

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran yaitu media pembelajaran yang dimana ini merupakan salah satu hal yang perlu dipelajari dan dikuasi oleh para guru sehingga mereka dapat menyapaikan sebuah materi pembelajaran kepada para peserta didik secara baik, berhasil guna dan berdaya guna. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu berjalannya pembelajaran agar dapat lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini sudah terdapat banyak media yang dapat digunakan (Fadilah et al. 2023). Selain itu, media pengajaran, memudahkan para peserat didik dalam mempersiapkan dan medapat sebuah informasi saat belajar di sekolah dengan mudah (Maghfiroh K, 2022).

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyalurkan sebuah pesan atau isi pelajaran, perasaan, perhatian, merangsang pikiran dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat di jadikan sebuah pendorong bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih populer dan konkres. Pengajaran dnegan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata

(*symbol verbal*), sehingga diharapkan diperolehnya sebuah hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi para peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti atau pengantar.

Pada dasarnya media merupakan sebuah alat yang dijadikan sebagai sarana atau perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan tersebut dapat disampaikan dengan baik dan di terima pula dengan baik. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, biasanya para guru berperan penting sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan atau bahan ajar kepada para peserta didik. Agar pesan atau bahan ajar yang akan disampaikan guru dapat diterima oleh para peserta didik maka di perlukan wadah penyalur pesan yakni sebuah media pembelajaran. Media pengajaran ini sangat mampu memudahkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran sehingga informmasinya dapat tersampaikan kepada peserta didik secara jelas serta tujuan pengajarannya terlaksana sesuai dengan yang diharapkan.

b. Fungsi media pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru (Inawati and Puspasari, 2020). Pemakaian media yang benar dapat mengurangi jumlah kata yang diperlukan dalam proses instruksional untuk mengkomunikasikan gagasan yang bersifat konkres. Disamping itu media dapat menarik perhatian, meningkatkan minat serta meningkatkan motivasi para peserta didik. Media pembelajaran

memiliki beberapa fungsi yang penting dalam konteks pendidikan. Berikut ini beberapa fungsi utama dari media pembelajaran, yaitu:

1) Memfasilitasi pembelajaran

Media pembelajaran membantu dalam menyampaikan informasi dan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan lebih mudah dimengerti bagi para peserta didik. Secara tidak langsung mereka dapat mengilustrasikan materi pelajaran dengan lebih baik melalui gambar, video, atau simulasi.

2) Meningkatkan motivasi

Media pengajaran dengan gaya yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan gambar, video, dan *game* edukasi dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memiliki perhatian dari para peserta didik.

3) Mendukung pembelajaran beragam

Setiap peserta didik memiliki gaya belajara yang berbeda-beda. Dengan media pembelajaran ini memungkinkan pengajaran yang lebih differensiasim, memungkinkan guru menyajikan informasi dengan cara yang beragam sesuai dengan kebutuhan dan *preferensi* individu peserta didik.

4) Menfasilitasi pembelajaran mandiri

Beberapa media pembelajaran, seperti *e-learning* atau aplikasi *mobile*, memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri di dalam kelas

maupun diluar kelas. Ini memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan ritme mereka sendiri.

5) Membantu evaluasi pembelajaran

Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman para peserta didik. Misalnya, kuis *online* atau latihan interaktif dapat digunakan untuk mengukur kemajuan peserta didik dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan pemahaman lebih lanjut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media memiliki fungsi yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran dan melalui media, para peserta didik bisa belajar dengan lebih baik dan lebih semangat lagi.

2. Media *Wordwall*

a. Pengertian Media *Wordwall*

Media *Wordwall* merupakan bentuk aplikasi *gamification* yang dimana menyediakan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau bahan ajar. *Game* edukasi *wordwall* merupakan aplikasi *browser* yang sangat menarik dengan tujuan sebagai sumber peserta didik untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk peserta didik (Shofiya dkk, 2022).

