

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut (Arsyad A, 2011) kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan psikologis siswa pada berbagai tingkatan usia. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika guru mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik (Hasan et al., 2021).

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan

pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan et al., 2021).

Penggunaan media dapat mendukung proses belajar mengajar yang dilakukan. Variasi pembelajaran dapat ditampilkan dengan mudah dengan adanya bantuan dari media pembelajaran ini. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar, sehingga kemampuan siswa akan mudah tercapai dengan pembelajaran yang optimal (AGRULLINA, 2023).

B. Worldwall

Wordwall merupakan software yang berorientasi sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kelas peserta didik dan gaya mengajar guru. Wordwall ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran secara interaktif dan edukatif berbantuan teknologi yang terhubung dengan jaringan internet. Menurut (Harlina, dkk., 2017) Wordwall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai jenis media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar. Hal ini dikarenakan wordwall lebih menekankan gaya belajar yang melibatkan aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan teman-teman secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

1. Tujuan Worldwall

Wordwall merupakan website menarik yang berkaitan dengan program yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.wordwall.net dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone. Aplikasi ini secara eksplisit dimaksudkan untuk menjadi aset pembelajaran, media, dan perangkat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Farhaniah, 2021). Konsep belajar dan bermain pada wordwall sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh (Rizkia, 2020). Selaras dengan (Fakhrudin dkk., 2021) yang mengemukakan bahwa media wordwall ini dapat meningkatkan kesenangan, ketertarikan serta semangat dan motivasi.

2. Manfaat Worldwall

Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran luring maupun daring untuk semua jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Wordwall dapat dikatakan sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi web lainnya, karena wordwall memiliki beberapa kelebihan sebagaimana yang disebutkan oleh Shiddiq (2021) bahwa Wordwall mudah dipahami oleh user pemula karena memiliki desain

yang sederhana serta memiliki fitur dan template yang beragam mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram.

Platform wordwall memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- 1) Template yang tersedia lebih bervariasi.
- 2) Akses penggunaan mudah dijangkau.
- 3) Hasil tugas peserta didik dapat terkirim ke guru secara otomatis.
- 4) Format jawaban peserta didik dapat didownload dalam bentuk pdf.
- 5) Printable

b. Kekurangan

- 1) Membutuhkan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat.
- 2) Berbayar untuk peningkatan fitur yang lebih lengkap

3. Langkah Menggunakan Worldwall

Langkah-langkah menggunakan worldwall antara lain sebagai berikut :

1. Mengunjungi laman www.wordwall.net yang akan tertuju pada media web browser.
2. Membuat akun menggunakan akun google.
3. Mengunjungi link yang disediakan oleh pengembang, kemudian worldwall dapat di mainkan.

C. Kind of Tastes

What delicious bakso!



Gambar 2.1 Tema Materi *Taste*

Mengenal berbagai jenis rasa menggunakan Bahasa Inggris



Gambar 2.2 *Expression of taste*

There are many taste of food, drink, and fruit.

Which one do you like ?

Taste sweet is like honey.

Taste sour is like lemon.

Taste salty is like fish.

Taste bitter is like coffee



Taste spicy is chilli.

Example:



sweet honey



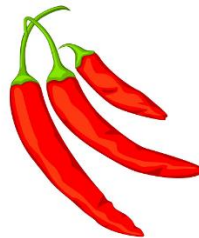
bitter coffee



salty fish



sour limes



Spicy Chillies

Gambar 2.3 *Taste of Food*

D. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz dan Predi Gantara (2021) berjudul, “*Penggunaan Media Worldwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya*” memanfaatkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian tersebut menghasilkan peningkatan penguasaan kosa kata yang dilakukan dua siklus, diantaranya siklus I meningkatnya kosa kata sebanyak 23.3 % dan Siklus II terjadi peningkatan penguasaan kosa kata sebanyak 33,6%. Alhasil media *worldwall* membantu peserta didik mengingat kosa kata.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hartatiningsih (2022) berjudul, “*Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Worldwall Siswa Kelas VII MTs GUPPI Kresnomulyo*”. Dalam penelitian ini dilakukan penggunaan media pembelajaran *worldwall*. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali siklus. Siklus I memperoleh nilai rata-rata tes vocabulary sebesar 66,00 dan nilai rata-rata tes vocabulary siswa pada siklus II yaitu sebesar 81,00. Hasil tersebut mengalami peningkatan dalam penggunaan media ajar *worldwall*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya berupa media pembelajaran menggunakan software wordwall dalam pembelajaran dapat diakui peserta didik sehingga layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber alternatif media pembelajaran bahasa inggris. Berikut ini diberikan tabel penelitian yang relevan untuk melihat dasar pelaksanaan penelitian ini dan perbedaan yang akan dilaksanakan dengan penelitian sebelumnya:

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

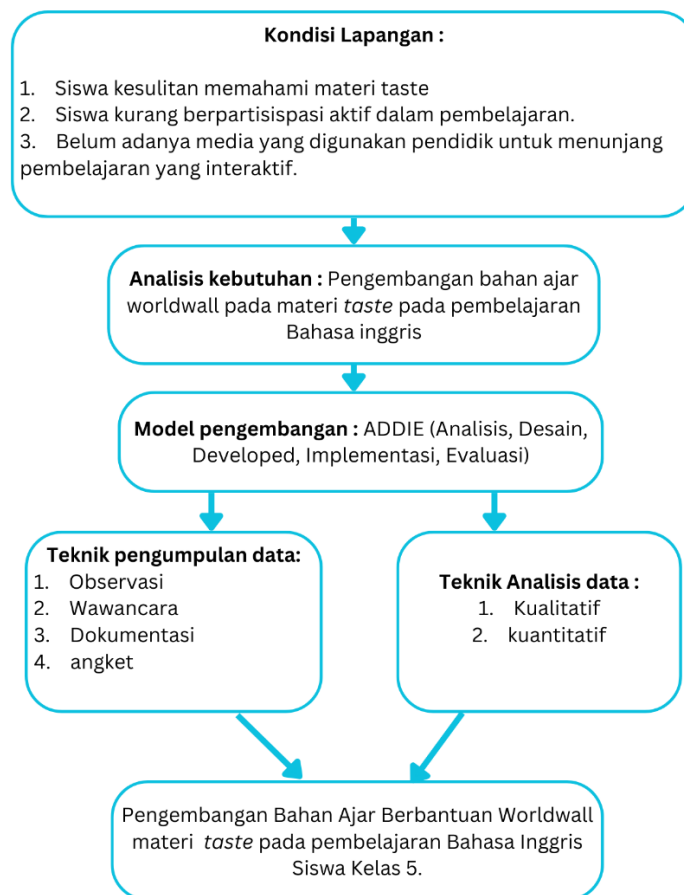
No.	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Abdul Aziz dan Predi Gantara (2021) berjudul, “ <i>Penggunaan Media Worldwall Dwi Bahasa Untuk</i>	1. Menggunakan <i>Worldwall</i>	1. Objek Sekolah 2. Materi 3. Tingkat Sekolah

No.	Nama Peneliti, Judul	Persamaan	Perbedaan
	<i>Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya”</i>		
2.	Dwi Hartatiningsih (2022) berjudul, “ <i>Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris dengan Menggunakan Media Worldwall Siswa Kelas VII MTs GUPPI Kresnomulyo”</i> .	1. Menggunakan <i>Worldwall</i>	1. Objek Sekolah 2. Materi 3. Tingkat Sekolah

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang masalah yakni siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi taste sehingga kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu belum ada media pembelajaran untuk

menunjang proses belajar mengajar. Adanya pengembangan bahan ajar worldwall dapat dimungkinkan anak lebih aktif dan antusias. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Developed, Implementasi, Evaluasi) serta terdapat Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Kemudian Teknik analisis data ini adalah data kualitatif maupun kuantitatif. Adapun rumusan kerangka berfikir yang dibuat peneliti untuk penelitian pengembangan sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas latar belakang, dan kajian putaka, peneliti dapat membuat hipotesis penelitian pengembangan “jika pengembangan bahan ajar berbantuan *worldwall* pada materi jenis-jenis rasa (*taste*) pada pembelajaran bahasa inggris layak digunakan untuk siswa kelas 5 sekolah dasar berdasarkan penilaian ahli”.