

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari kata *medium* yang berarti antara. Dilihat dari sudut pandang komunikasi *medium* berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. *Medium* juga dapat berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari komunikator kepada komunikan. Media bermanfaat untuk berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Hal ini biasa disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media sendiri memiliki arti perantara dan pembelajaran memiliki arti kondisi seseorang yang melakukan aktifitas belajar (Kristanto, 2016). Media pembelajaran mengandung konsep yang terdiri dari dua unsur yaitu *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran merupakan informasi atau pesan yang ada di lingkungan belajar itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perlengkapan yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan (Pagarra dkk., 2020).

Media pembelajaran memiliki manfaat untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa jadi lebih dapat memahami dan menangkap materi yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat penting yang perlu di adakan pada saat proses pembelajaran guna untuk membantuk proses interaksi siswa dengan guru serta dapat menghasilkan hal-hal yang positif saat proses pembelajaran seperti meningkatnya hasil belajar siswa, guru menjadi kreatif dan lain-lain.

b. Jenis dan karakteristik media pembelajaran

Menurut Kristanto (2016) jenis dan karakteristik media pembelajaran dibedakan menjadi 7 yang akan diuraikan sebagai berikut :

1) Media grafis

Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Contoh media grafis seperti gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang mempunyai tekstur, tinggi lebar dan volume dan dapat menyampaikan pesan pada proses pembelajaran. Media tiga dimensi dapat berwujud benda hidup maupun benda mati. Contoh media tiga dimensi seperti media realia/nyata, model dan boneka.

3) Media Proyeksi

Media proyeksi dibagi menjadi 2 yaitu media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Media proyeksi diam merupakan media yang digunakan untuk menunjukkan rangsangan visual dan diproyeksikan menggunakan Perangkat proyeksi OHP (*overhead projektor*). Sedangkan media proyeksi gerak merupakan media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya.

4) Media Audio/Radio

Media audio/ radio merupakan media yang menyajikan pesan-pesan baik verbal maupun non-verbal dalam bentuk simbol-simbol yang dapat menggugah pemikiran, perhatian, motivasi, sehingga berlangsung proses belajar mengajar pada siswa.

5) Media video

Media video merupakan media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat membangkitkan

pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sedemikian rupa sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran secara sadar, terarah dan terkendali.

6) Komputer/multimedia

Komputer/multimedia adalah satu kesatuan antara *software* dan *hardware*. Media ini mempunyai fungsi sebagai media audio dan media visual.

7) *E-learning/V-learning/M-learning*

E-learning/V-learning/M-learning merupakan media elektronik yang berisi tentang pembelajaran dan dapat diakses secara online. Media ini relatif baru di Indonesia dan dapat dikatakan sangat bermanfaat karena dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, bimbingan dan dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Macam-macam media pembelajaran yang disebutkan di atas, guru dapat memilih sesuai dengan media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas.

2. **Game Edukasi *Worldwall***

a. **Pengertian Game Edukasi *Wordwall***

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* adalah

web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. *Wordwall* termasuk dalam game edukasi yang menyediakan beberapa fitur game yang dapat diisi dengan materi-materi pembelajaran. *Wordwall* menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah (Aribowo, 2020).

Adanya banyak fitur game pada *wordwall* dapat membantu guru untuk lebih berinovasi pada pembelajaran dan juga membantu guru untuk memperlancar proses interaksi dengan siswa. *Wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru dapat gambaran saat akan berkreasi (Halik, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah suatu aplikasi browser yang menyediakan 18 template game edukasi untuk membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Langkah-langkah dalam menggunakan *Wordwall* sebagai berikut :

- 1) Buka link yang sudah dibuat, kemudian tulislah nama lalu klik *start*.
- 2) Kemudian isilah sesuai perintah pertanyaannya dengan timer yang terus berjalan.

- 3) Setelah mengisi, jika masih banyak yang salah dalam mengisi/mengerjakan soal bisa dicoba ulang dengan klik *start again*.
- 4) Kemudian, kita dapat melihat skor yang dimaksud dengan timernya.
- 5) Selanjutnya, guru dapat melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut skor dan timernya dengan klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/skor serta waktu dalam mengerjakannya.