Media *wordwall* ini dibuat oleh organisasi yang berasal dari *United Kingdom, Visual Education Ltd.* Media *Wordwall* dapat dijadikan sebagai strategi evaluasi pembelajaran karena pada tampilannya yang sangat

menarik, unik dan dapat meningkatkan perhatian para penggunanya. Di dalam media *wordwall* ini juga terdapat fitur *share games* supaya dapat dibagikan ke beberapa aplikasi *embeddrd code.Wordwall.net* dapat mempermudah para guru dalam membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk para peserta didiknya (Khairunisa, 2021). Media *Wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media dan alat media yang sangat menyenangkan bagi para peserta didik. Media *wordwall* berbentuk *game* ini dapat diakses melalui *laptop* ataupun *smartphone*.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* merupakan salah satu *software* yang dapat mencapai fungsi sebagai berikut, yaitu digunakan sebagai alat bagi guru untuk merancang kuis interaktif, berbagai variasi *template, font* serta jenis animasi dapat digunakan untuk menghadirkan imajinasi dan Kreativitas dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan karya terbaik. Media *Wordwall* memiliki beberapa fitur permainan menyenangkan seperti kuis, mencocokkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, grup, dan banyak lagi. *Wordwall* disediakan 18 *template* yang bebas diakses dan pengguna dapat mengubah template sesuai kebutuhan (Pinta, Karim, and Trisna, 2024).

b. Fitur-fitur Media *Wordwall*

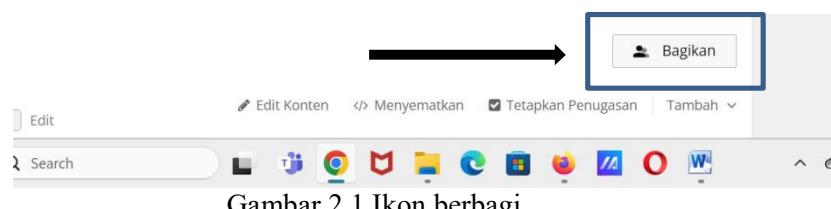
Media Wordwall merupakan *platform* pembelajaran secara *online* yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif (Annisa Rudy Gunawan 2022). Media

wordwall ini menawarkan berbagai fitur di dalamnya antara lain *quiz*, *random cards*, *crossword*, dan sebagainya (Sinaga & Soesanto, 2022).

Berikut fitur-fitur dalam website *wordwall*.

- 1) Interaktif dan dapat di cetak

Media *Wordwall* dapat digunakan untuk membuat aktivitas interaktif dan dapat dicetak. Sebagian besar *template* kami tersedia dalam versi interaktif dan dapat dicetak. Permainan interaktif dapat dimainkan di perangkat apa pun yang mendukung *web*, seperti komputer, *tablet*, ponsel, atau papan tulis interaktif. Fitur ini dapat dimainkan oleh peserta didik secara individu, atau dengan guru dan peserta didik yang bergantian memimpin kelas. *Printable* dapat dicetak langsung atau diunduh sebagai file PDF. Fitur ini dapat digunakan sebagai pendamping interaktif atau sebagai aktivitas mandiri.

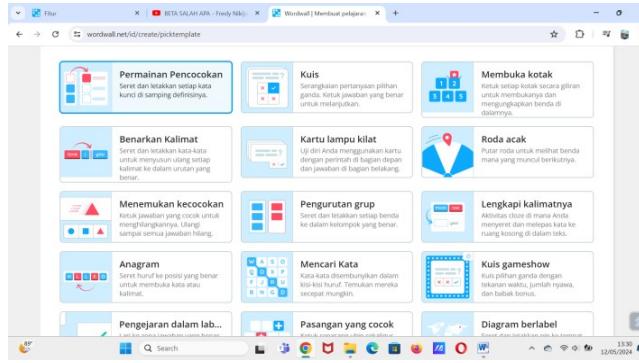


Gambar 2.1 Ikon berbagi

- 2) Membuat dengan menggunakan *template*

Aktivitas kami dibuat menggunakan sistem *template*. *Template* ini menyertakan fitur klasik yang sudah dikenal seperti kuis dan teka-teki silang. Kami juga memiliki permainan bergaya *arcade* seperti *Labirin/Maze Chase* dan *Airplane*, serta alat manajemen kelas seperti bagan tempat duduk. Untuk membuat aktivitas baru, pertama-tama

