

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin “medius” yang artinya secara harfiah tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Ulfatun, U. (2021). Media sangat penting dari sudut pandang Pendidikan, berperan strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Nurhikmah, A.,dkk. (2023)). Media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). perangkat keras (*hardware*) adalah suatu alat yang dapat mengirim pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan lain-lain. sedangkan perangkat lunak (*Software*) adalah isi program yang berisi pesan-pesan seperti informasi atau buku,dokumen cetak,cerita dalam film atau dokumen yang disajikan dalam bentuk bentuk tabel, grafik, diagram, dan lain-lain (Sanjaya, 2020:163).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar meliputi perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*Software*) sehingga dapat dengan mudah menyampaikan pesan atau materi ajar secara lebih baik dan sempurna merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran serta terwujudnya tujuan dari pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, masing-masing memiliki karakteristik dan manfaat yang berbeda. Di bawah ini beberapa jenis media pembelajaran yang umum digunakan.

- 1) Media Cetak : Media cetak meliputi buku teks, panduan, lembar kerja, dan bahan cetakan lainnya. Kelebihan media cetak adalah mudah diakses, berfungsi sebagai bahan referensi, dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konten tertentu. Namun media cetak cenderung statis dan kurang interaktif dibandingkan media digital.
- 2) Media Visual: Media Visual meliputi gambar, diagram, grafik, dan peta konsep. Media visual membantu memvisualisasikan informasi dan membuat konsep kompleks lebih mudah dipahami. Penggunaan media visual meningkatkan daya ingat dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Utami, 2020).

- 3) Media Audio: Media Audio mencakup rekaman audio, podcast, dan lagu pendidikan Media audio efektif digunakan untuk memperkuat pendengaran siswa, membantu mereka memahami pengucapan kata, mengikuti instruksi, dan memahami konsep dalam kata (Ratminingsih, 2020).
- 4) Media Video : Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang banyak diminati. Video pembelajaran dapat berupa rekaman presentasi, demonstrasi langsung, animasi, dan film pendidikan.Keunggulan media video adalah dapat menyajikan informasi baik secara visual maupun audio, sehingga memungkinkan pemahaman lebih mendalam dan memberikan pengalaman belajar yang menarik (Ridwan dkk., 2021).
- 5) Media Interaktif: Media interaktif mencakup berbagai jenis, termasuk simulasi komputer, aplikasi e-learning, dan permainan edukatif. Melalui media interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menerima umpan balik secara instan, dan menguji pemahamannya melalui berbagai aktivitas interaktif (Nugraha, 2024).
- 6) Media Digital: Media digital mengacu pada segala bentuk media yang dapat diakses secara elektronik, termasuk: Contoh: presentasi multimedia, e-book, website, platform e-learning. Keunggulan media digital adalah dapat menampilkan konten.

2. Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall Web*

a. Pengertian *wordwall*

Wordwall adalah sebuah website yang menarik pada browser yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Ma'rifah & Mawardi, 2022) .

Pada aplikasi *Wordwall* terdapat gambar, animasi dan permainan interaktif yang mungkin menarik minat siswa. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk *website* yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif karena *wordwall* memiliki 8 fitur. Fitur dalam *wordwall* berbentuk fitur game dan kuis. Seperti kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, dan anagram.

b. Tujuan *wordwall*

Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah peningkatan kreativitas, kemudahan guru akses belajar dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru (Maghfiroh dkk., 2020). Aplikasi *Wordwall* menawarkan berbagai pilihan permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak dan lain-lain. Selain itu, game yang dibuat bisa dalam bentuk PDF sehingga memudahkan bagi yang mengalami masalah jaringan. *Wordwall* dipilih karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal seperti sebuah game atau permainan sehingga ketika peserta didik menggunakannya

seperti belajar sekaligus bermain. Adapun fitur-fitur Wordwall yang gratis untuk diakses yaitu 18 fitur di antaranya (Ardila dkk., 2023).

c. Langkah-langkah menggunakan *wordwall*

Agar dapat menggunakan aplikasi wordwall berbasis web ini, ada beberapa langkah yang harus dilakukan, antara lain:

- 1) Buka browser kemudian akses <https://wordwall.net/>
- 2) Klik Sign Up dan isi data yang dibutuhkan, seperti nama, email, kata sandi serta lokasi. Selain itu, jika mempunyai akun google, maka dapat langsung sign in menggunakan akun google.
- 3) Setelah, sign in menggunakan akun google. Maka selanjutnya pilih create activity kemudian pilih template yang tersedia.
- 4) Tulis judul dan jangan lupa isi deskripsi game.
- 5) Ketik konten sesuai dengan tipe game
- 6) Klik Done, dan Selesai.

d. Kelebihan dan Kekurangan Menggunakan *Wordwall*

Aplikasi wordwall merupakan jenis media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui wordwall.net dengan tampilan menarik dan variative, yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik. Kelebihan dari aplikasi *Wordwall* mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh seorang pendidik. Aplikasi ini tidak memerlukan biaya atau tidak berbayar untuk pilihan basic dengan pilihan 5 template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui

tautan yang dikirimkan melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *email*.