Berdasarkan langkah-langkah yang sudah dipaparkan di atas, kita dapat membuat media pembelajaran game edukasi berbasis *web wordwall* sesuai dengan urutannya. Dengan demikian, game edukasi yang kita buat akan dapat digunakan dengan baik.

c. Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*

Menurut Mujahidin (2021) *wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Kelebihan dari *wordwall*
 - a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh siswa tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
 - b) Model penugasan ada pada *software wordwall*, yang mana dapat diakses siswa melalui ponsel yang dimiliki.
 - c) Bersifat kreatif.

2) Kekurangan dari *Wordwall*

- a) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak bisa diubah.
- b) Dalam pembuatannya butuh waktu yang lebih lama.
- c) Hanya dapat dilihat karena media visual.

Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan *wordwall*. Berdasarkan paparan di atas *wordwall* memiliki kemudahan dalam pemakaian yang bisa diakses dimana saja dengan menggunakan *smarthphone* sehingga pemakai dapat belajar mengenai teknologi juga, meskipun hal tersebut tidak luput dari kekurangannya.

3. Pemahaman Materi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memahami berarti mengerti benar, mengetahui benar, memaklumi dan mengetahui. Memahami maksudnya menangkap menangkap maknanya dan merupakan tujuan akhir dari pembelajaran. Pemahaman materi dapat diartikan sebagai menguasai sesuatu dengan pikiran yang dalam proses pembelajarannya harus mengerti secara mental makna dan filosofinya, maksud dan implikasi serta aplikasinya sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi (Sardiman, 2009).

Pemahaman materi tidak hanya sekedar ingin tahu, tetapi juga menghendaki agar subjek belajar dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah dipahami. Pemahaman dalam belajar tidak dapat dipisahkan dari

unsur – unsur psikologis yang lain. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu:

- a. Pemahaman terjemahan (tingkat rendah)
- b. Pemahaman penafsiran (tingkat kedua)
- c. Pemahaman ekstrapolasi (tingkat tinggi).

Ketiga tingkatan pemahaman tersebut saling terkait satu sama lain. Pemahaman siswa dimulai dari tingkat rendah yaitu siswa masih menterjemahkan informasi yang disampaikan, kemudian siswa mulai memilah-milah menafsirkan informasi yang ada dan selanjutnya di analisis pada tingkatan lebih tinggi yaitu ekstrapolasi.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

IPA merupakan terjemahan dari kata – kata dalam bahasa inggris *natural science*. *Science* secara harfiah adalah ilmu dan *natural* adalah alam. Dengan demikian, IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati (Kumala, 2016). IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (BSNP, 2006).

IPA adalah ilmu yang awalnya diperoleh dan dikembangkan dari percobaan (induktif) kemudian pada perkembangannya IPA

diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif) (Wisudawati & Sulistyowati, 2014). Ada dua hal yang berkaitan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk dan IPA Sebagai proses. Seiring berjalannya waktu objek kajian IPA menjadi luas meliputi konsep IPA, proses, nilai, sikap ilmiah, pengaplikasian IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreativitas.

Pembelajaran IPA tidak hanya mengenai penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga proses penemuan dalam merangsang siswa supaya aktif dalam proses pembelajaran (Kelana & Wardani, 2021). Merangsang siswa supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran, guru dapat melakukan beberapa hal seperti menggunakan bahan ajar, media, metode dan model pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan supaya siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tidak terkesan monoton.

b. Karakteristik IPA

Menurut Hisbullah & Selvi (2018) sebagai ilmu, IPA mempunyai karakteristik khusus yang membedakannya dengan bidang ilmu yang lain, di antaranya sebagai berikut :

- 1) IPA mempunyai nilai ilmiah artinya kebenarannya dapat dibuktikan oleh semua orang dengan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan oleh penemunya.
- 2) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan cara khusus.

- 3) IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan penggunaannya secara umum terbatas pada fenomena-fenomena alam.
- 4) Dalam IPA terdapat empat unsur yaitu produk, proses, aplikasi dan sikap.
- 5) IPA adalah rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagan konsep yang berkembang sebagai hasil eksperimen dan observasi dan dimanfaatkan untuk eksperimen dan observasi lebih lanjut.

c. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Belajar merupakan inti sari dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Hasil dari proses belajar tidak hanya pada ranah pengetahuan saja, tetapi juga pada ranah yang lain seperti hasil belajar afektif maupun psikomotor (Kumala, 2016).

