

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **1) Pengertian**

Kata Latin *medius*, yang berarti perantara atau pengantar dalam bentuk jamaknya, merupakan asal kata "media" dalam bahasa Inggris. Perantara penyampaian informasi yang berada di antara sumber dan penerima disebut sebagai media. Menurut (Junaidi, 2019) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan atau pengetahuan kepada siswa agar dapat menarik dan mempertahankan perhatiannya selama proses belajar mengajar.

Menurut (Syarifuddin & Utari, 2022) definisi media sebagai alat atau sejenisnya yang dapat digunakan dalam operasi pendidikan sebagai pembawa pesan. Disini pesan mengacu pada pokok bahasan dengan tujuan untuk menyederhanakan pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pendidikan sangatlah penting dalam proses pembelajaran.

Didalam mendidik siswa, metode pembelajaran yang digunakan hanya satu arah seperti ceramah dapat membuat siswa menjadi lebih gampang merasakan kebosanan serta kurang tertarik didalam proses belajar mengajar. Menurut (Akrim, 2018) media pembelajaran yang

cocok untuk proses pembelajaran akan memperoleh hasil yang memuaskan termasuk perubahan perilaku siswa. Maka diharapkan guru lebih imajinatif dan kreatif menciptakan suatu media pembelajaran untuk menyampaikan isi materi kepada siswa. Mengingat tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan interaktif dengan peserta didik, serta mengurangi rasa kebosanan dalam pembelajaran. Media pembelajaran meliputi buku, *tape-recorder*, kaset, video, film, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

## 2) Fungsi Media Pembelajaran

Ada dua faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran: metode pengajaran dan media pengajaran. Kedua hal ini saling berkaitan erat satu sama lain. Penerapan metode tertentu akan menentukan media pendidikan yang akan digunakan..

Menurut (Masykur et al., 2017) dalam kegiatan pembelajaran, media mempunyai kontribusi untuk menambah standar dan kualitas pendidikan. Penggunaan media di dalam kelas tidak hanya membantu dalam menjelaskan isi pelajaran tetapi juga menyempurnakan setiap latihan pembelajaran.

## 3) Manfaat media pembelajaran

Menurut (Reza, 2016) Berikut manfaat dari penggunaan dalam proses pembelajaran::

- a. Memperjelas pesannya sehingga tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

c. Menumbuhkan semangat belajar, berinteraksi langsung antara siswa dengan Sumber Belajar.

d. Terbentuknya peserta didik yang mandiri belajar sesuai bakat dan kemampuan visual, pendengaran dan kinestetik.

4) Ciri-ciri Media Pembelajaran :

Menurut Gerlach & Ely, media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Fiksatif

Kapasitas media dalam menangkap, mempertahankan, melestarikan, dan menciptakan kembali suatu kejadian digambarkan dengan kualitas ini. Contohnya fotografi, video tape, audio tape, disc komputer, dan bioskop digunakan untuk menyusun ulang peristiwa.

b. Manipulatif

Sifat manipulatif produk media pembelajaran memungkinkan terjadinya transformasi suatu peristiwa atau objek. Materi pembelajaran yang hanya berdurasi dua hingga tiga menit namun mencakup seluruh informasi penting dapat digunakan untuk menyampaikan fenomena yang memakan waktu lama bahkan jutaan tahun sehingga siswa dapat menyimpan informasi dan memahami fenomena teknologi time-lapse.

c. Distributif

Karena sifat media pembelajaran yang distributif, sejumlah besar siswa mungkin memperoleh isyarat pengalaman yang kira-kira setara

ketika benda atau peristiwa dipindahkan melalui ruang, distribusi materi pendidikan tidak hanya di dalam kelas tetapi juga di antara ruang kelas lain, sekolah, dan bahkan dunia. Selain itu, penyebaran dan pemanfaatan materi pembelajaran dapat dilakukan secara luas dan mendunia tanpa penundaan berkat sistem pembelajaran online atau e-learning ini.

#### 5) Jenis-jenis Media Pembelajaran :

Menurut (Sari et al., 2019), media sudah lazim digunakan dalam proses pembelajaran meliputi:

##### a. Media Grafis

Media adalah media visual memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan ide melalui pesan visual. Beberapa contohnya seperti ilustrasi, gambar, bagan, grafik, kartun, poster, peta, dan komik.

##### b. Media Audio.

Indera pendengaran menjadi penekanan utama media ini. Misalnya piringan hitam, radio, tape recorder, dan lain-lain.