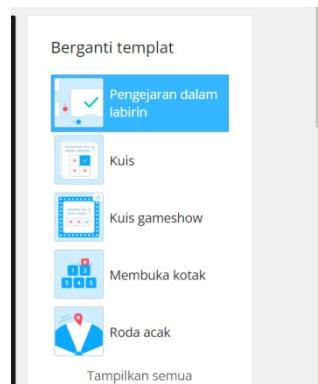
Anda memilih *template* lalu memasukkan konten Anda. Mudah dan Anda dapat membuat aktivitas yang sepenuhnya interaktif hanya dalam beberapa menit.



Gambar 2.2 Berbagai *template* yang bisa digunakan

3) Berganti *template*

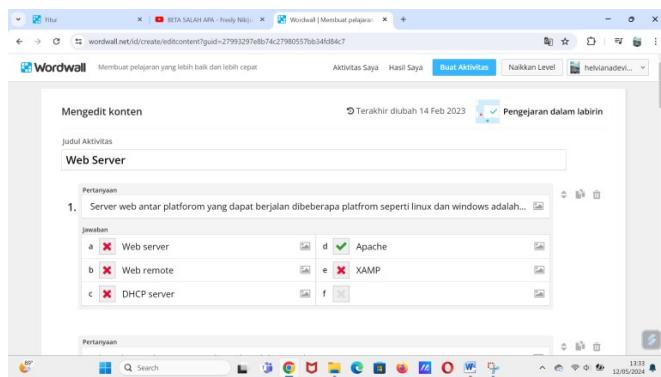
Setelah membuat aktivitas, Anda dapat beralih ke *template* lain dengan satu klik. Ini menghemat waktu Anda dan bagus untuk diferensiasi dan peningkatan. Misalnya, jika Anda membuat aktivitas mencocokkan berdasarkan nama bentuk, Anda dapat mengubahnya menjadi teka-teki silang dengan nama bentuk yang sama persis. Demikian pula, kami dapat mengubah sumber daya Anda menjadi kuis atau permainan pencarian kata dan banyak kemungkinan lainnya.



Gambar 2.3 *Template* dapat diganti sesuai kebutuhan kiti

4) Mengedit aktivitas apapun

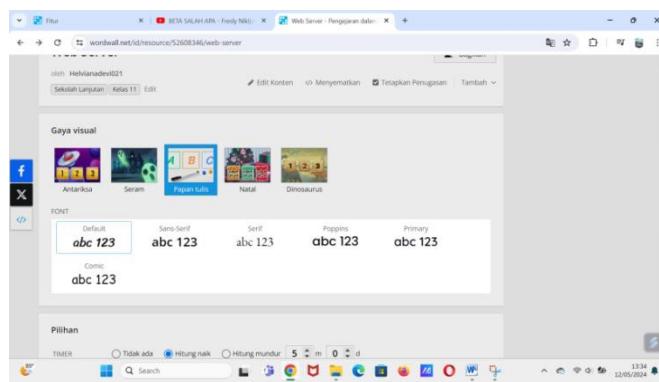
Tidak perlu ikut serta dalam kegiatan yang ada. Jika Anda menemukan suatu aktivitas tetapi menurut Anda aktivitas tersebut tidak cocok, Anda dapat dengan mudah menyesuaikan materi agar sesuai dengan kelas dan gaya mengajar Anda.



Gambar 2.4 Fitur mengedit setiap aktivitas pembuatan tugas

5) Tema dan opsi

Interaksi dapat ditampilkan dalam berbagai tema. Setiap tema mengubah tampilan dan nuansa dengan gambar, *font*, dan suara yang berbeda. Anda juga akan menemukan lebih banyak opsi untuk menyetel pengatur waktu atau mengubah permainan. Ada juga opsi untuk versi cetak. Misalnya, Anda dapat mengubah *font*, atau mencetak banyak salinan setiap halaman.