Menurut Susilo dalam penggunaan aplikasi berbentuk *web wordwall* ini cukup mudah dan dapat di akses oleh peserta didik dengan mudah (Rahim, R. 2022). Selain itu, kelebihan lainnya adalah permainan yang sudah dibuat atau dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan peserta didik yang terkendala jaringan.

Adapun kekurangan dalam menggunakan *Wordwall* adalah kemungkinan peserta didik melakukan kecurangan masih cukup besar. Selain itu, menurut Nadia kelemahan dari aplikasi *wordwall* yaitu ada banyak sekali model dari aplikasi ini. dan untuk menghindari kebingungan, pembuatannya harus kreatif, karena pembuatannya harus berperan aktif dalam menafsirkan makna dari permainan itu sendiri (Nadia, A. I.,dkk. (2022).

b. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamalik (2020:158) “motivasi belajar adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Sedangkan Menurut Uno (2020:23) “motivasi belajar merupakan pengarah untuk perbuatan belajar kepada tujuan yang jelas yang diharapkan dapat dicapai”. Adapun Menurut Sardiman (2020:102) “motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menciptakan, menjamin kelangsungan dan mengarahkan kegiatan sehingga diharapkan agar tujuan dapat tercapai”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau reaksi untuk mencapai suatu tujuan yang jelas sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, sehingga akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2020:103) jenis-jenis motivasi belajar yaitu:

1) Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik merupakan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa itu yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar. Dalam motivasi instrinsik siswa memiliki perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut misalnya untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, yang termasuk dalam motivasi ekstrinsik yaitu: pujian dan hadiah, tata tertib sekolah dan guru.

Syaiful Djamarah (2020:149) mengemukakan jenis-jenis motivasi belajar yaitu : “1) motivasi instrinsik, 2) motivasi ekstrinsik”. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai jenis-jenis motivasi belajar:

3) Motivasi Instrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar,

karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah.

4) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi instrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*resides in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis motivasi belajar terbagi atas dua jenis yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri siswa dan motivasi yang timbul dari luar diri siswa.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Baik motivasi instrinsik maupun motivasi ekstrinsik sama-sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak, dan penyeleksi perbuatan. Ketiganya menyatu

dalam sikap terimplikasi dalam perbuatan. Dorongan adalah fenomena psikologis dari dalam yang melahirkan hasrat untuk bergerak dalam menyeleksi perbuatan yang akan dilakukan. Karena itulah dorongan atau penggerak maupun penyeleksi merupakan kata kunci dari motivasi dalam setiap perbuatan dalam belajar Djamarah (2020:156). Wahab (2020:131) mengemukakan fungsi motivasi dalam belajar, yaitu : “1) motivasi sebagai pendorong perbuatan, 2) motivasi sebagai penggerak perbuatan, 3) motivasi sebagai pengarah perbuatan”.

d. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno (2020:23) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.
- 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.
- 6) Adanya penghargaan dalam belajar.