##### c. Media Proyeksi Diam (*Still Projected Medium*).

Ada persamaan antara grafis dan media ini. Bedanya, siswa memanfaatkan media grafis secara langsung, sedangkan media proyeksi tetap memerlukan peralatan tampilan proyektor. Misalnya OHP.

d. Media Audio Visual.

Indra penglihatan dan pendengaran terintegrasi dalam media ini.

Dengan kata lain, sumber kedua bagian bunyi tersebut sama..

Misalnya : Film, TV, Video, dll.

## 2. *Wordwall*

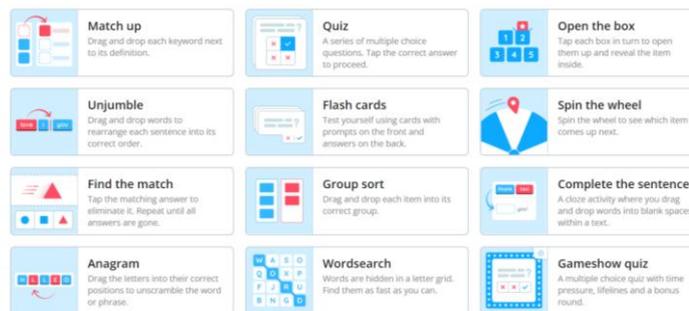
### 1) Pengertian

*Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk melibatkan siswa dan membuat belajar menjadi menyenangkan bagi mereka. Menurut (Widyaningsih et al., 2023) media merupakan suatu alat pendidikan berupa aplikasi website dengan berbagai macam permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan akan diajarkan. Website ini mungkin dapat membantu dalam mengatur dan meneliti penilaian pembelajaran aktif.

Menurut (Gandasari & Pramudiani, 2021) aplikasi merupakan salah satu sumber belajar interaktif berbentuk permainan dan tersedia secara online di .net. Ini memiliki desain yang menarik dan beragam serta mengundang partisipasi siswa untuk mendorong pembelajaran. Sementara itu, (Fanny, 2020) mengatakan *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat kita gunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan.

*Wordwall* muncul sebagai sumber yang menyenangkan untuk materi pendidikan, media, dan alat evaluasi bagi siswa (Shafwa & Hikmat, 2023). Ada beberapa pilihan yang berbeda untuk digunakan

sebagai permainan interaktif selama pembelajaran di program Word Wall (Diyora, 2022). Berikut beberapa jenis permainan yang disediakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.



*Sumber : Dokumen Pribadi*

**Gambar 2. 1** Permainan Wordwall

Berdasarkan grafik di atas, berikut penjelasan masing-masing jenis permainan :

- a) Permainan mencocokkan, siswa diinstruksikan untuk memainkan di mana mereka harus mencocokkan setiap definisi dengan mengubah kata kunci yang berdekatan dengannya.
- b) Kuis: Ini adalah permainan di mana siswa harus memilih salah satu jawaban yang benar untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Soal-soalnya adalah pilihan ganda.
- c) Membuka kotak, pemain dalam permainan ini harus memilih jawaban—bisa berupa gambar atau pertanyaan yang paling sesuai dengan pernyataannya.
- d) *Unjumble*: Untuk membentuk frase yang tepat, siswa harus menyusun ulang kata-katanya..

- e) *Flash card*, siswa menjawab menggunakan kartu petunjuk didepan dan jawabannya ada dibelakang.
- f) *Spin the wheel*, permainan ini mengharuskan siswa menjawab atau mesdeskripsikan apa yang mereka peroleh ketika memutar roda. Siswa menggunakan permainan ini sebagai latihan..
- g) *Find the match*, siswa harus memilih jawaban yang benar lalu dicocokkan.
- h) *Group sort*, permainan ini mengharuskan siswa untuk mengurutkan atau mengelompokkan jawaban yang sesuai dengan klasifikasinya.
- i) *Complete the sentence*, Kegiatan ini meminta siswa untuk mengidentifikasi istilah mana yang hilang dari suatu pernyataan.. Jika tidak ada kata yang cocok, siswa harus memilih kata untuk mengisi bagian yang kosong.
- j) *Anagram*, memindahkan huruf dengan benar dan menghasilkan kata
- k) *Wordsearch*, siswa mencari huruf per huruf agar bisa menjadi sebuah kata.
- l) *Gameshow quiz*, pertanyaan penasaran tentang pilihan ganda yang harus dapat dijawab oleh siswa dengan jujur. Ada batas waktu untuk kuis ini.