Gambar 2.5 Fitur untuk mengubah *font* dan gaya pada aktivitas yang telah dibuat

6) Penugasan siswa

Kegiatan media *wordwall* dapat dijadikan pekerjaan rumah untuk diselesaikan oleh peserta didik. Ketika guru memberikan tugas, peserta didik akan diarahkan ke satu aktivitas tersebut tanpa harus mengunjungi halaman aktivitas utama. Menggunakan fitur ini di ruang kelas di mana peserta didik dapat menggunakan perangkat mereka sendiri, atau sebagai cara untuk mengatur tugas. Nilai setiap peserta didik akan dicatat dan diberikan kepada guru.

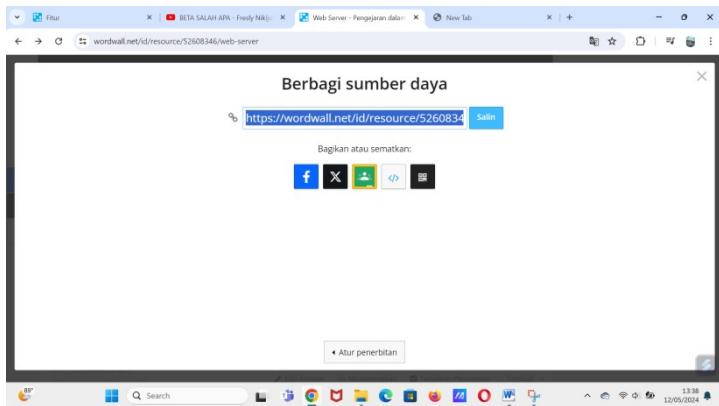


Gambar 2.6 *Link* yang bisa di bagikan kepada peserta didik untuk di akses baik di ruang kelas maupun di rumah

7) Berbagi dengan guru

Aktivitas apa pun yang Anda buat dapat dipublikasikan. Ini memungkinkan Anda untuk membagikan tautan ke halaman acaranya melalui *email*, media sosial, atau cara lain. Hal ini juga memungkinkan pengajar lain menemukan aktivitas, mengerjakannya, dan menyempurnakannya dalam hasil penelusuran komunitas. Anda

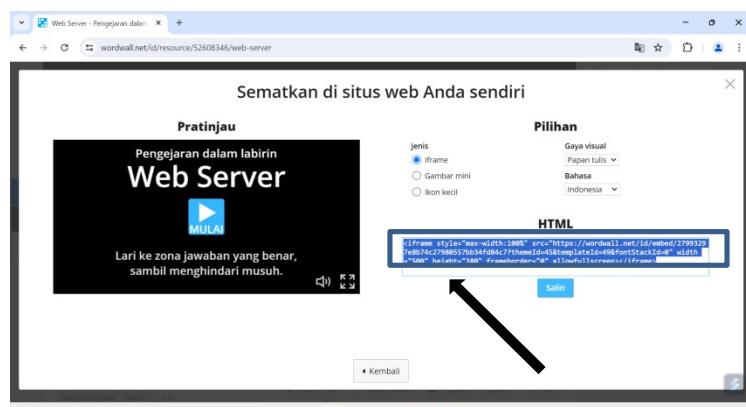
juga dapat memilih untuk menjadikan suatu acara bersifat pribadi, yang berarti hanya Anda yang dapat mengaksesnya.



Gambar 2. 7 Berbagi sumber berbentuk *link* ke pada guru

8) Menyematkan di situs *web*

Aktivitas media *Wordwall* dapat ditempatkan di situs *web* lain menggunakan cuplikan kode HTML. Cara kerjanya sama seperti penyematkan video seperti *YouTube* atau *Vimeo* yang memberi Anda kampanye yang dapat diputar di situs *web* Anda. Ini adalah cara yang bagus untuk meningkatkan blog Anda sendiri atau Lingkungan Pembelajaran *Virtual* (VLE) di sekolah Anda.