Pembelajaran IPA disekolah dasar sangat penting dilakukan untuk mengasah keterampilan dan kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif siswa sekolah dasar yang tidak bisa dibandingkan dengan struktur kognitif ilmuwan, maka dari itu, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, perlu diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA (Kumala, 2016). Pembelajaran IPA di SD/MI menekankan

pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Sama dengan pembelajaran yang lain, pembelajaran IPA disekolah dasar juga memiliki tujuan menurut BSNP (2006) sebagai berikut :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Berdasarkan tujuan di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran IPA terdapat tiga macam yaitu pengetahuan, sikap ilmiah dan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Menurut Susanti & Apriani (2020) Ruang lingkup pembelajaran IPA di sekolah dasar Kurikulum 2013 disesuaikan dengan jenjang kebutuhannya dan peningkatan hasil belajar yang berkaitan dengan aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Susanti & Apriani (2020) juga menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar berdasarkan keputusan dari Mendikbud sebagai berikut :

- 1) Makhluk hidup, meliputi :
 - a) Manusia, hewan dan tumbuhan
 - b) Tubuh dan panca indra manusia, hewan dan tumbuhan
 - c) Daur hidup makhluk hidup
 - d) Perkembangbiakan makhluk hidup
 - e) Makanan dan rantai makanan
 - f) Keseimbangan ekosistem
 - g) Penyesuaian diri makhluk hidup dan lingkungan
 - h) Sistem pernafasan makhluk hidup
- 2) Sifat dan wujud benda-benda sekitar, meliputi :

- a) Wujud benda
 - b) Gaya dan gerak
 - c) Sumber energi dan energi alternatif
 - d) Perubahan dan sifat benda
 - e) Hantaran panas
 - f) Listrik dan magnet
 - g) Campuran dan larutan
- 3) Alam semesta dan kenampakannya, meliputi :
- a) Rupa bumi dan pengetahuannya
 - b) Lingkungan
 - c) Tata surya
 - d) sumber daya alam iklim dan cuaca

5. Model Penelitian Pengembangan ADDIE

ADDIE adalah sebuah model penelitian pengembangan yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Sesuai dengan namanya, model penelitian pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Langkah-langkah pengembangan model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap.

Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar

(Mulyatiningsih, 2016). Tahap-tahap dalam model penelitian Pengembangan ADDIE akan di uraikan sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama model penelitian pengembangan ADDIE adalah analisis. Analisis diperlukan untuk mengembangkan sebuah produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Mengembangkan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan.

Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada atau tersedia sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa. Selain menganalisis masalah, dalam tahap analisis ini kita juga memerlukan analisis kelayakan dan syarat pengembangan produk. Proses analisis dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan, seperti:

- 1) Apakah produk baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi?
- 2) Apakah produk baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan?
- 3) Apakah guru mampu menerapkan produk baru tersebut?

b. *Design* (Desain)

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah *design*. Desain adalah proses sistematis yang dimulai dengan merancang konsep dan konten produk. Rencana ditulis untuk setiap konten produk.

Tujuannya adalah untuk menuliskan petunjuk perancangan atau pembuatan suatu produk dengan jelas dan rinci. Pada tahap ini desain produk masih bersifat konseptual dan menjadi latar belakang proses pengembangan tahap selanjutnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE adalah *development*. *Development* atau pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Berdasarkan kerangka konseptual yang telah disusun, selanjutnya akan direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

d. *Implementation* (penerapan)

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah *implementation* atau penerapan. Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Pengertian tahap-tahap model pengembangan di atas, rangkuman model ADDIE menurut Mulyatiningsih (2016) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i> (Analisis)	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan. Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran
<i>Design</i> (Desain)	Merancang konsep produk baru di atas kertas Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
<i>Development</i> (Pengembangan)	Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya

	(materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk
<i>Implementation</i> (Penerapan)	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti berharap media pembelajaran game edukasi berbasis *web wordwall* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA pada kelas VI di Sekolah Dasar. Harapan peneliti tentunya di dukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang akan di sajikan sebagai berikut :

1. Penelitian Dwi Rochmada, (2022) dengan judul “Pengembangan Game Edukasi *Wordwall* Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar”

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Rochmada, (2022) ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan model pengembangan ADDIE dengan menggunakan lima tahapan pengembangan, yaitu : analisis, desain, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Durung Bedug yang berjumlah 13 orang.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai media game edukasi *wordwall* maka media tersebut dinyatakan sudah layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada materi peninggalan sejarah. Presentasi validasi media rata-rata 89,3%, validasi materi sebesar 88%, dan hasil implementasi kepada siswa melalui hasil kuesioner mendapat presentase sebesar 83,5%.