## 2) Karakteristik media

Menurut (Farhaniah, 2021) beberapa karakteristik yang perlu diketahui, antara lain :

1. Level masing-masing permainan terkait dengan tingkat kesulitan. Level ini dapat diubah oleh guru, dan dapat dimainkan sebagai awal atau akhir permainan.
2. Menyenangkan dan mengasikan, dengan adanya banyak permainan pada media ini bisa menarik siswa untuk membantu mereka mencapai tujuan yang konsisten dengan keterampilan masing-masing.
3. Ketika siswa memainkan permainan tersebut, keterampilannya menjadi lebih baik. Lalu jika mereka kalah atau gagal, tetapi dapat terus mencoba dan mengulangi permainan tersebut.
4. Bisa dimainkan secara individu maupun berkelompok,

### 3) Manfaat *Wordwall*

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari permainan yaitu :

1. Meningkatkan pengetahuan dan informasi siswa dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain.
2. Menghidupkan serta mengembangkan kemampuan, bahasa, budi pekerti, hingga sikap yang baik menjadi siswa.
3. Ciptakan permainan yang dapat dimainkan sambil belajar, menghibur, merangsang, dan tidak membebani.

### 4) Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan website permainan dalam pembelajaran adalah : dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti siswa dengan berbagai kreasinya dapat menciptakan pembelajaran yang

bermakna tidak membosankan dan tema yang didapatkan disesuaikan dengan gaya belajar agar web ini dapat digunakan oleh seluruh siswa di kelas rendah ke tinggi tersebut. Kelebihan besar dari aplikasi yang terlihat, aplikasi ini memiliki banyak template yang bisa diubah dengan mudah oleh guru dan permainan yang telah dirancang oleh guru ini dapat disimpan dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang mengalami masalah jaringan (Rohmatunnisa, 2022).

Kekurangan dari website permainan adalah penggunaanya berada pada level dasar rentan terhadap kecurangan, ukuran font dan ukuran tulisan tidak dapat diubah ukuran tidak dapat diubah oleh pengguna (Fanny, 2020).

### **3. IPAS**

#### **1. Pengertian**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang fokus pada pemahaman hakikat hidup dan mati serta interaksi antara makhluk hidup. Hal ini juga mencakup penelitian tentang bagaimana keberadaan manusia dikonstruksi secara sosial, mengintegrasikan berbagai informasi lain yang didistribusikan secara sistematis dan logis, seperti analisis penyebab dan konsekuensi. Ketika siswa sekolah dasar mempelajari lingkungan sekitar mereka, mereka dapat melihat dan mengalami permasalahan yang lebih mendalam pada mata pelajaran IPA dan IPS yang akan dipelajarinya,

maka terlebih dahulu mereka harus terbiasa melihat dan mempelajari fenomena alam dan sosial secara keseluruhan.

Mempelajari IPAS dilakukan secara lugas (aktual). Pengajaran yang kurang intensif dan lebih eksplisit dimasukkan dalam kurikulum merdeka, dan siswa yang didik juga mendapat manfaat dari pengajaran yang lebih terstruktur. (Sugih et al., 2023). Pada Kurikulum Merdeka saat ini, pelajaran IPAS menjadi suatu ciri khas tersendiri (Rahmayati & Prastowo, 2023)

## 2. Tujuan mata pelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, siswa tumbuh menjadi siswa yang sesuai dengan Profil Siswa Pancasila sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu yang mendorong mereka untuk meneliti fenomena manusia dan bagaimana alam mempengaruhi kehidupan manusia.
- b. Berpartisipasi aktif untuk lingkungan hidup dan sumber daya alamnya sehingga harus dikelola, dilindungi, dan dilestarikan.
- c. Pahami siapa dia, pahami caranya lingkungan sosial tempat dia berada, masuk akal bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring waktu.
- d. Memahami ide-ide IPAS dan digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

## 3. Karakteristik mata pelajaran IPAS

Menurut (Kemendikbud, 2022) ada beberapa karakteristik IPAS sebagai berikut:

a. Intens

Diskusi tentang alam di kelas membuat mereka menjadi hidup, agar ilmu pengetahuan di bidang ini sesekali terus maju. Dengan demikian, pembelajaran ini akan mengikuti kemajuan saat ini seiring berjalannya waktu.