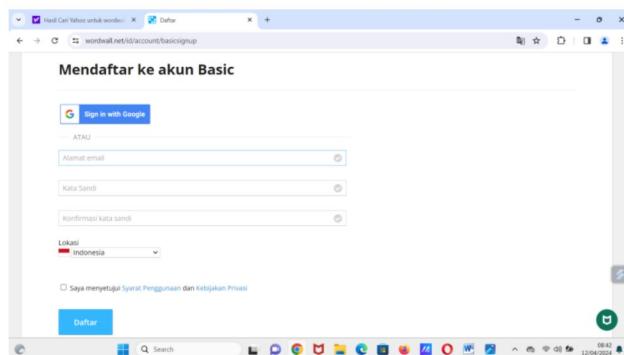


Gambar 2.8 Kode HTML yang bisa di sematkan di situs *web*

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

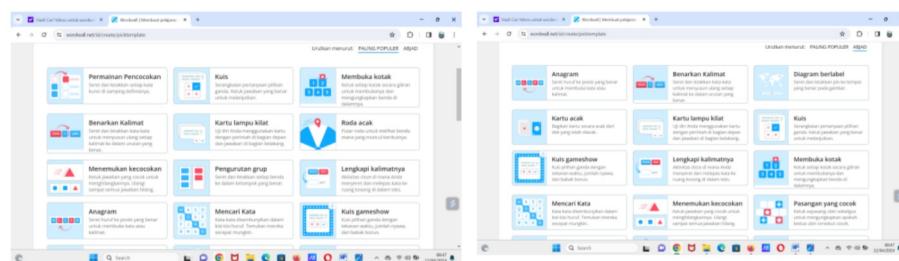
Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan dalam menggunakan media *wordwall* ini, dengan mengikuti panduan di halaman media *wordwall* <https://wordwall.net/id/create/picktemplate>, yaitu:

- 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan *website* ini sebagai salah satu media dalam sebuah pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan yaitu dengan mendaftarkan akun anda di <https://wordwall.net/id/create/picktemplate>. Kemudian anda akan minta untuk melengkapi data yang telah tertera didalamnya.



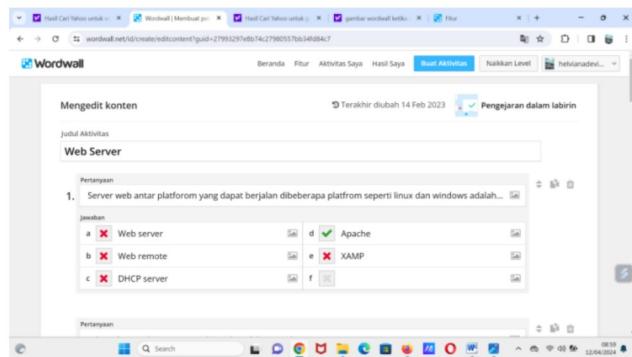
Gambar 2.9 halaman pendaftaran akun

- 2) Pilih *create activity/buat aktivitas*, kemudia anda bisa memilih salah satu *template* yang sudah disediakan untuk digunakan.



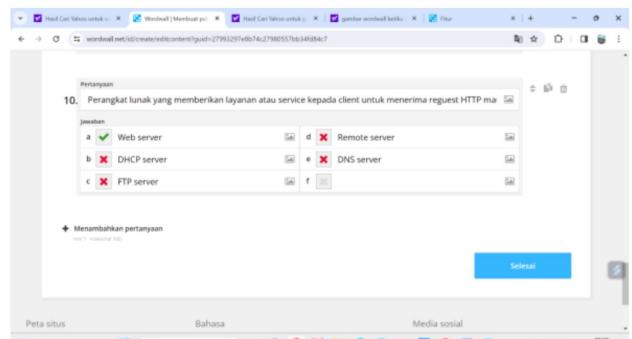
Gambar 2.10 Jenis-jenis game

- 3) Kemudai tulislah judul aktivitas anda pada kolom yang telah di sediakan, setelah itu isi soal pertanyaan pada kolom berikutnya beserta jawabannya.