2. Penelitian Fajarianti & Zuhdi, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis *Wordwall* Mata Pelajaran IPA Materi SPDM kelas V Sekolah Dasar”

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall. Subjek dari penelitian ini dengan mengambil sampel sekelompok siswa, dengan jumlah anggota 11 siswa kelas V di SDN 1 Bangunmulyo Kecamatan Pakel Tulungagung yang menggunakan kurikulum 2013. Kelayakan media game edukatif berbasis *wordwall* materi SPDM dapat diketahui berdasarkan dari kevalidan media oleh para ahli media, kepraktisan media dari respon siswa terhadap media yang dikembangkan, dan keefektifan media dari hasil analisis nilai pretest dan posttest siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengenai media game edukasi *wordwall* maka media tersebut dinyatakan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada materi

SPDM. Presentasi validasi media memperoleh presentase 83,5%, dengan kriteria sangat valid. Validasi materi sebesar 84,4%, dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan diketahui dari respon siswa memperoleh presentase sebesar 93,7% dengan kriteria sangat praktis. Kepraktisan dari tahap uji coba produk sebesar 93,7% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan media diketahui dari presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 91% dengan kriteria sangat baik dan N-Gain memperoleh skor sebesar 0,88 dengan kriteria sangat tinggi.

3. Penelitian Putri & Hamimah, (2023) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Subjek dari penelitian ini terdiri dari 2 sekolah yaitu siswa kelas IV SDN 07 Belakang Tangsi sebagai sekolah Uji Coba dan siswa kelas IV SDN 36 Gunung Sarik sebagai sekolah penelitian.

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis *wordwall* dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam implementasinya pada pembelajaran IPAS dikelas IV Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil presentase kevalidan media sebesar 90% dikategorikan sangat valid, kevalidan media

sebesar 88,75% dikategorikan sangat valid dan kevalidan bahasa sebesar 82% dikategorikan valid. Kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 95% dan siswa sebesar 95% disekolah uji coba dan presentase respon guru sebesar 97,5% dan presentase respon siswa sebesar 96% di sekolah penelitian. Serta keefektifan media dikatakan sangat efektif dengan presentase peningkatan hasil belajar siswa sebesar 83,8% menjadi 96%.

4. Penelitian Anugrah dkk., (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara”.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 orang siswa kelas VI SDN 48 Cakranegara, uji coba produk dilakukan pada kelompok kecil atau uji coba terbatas. jenis data yang akan dikumpulkan berdasarkan dari hasil penelitian yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media *wordwall* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil presentase validasi media sebesar 86% dan validasi materi sebesar 96%. Hasil uji coba pada kelompok kecil terdiri dari dua tahap, tahap pertama mendapatkan rata-rata sebesar 96% dan tahap kedua mendapatkan rata-rata sebesar 98%.