c. Bahasa Indonesia

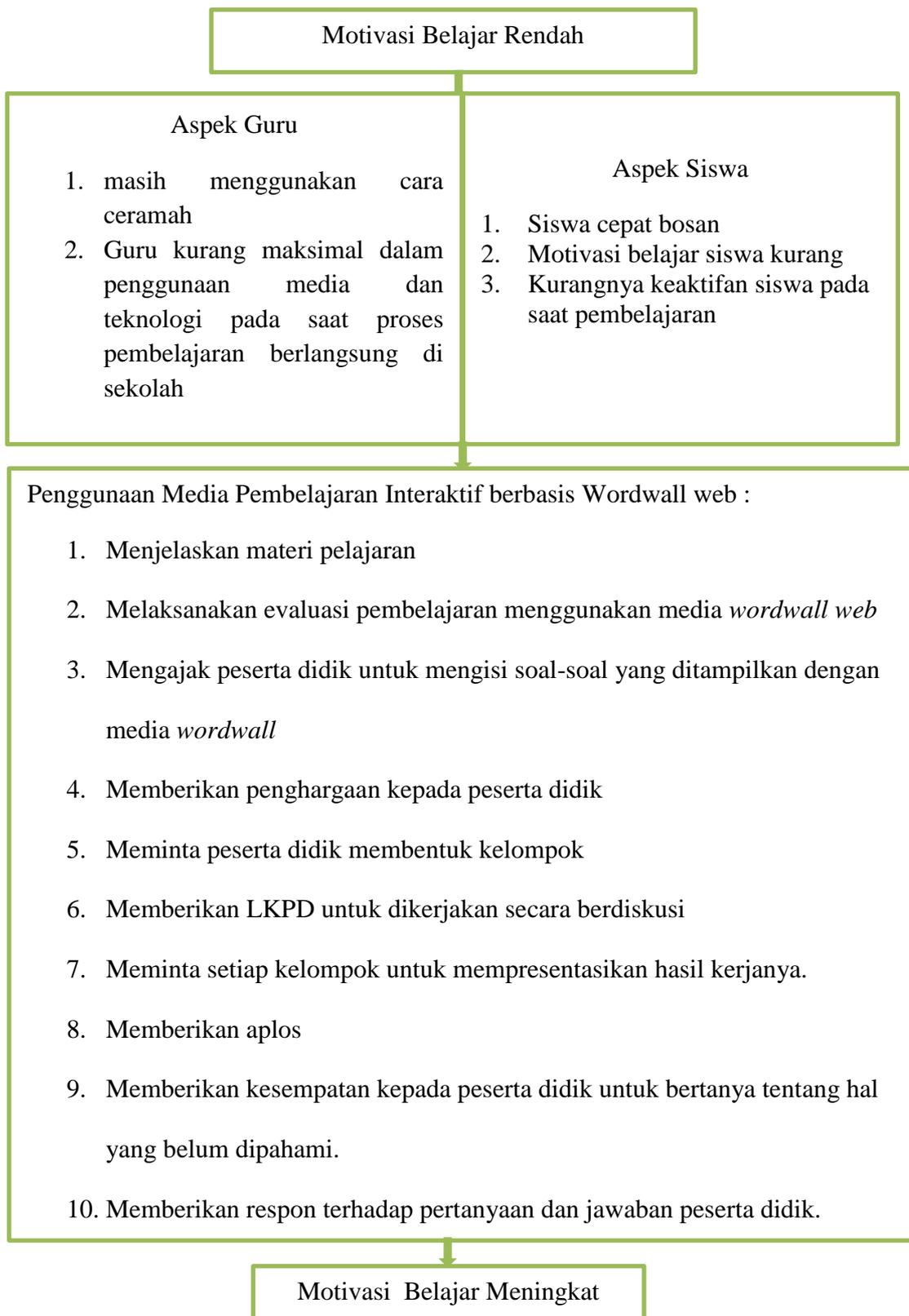
Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa nasional Republik Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki akar dari keluarga bahasa Austronesia dan berkembang dari berbagai dialek yang digunakan dalam perdagangan dan komunikasi di kepulauan Nusantara. Proses standarisasi bahasa Indonesia dimulai pada awal abad ke-20, dan ia menjadi bahasa pengantar resmi di

sekolah-sekolah pada tahun 1928. Bahasa Indonesia sangat mirip dengan Bahasa Melayu, dan keduanya sering dianggap sebagai dua varian dari bahasa yang sama. Perbedaan utama terletak pada kosakata dan beberapa perbedaan dalam tata bahasa. Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia setelah kemerdekaan pada tahun 1945. Selain itu, bahasa daerah tetap digunakan di berbagai wilayah di Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pemerintahan, pendidikan, media massa, dan komunikasi sehari-hari. Saat ini, bahasa Indonesia juga menjadi salah satu bahasa pengantar dalam berbagai konferensi internasional dan acara global.

Bahasa Indonesia menggunakan alfabet Latin dengan beberapa penyesuaian dalam ejaan untuk mencocokkan bunyi bahasa. Ejaan bahasa Indonesia diatur oleh Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Bahasa Indonesia mencerminkan beragam pengaruh budaya, termasuk dari budaya Melayu, Arab, India, Tiongkok, dan Belanda. Pengajaran bahasa Indonesia dilakukan di sekolah-sekolah di seluruh Indonesia. Bahasa ini juga diajarkan di luar negeri, khususnya di tempat-tempat dengan komunitas Indonesia yang signifikan. Meskipun bahasa Indonesia adalah bahasa resmi, terdapat beragam dialek di seluruh Indonesia. Namun, orang-orang dapat dengan mudah berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia standar. Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam menyatukan keragaman budaya dan etnis di Indonesia, serta menjadi alat komunikasi yang vital dalam konteks regional dan internasional.

B. Kerangka Pikir

Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *wordwall web*. Pemanfaatan *wordwall web* sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V UPT SDN 2 Makale dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran. *Wordwall web* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat *online* dan *fun* (menyenangkan), serta *real time* bisa kita dapatkan hasilnya. Penggunaan *Wordwall web* pada penelitian ini dilakukan disekolah. Aplikasi *E-Learning* ini membantu siswa dalam mengkases materi, soal bahkan ujian sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh guru. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah jawaban sementara sebagai acuan dalam melakukan penelitian sebagai pedoman dari arah tujuan penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Jika memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”.