b. Pendekatan holistik

Fitur pelajaran ini menggunakan metodologi holistik. Hal ini menunjukkan bahwa metode tersebut lebih komprehensif dan memiliki keterkaitan dengan bidang keilmuan lain. Melalui prosedur ini, anak-anak pada akhirnya dapat mempelajari informasi baru

#### **4. PBL**

1) Pengertian

*Problem Based Learning* (PBL) disebut juga pembelajaran berbasis masalah. Menurut (Widayanti & Dwi Nur'aini, 2020) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pendidikan di mana siswa memulai dengan konsep-konsep dan berusaha untuk memahaminya. Tahap pembelajaran menggunakan model problem based learning menurut (Faizah & Kamal, 2024) mendefinisikan dan mengidentifikasi masalah, siswa berdiskusi untuk menyeimbangkan pendapat mengenai masalah tersebut sebelum memberikan solusi dan hasil yang diperlukan. Tugas selanjutnya adalah mengumpulkan

informasi dari berbagai sumber, antara lain buku, internet, dan observasi langsung.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, tugas guru adalah memantau dan membantu siswa dalam memecahkan permasalahan pada tahap pertumbuhan pembelajaran.

## 2) Karakteristik model PBL

Menurut (Fathurrohman, 2015) karakteristik pembelajaran berbasis masalah:

- a. Pembelajaran dimulai dengan permasalahan;
- b. Permasalahan tersebut relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.
- c. Memusatkan pengajaran pada isu-isu
- d. Siswa diberi tanggung jawab yang besar untuk menyelesaikan proses pembelajaran sendiri.
- e. Bekerja dalam kelompok kecil.
- f. Siswa harus memberikan demonstrasi tertulis tentang pembelajarannya.

## 3) Tahapan-tahapan pembelajaran model PBL

Menurut (Hastiwi et al., 2023) tahapan pembelajaran model problem based learning adalah sebagai berikut :

- a. Memperhatikan permasalahan yang muncul ketika siswa berusaha memahami konsep sains yang mendasar dan strategis. Kemudian,

manfaatkan permasalahan dan konsep tersebut untuk memandu eksplorasi siswa terhadap materi pelajaran.

- b. Berikan siswa kesempatan untuk menilai teori melalui penelitian lapangan atau eksperimen sehingga mereka dapat menyelidiki informasi yang diperlukan untuk menemukan solusi.
- c. Memberi siswa kesempatan untuk menangani data mereka sebagai bagian dari prosedur pelatihan metakognitif.
- d. Berikan siswa kesempatan untuk berbagi ide yang telah mereka usulkan.

#### 4) Kelebihan dan kekurangan model PBL

Menurut Darwati & Purana, (2021) kelebihan model pembelajaran berbasis masalah antara lain :

- a. Strategi yang berguna untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
- b. Menguji keterampilan siswa dan memberi mereka rasa pencapaian ketika mereka mempelajari sesuatu yang baru.
- c. Meningkatkan kegiatan pendidikan bagi siswa.
- d. Membantu siswa dalam menggunakan pengetahuannya untuk memahami permasalahan dunia nyata.

Mendukung perolehan informasi baru oleh siswa dan rasa akuntabilitas terhadap pendidikan mereka. Selain kelebihan di atas, PBL juga mempunyai kekurangan antara lain,

- a. Siswa akan enggan untuk mencoba mempelajari topik yang sedang mereka pelajari jika mereka kurang berminat atau menganggap hal tersebut tidak mungkin.
- b. Dibutuhkan banyak waktu perencanaan agar pembelajaran melalui pembelajaran berbasis masalah berhasil. Jika siswa tidak memahami masalah yang mereka pelajari, mereka tidak akan mempelajari apa yang ingin mereka pelajari.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

1. Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. menyatakan bahwa multimedia interaktif berbasis model PBL yang digunakan untuk pembelajaran ilmiah di kelas IV sekolah dasar dianggap valid, dapat diterapkan, dan efisien untuk digunakan dalam proses pendidikan.
2. Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi *Wordwall* tema Indahnya Kebersamaan pada siswa Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan membangun sumber belajar online yang berguna dan valid bagi siswa kelas IV SD Negeri 58 Lubuklinggau. Sumber dayanya akan didasarkan pada permainan edukasi *Wordwall* dan akan fokus pada topik indahnya kebersamaan.
3. Kurnia Uswatun Hasanah, Muh. Ngali Zainal Makmun, Nurul Aisyah (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall*

Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Mengatakan pengembangan materi IPAS dengan memanfaatkan Wordwall di MI Ma'arif Bulusari berhasil meningkatkan tujuan belajar siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari cara instruktur menyikapi sumber belajar saintifik berbasis Wordwall.

4. Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi mempengaruhi motivasi belajar sains anak sekolah dasar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan memberikan dampak terhadap semangat belajar siswa kelas V SDN Bojong Rawalumbu VI.
5. Siti Farhaniah. (2021). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan media untuk mendorong pembelajaran aktif siswa. Temuan penelitian merekomendasikan agar guru menggunakan media berbasis di kelas.
6. Fanny Mestyana Putri. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran matematika online materi bilangan cacah kelas 1 MIN 2

Tangerang Selatan. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Wordwall pada kegiatan akhir yang dievaluasi berdasarkan hasil tes (ujian akhir seluruh materi), dengan temuan penelitian menunjukkan keefektifan.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan layak dan efektif digunakan. Guru juga dapat menerapkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran disekolah.

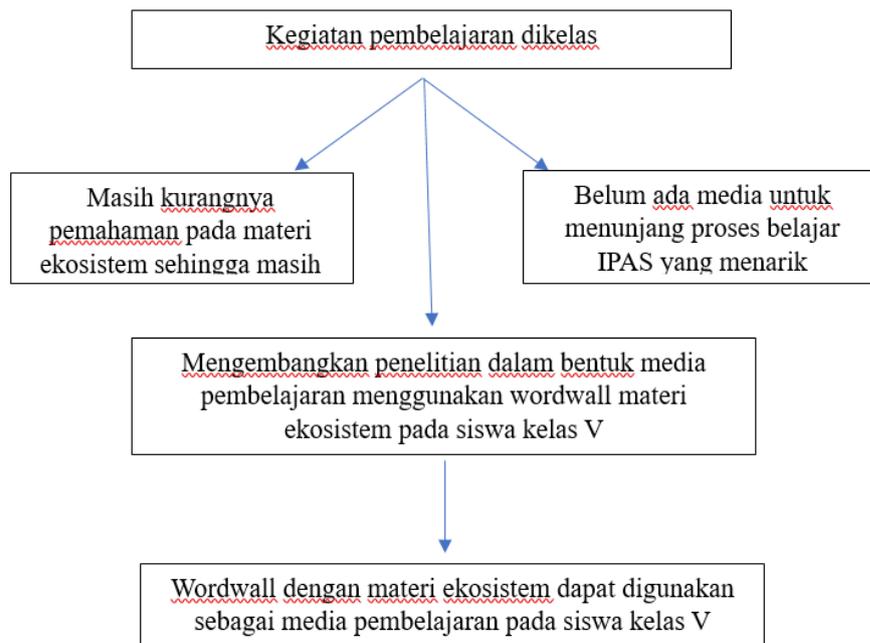
### **C. Kerangka berfikir**

Pembelajaran IPAS memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Pelajaran IPAS adalah bagian dari pendidikan dasar yang berfungsi menumbuhkan kesadaran, pengetahuan, keterampilan proses, dan rasa ingin tahu dalam rangka menghargai alam ciptaan Tuhan dan menjaga lingkungan sekitar. Namun kenyataannya saat ini masih banyak siswa yang tidak menyukai kelas sains.

Siswa masih menganggap bahwa Pelajaran IPAS itu sulit. Kebosanan yang sering mereka rasakan jika belajar materi yang banyak untuk menghafal materi, terlebih mereka masih berada di kelas rendah dan tidak adanya media untuk menarik perhatian siswa. Hal seperti ini akan mengurangi pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang diajarkan.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi peneliti mengembangkan media . Dengan media ini kemungkinan kecil siswa akan memperhatikan materi yang diberikan guru, karena media ini memiliki banyak sekali permainan yang bisa menarik perhatian siswa untuk fokus pada pelajaran.

Ketika siswa sudah mulai aktif maka akan berpengaruh pada siswa dalam kegiatan pembelajaran ini. Dari pemikiran tersebut dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



**Gambar 2. 2** Kerangka berpikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dan diuji kebenarannya dalam penelitian ini adalah :

1. Media berbasis PBL materi ekosistem praktis saat diimplementasikan dalam pembelajaran.
2. Media berbasis PBL materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Darmorejo 01 dikatakan sangat layak digunakan berdasarkan penelitian dari validator.