Gambar 2.11 Halaman pengisian soal pertanyaan

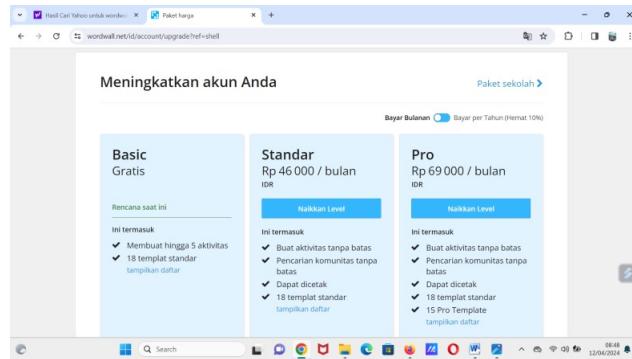
- 4) Pilih *done/selesai* ketika anda telah menyelesaikan semua pertanyaan beserta jawaban yang benar dan jawaban yang salah.



Gambar 2.12 Halaman akhir setelah menyelesaikan pengisian pertanyaan

- 5) Media *wordwall* ini dapat kita akses secara gratis tetapi ada waktu pemakaian yang telah di sediakan dimana pemakaian itu hanya lima kali untuk penggunaan gratisnya, tetapi jika anda ingin menaikkan level atau meningkatkan akun, anda dapat menggunakan

vitur berbayar atau vitur pro. Kemudian *wordwall* juga telah menyediakan rincian seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.13 Keterangan akun berbayar

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Media *wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Pradani (2022), beberapa kelebihan dari media *wordwall* antara lain sebagai berikut:

- Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa *template*.
- Game* ini dapat dikirimkan secara langsung melalui *Whatsapp*, *Google Classroom* dengan menggunakan sebuah *link*.
- Software* ini menawarkan banyak jenis permainan seperti *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan banyak lainnya.
- Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa di cetak berbentuk PDF, jadi akan lebih memudahkan bagi para peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringannya.
- Media *Wordwall* dapat memudahkan para peserta didik memahami materi pembelajaran yang diberikan baik itu melalui

daring maupun secara luring, serta sangat mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik.

- f) Media *Wordall* juga sangat cocok digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada peserta didik.

Penggunaan media *wordwall* ini dapat memberikan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dan juga sangat mudah digunakan untuk para peserta didik. Selain itu peserta didik juga dapat dengan mudah mengakses informasi ini melalui ponsel cerdas mereka dari mana saja dan kapan saja, dan juga menunjukkan bahwa ini telah diterapkan di abad ke-21, saat pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu atau geografi.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, hal itu bisa terjadi dari peserta didik itu sendiri dan guru sebagai seorang pendidik. Hasil belajar merupakan dasar yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai sesuatu materi pembelajaran (Wulandara, 2022). Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar kemungkinan yang dibawa sejak lahir. Hasil belajaran ini akan dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku dari peserta didik tersebut, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain dan dapat digunakan

sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, adanya kemampuan dan kemaun untuk belajar sendiri dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan kreativitas dari peserta didik tersebut. Menurut Yogiswara (2019: 53) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses pembentukan pengetahuan.

Hasil belajar tampak dengan terjadinya sebuah perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur pada bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik (Winkel, 2020). Perubahan tersebut dapat diartikan dengan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tau menjadi tau, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Suryawan dan Apsari (2020) menyatakan bahwa terdapat dua sumber faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*, faktor *internal* meliputi faktor fisilogis, faktor psikologis diantaranya kecerdasan dasar, motivasi, minat, sikap, bakat, rasa percaya diri dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor *eksternal* yaitu berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan, faktor sekolah yaitu metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar

pelajar, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah dan faktor masyarakat yaitu kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Keberhasilan dapat di pengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor *internal* dan faktor *eksterna*. Faktor *internal* merupakan faktor yang berasal dari peseta didik (Rumiati P, 2019). Faktor-faktor tersebut diantaranya:

1) Kecerdasan (*intelligence*)

Kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami, belajar, berpikir logis, memecahkan masalah, dan beradaptasi dengan lingkungan baru. Terkadang ari perkembangan ini di tandai dengan suatu perbedaan kemajuan dari seorang anak ke anak lainnya, sehingga pada usia tertentu tingkat kecerdasannya lebih tinggi di banding dengan anak-anak lainnya.