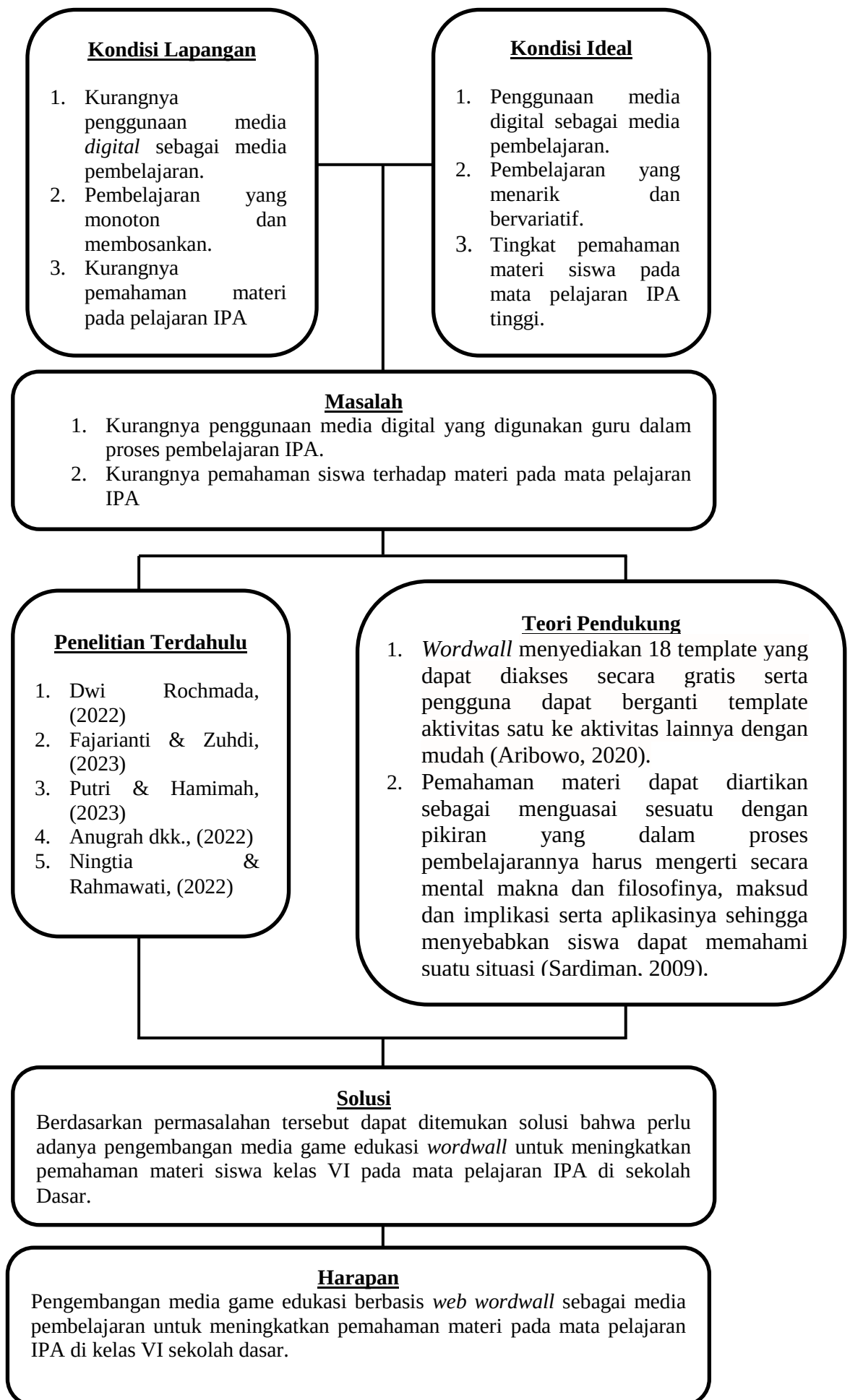
5. Penelitian Ningtia & Rahmawati, (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD”.

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran game interaktif berbasis web aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran matematika SD materi kesetaraan pecahan mata uang kelas II sekolah dasar serta mengetahui kelayakannya. Subjek dari penelitian ini sebanyak 16 siswa kelas II di SDN Gading 1 Surabaya.

Hasil dari penelitian ini adalah media *wordwall* dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil presentase kevalidan materi sebesar 95,00% dan kevalidan angket siswa sebesar 91,66% sedangkan hasil kuesioner pengguna menunjukkan hasil persentase sebesar 96,09% yang merupakan rata-rata dari kategori daya tarik media yang memperoleh nilai sebesar 96,56% dan daya serap media yang memperoleh nilai sebesar 95,62%.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan media konvensional. Pembelajaran IPA tersebut bersifat membosankan dan menyebabkan siswa tidak tertarik untuk memahami materi yang diajarkan. Siswa merasa bosan karena mengikuti pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPA. Hal ini diperlukan perubahan proses pembelajaran untuk lebih meningkatkan pemahaman materi siswa pada mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan menggunakan media digital seperti media game edukasi berbasis *web wordwall*. Proses ini lebih menyenangkan dan lebih menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran, karena belajar dengan pengalaman dan kesan yang baru. Pada akhirnya hal tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi siswa. Berdasarkan kajian teoritis yang telah tertulis di atas maka dapat dibuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan mengenai karakteristik populasi yang merupakan jawaban sementara mengenai permasalahan yang sebelumnya telah dirumuskan oleh peneliti dalam penelitian (Djaali, 2020). Pernyataan tersebut adalah hasil analisis teoritik baik penalaran induktif maupun deduktif. Teknik pengujian hipotesis adalah menggunakan statistika.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti paparkan, maka untuk melihat pengaruh setelah penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *web wordwall* berdasarkan kurangnya pemahaman materi siswa kelas VI di MI Muhammadiyah 02 Solokuro dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H_o : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman materi siswa.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman materi siswa.