layak atau valid.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Jauhar dkk (2022), “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Word Wall* Berbasis TPACK Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanate Riatting Kabupaten Bone” bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran *Word Wall* (Variabel tunggal). Subjek penelitian adalah yang berada di kelas 5. Jenis penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara, serta teknik analisis data seperti pengurangan, penampilan, dan perubahan data. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Word Wall* adalah media yang interaktif dan efektif. Hal ini membuat siswa lebih kritis dalam berpikir, membuat mereka lebih bebas untuk menjawab pertanyaan karena mereka tidak takut salah, dan membuat mereka tidak terbebani oleh penulis.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia dkk. (2023), “Implementasi Media Game Edukasi *Word Wall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojorejo 4 Kota Kediri” tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswi SDN Mojoroto 4 kelas 4 dengan menggunakan media *game* edukasi *Word*

Wall. Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK, Menggunakan model Kurt Lewin. Menurut analisis data, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukawi *Word Wall* dapat membantu siswa belajar lebih baik. Hasil analisis nilai siswa pada silus pertama menunjukkan peningkatan yang kurang signifikan dari kondisi awal, sehingga 9 dari 24 siswa masih belum tuntas. Hasil analisis nilai siswa pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Hadi (2023), “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Word Wall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *Word Wall* berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Metode penelitian Quasy dan desain literatur digunakan dalam penelitian ini. hasil analisis data menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran *Word Wall*. Dengan nilai presentase 79,4 persen, pembelajaran menggunakan media *Word Wall* di kelas eksperimen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa.

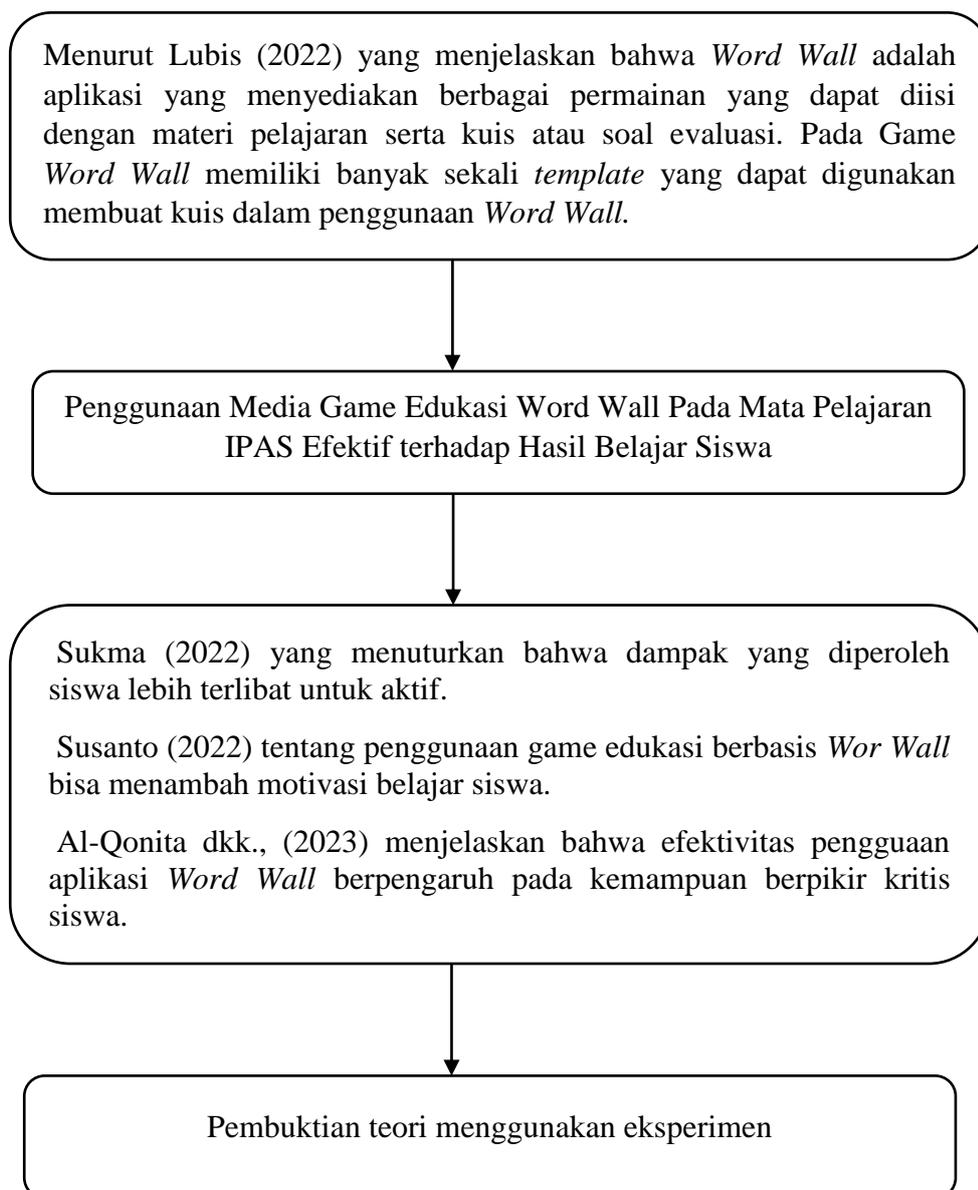
Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Media

No	Perbedaan	Persamaan
1.	1. Agus Wildan & Suderman : penelitian yang dilakukan yaitu efektivitas penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>wordwall</i> dengan menggunakan penelitian R&D.	Sama-sama menggunakan media <i>wordwall</i>

2.	<p>Penelitian yang saya lakukan yaitu Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi.</p>	
2.	<p>1. Jauhar et al. : peneliti yang dilakukan yaitu penggunaan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran IPS kelas V.</p> <p>2. Penelitian yang saya lakukan yaitu Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi.</p>	Menggunakan media wordwall
3.	<p>1. Akbar & Hadi : Penelitian yang dilakukan yaitu implementasi Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa kelas IV.</p> <p>2. Penelitian yang saya lakukan yaitu Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi.</p>	Menggunakan media wordwall
4.	<p>1. Akbar & Hadi : Peneliti yang dilakukan yaitu pengaruh penggunaan media wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa.</p> <p>2. Penelitian yang saya lakukan yaitu Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Karangtengah 4 Ngawi.</p>	Menggunakan media wordwall

B. Kerangka Berpikir

Proses penelitian ini akan menjelaskan tentang Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangtengah 4 Ngawi. Dari kajian penelitian yang relevan yang sudah dijelaskan, maka kerangka berfikir yang digunakan adalah :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir, maka dapat dirumuskan hopotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media game edukasi Word Wall terhadp hasil belajar siswa kelas V di SDN Karangtengah 4 Ngawi

H_0 : Tidak Ada kefektifan Penggunaan *Game* Edukasi *Word Wall*
Terhadap Hasil Belajar IPAS di SDN Karangetengah 4 Ngawi

H_1 : Ada Kefektifan Penggunaan *Game* Edukasi *Word Wall* Terhadap
Hasil Belajar IPAS di SDN Karangetengah 4 Ngawi