2) Faktor fisik

Kondisi fisik sangat berpengaruh bagi kemampuan belajar para peseta didik. Faktor fisik seperti panca indra yang dimana tidak berfungsi dengan baik sehingga tidak dapat kita sangka-sangka dapat berpengaruh pada perilaku peserta didik. Faktor fisik ini merujuk pada kondisi atau sesuatu yang dapat mempengaruhi fungsi, kesehatan dan kinerja. Dalam konteks manusia, faktor fisik bisa mencakup berbagai aspek seperti tinggi badan, berat badan, struktur tubuh, kondisi kesehatan fisik, dan tingkat kebugaran. Faktor-faktor

inilah yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

3) Sikap

Sikap adalah kecenderungan seseorang untuk bereaksi terhadap sesuatu benda, orang, suka tidak suka atau acuh tak acuh. Sikap mencerminkan evaluasi positif ataupun negatif seseorang terhadap suatu hal, orang, atau situasi. Sikap ini terbentuk oleh kondisi dari keyakinan, perasaan, dan tindakkan dari seseorang terhadap objek atau topik tertentu.

4) Minat

Minat belajar peserta didik merupakan suatu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat dapat berupa ketertarikan terhadap hobi, profesi, bidang studi, atau hal lainnya. Minat dapat memoengaruhi motivasi seseorang untuk belajar, bekerja, atau terlibat dalam aktivitas tertentu. Minat yang kuat biasanya akan mendorong seseorang untuk mengeksplorasi lebih dalam, belajar dengan giat, dan bahkan mengembangkan keahlian atau keahlian khusus dalam area tertentu.

5) Bakat

Bakat merupakan suatu kemampuan yang miliki seseorang untuk mencapai kesuksesan di masa depan. Bakat sering kali ditemukan dalam berbagai bidang baik itu di bidang musik, olahraga, seni ataupun ilmu pengetahuan.

Faktor *eksternal* ada dua macam yaitu dari lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Pengaruh dari lingkungan umumnya positif dan tidak memaksakan paksaan pada individu (Suryawan dan Apsari, 2022).

Faktor *eksternal* tersebut, yaitu:

1) Keadaan keluarga

Keluarga memainkan peran penting dalam pendidikan anak-anaknya. Mereka merupakan pendukung utama dalam proses belajar dan perkembangan anak. Perhatian dari keluarga khususnya dari orang tua dapat menjadi motivasi bagi anaknya supaya lebih giat dalam belajar. Selain dari perhatian orang tua anak juga membutuhkan sarana dalam belajar seperti peralatan sekolah yang di dapatkan dari keluarga. Selain itu nilai-nilai dan morma yang diajarkan dirumah juga mempengaruhi pendidikan dan perkembangan anak.

2) Keadaan sekolah

Sekolah merupakan lembaga formal pertama yang mengambil peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar para peserta didik. Karena keadaan sekolah yang baik dapat mendorong para siswa untuk lebih rajin untuk belajar. Selain itu, sekolah juga tempat untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan kreatif peserta didik.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan dari masyarakat juga cukup mempengaruhi perkembangan pribadi anak karena berada dalam lingkungan

kehidupannya sehari-hari. Lingkungan masyarakat memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan individu. Faktor seperti nilai-nilai budaya, norma sosial, dan kesempatan ekonomi di masyarakat dapat berpengaruh pada pendidikan dan karir seseorang. Lingkungan masyarakat yang mendukung pendidikan dan memiliki nilai-nilai positif biasanya akan membantu individu untuk tumbuh dan berkembang dengan baik.

4) Fasilitas belajar

Proses belajar di sekolah akan berjalan dengan lancar apabila didukung fasilitas yang memadai. Fasilitas belajar merupakan sarana dan prasarana untuk mendukung proses belajar para peserta didik. Untuk meningkatkan hasil belajar ataupun memberi suasana belajar yang nyaman fasilitas belajar harus memadai. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran yaitu dengan tersedianya sarana pendidikan yang memadai. Sarana dalam pendidikan disebut dengan fasilitas dalam belajar. Fasilitas belajar peserta didik bisa dipengaruhi dari fasilitas disekolah dan fasilitas di rumah sehingga fasilitas belajar setidaknya dapat memenuhi peserta didik dalam belajar.

c. Aspek-aspek Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa aspek yang penting untuk dievaluasi. Aspek-aspek hasil belajar ini diperlukan untuk menilai hasil belajar para peserta didik secara menyeluruh. Lucia Hermin

Winingssih dkk (2023), Berdasarkan teori Bloom ada 3 aspek belajar antara lain sebagai berikut:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif meliputi pengetahuan kognitif, pemahaman dan penerapan konsep atau sebuah prinsip. Cakupan revisi taksonomi Bloom terdiri dari enam keterampilan berpikir mulai dari tingkatan yang rendah sampai ketingkatan yang tinggi, yaitu: hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (Gunawan dan Palupi, 2016).

Ranah kognitif berasal dari kata *cognition* yang artinya pengetahuan. Dalam artian yang luas *cognition* ialah sebuah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia dikatakan bahwa kognitif ini berhubungan dengan kognisi atau berdasarkan pada pengetahuan factual yang empiris (*arti kata kognitif-kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) online, t.t.*). Sebelum dilakukan penilaian untuk menilai hasil pembelajaran, perangkat penilaian harus disiapkan alat penilaiannya dengan baik. Sebelum mengajukan pertanyaan, harus ada tujuan Pembelajaran yang berupa perilaku peserta didik, dan dapat diukur dengan kata kerja beroperasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berfokus pada perubahan sikap, nilai, dan percayaan peserta didik. Ranah afektif merupakan cara yang khas dalam perasaan ataupun mengungkapkan sebuah emosi, dan mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap emosi, atau nilai ataupun hubungan dengan

emosi seperti perasaan nilai, apresiasi, motivasi dan sikap. Terdapat lima kategori afektif, yaitu sebagai berikut:

- a) Penerapan (*Receiving*), ini merupakan kesediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkuan sekitar kita.
- b) Tanggapan (*Responding*), tanggapan ini memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungan.
- c) Pengharapan (*Valuing*), pengharapan adalah kegiatan yang berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena ataupun tingkah laku.
- d) Pengorganisasian (*Organization*), kegiatan yang berkaitan dengan memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik, dan membentuk suatu sistem nilai konsisten.
- e) Karakteristik berdasarkan nilai-nilai (*Characterization by a value or value complex*), karakter berdasarkan tingkalakunya sehingga akan menjadi karakteristik gaya hidupnya.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik menyangkut keterampilan fisik atau gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan seseorang. Keterampilan ini akan berkembang jika di praktikkan, hal ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, ketepatan, teknik dan cara pelaksanaan (Lucia Hermin Winingssih dkk, 2016). Terdapat 7 kategori aspek psikomotorik antara lain:

a) Kesiapan

Ini dilihat dari kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik dan emosional. Tingkat ini anak sudah melakukan suatu hal menurut pentunjuk yang diberikan dan tidak hanya ditiru.

b) Latihan

Kategori ini merupakan tahapan awal dalam proses pembelajaran kompleks yang dimana meliputi imitasi juga proses gerakan pencobaan. Keberhasilan dalam penampilan dicapai melalui sebuah latihan yang terus menerus.

c) Peniruan

Kategori ini yang bisa mengartikan rangsangan ataupun sensor yang menjadi suatu gerakan motorik. Dimana seorang anak akan bisa melihat dan mengamati gerakan tersebut kemudian melakukan respon terhadap gerakan yang dilihat kemudian akan ditiru.

d) Mekanisme

Ini merupakan tahapan menengah dalam mempelajari dan memahami suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahapan ini respon yang akan di pelajari sudah menjadi kebiasaan dan gerakannya juga sudah bisa dilakukan dengan keyakinan seperti ketepatan tertentu.

e) Respon tanpak kompleks

Kategori ini merupakan tahapan gerak motorik yang terampil yang akan melibatkan sebuah pola gerakan yang kompleks. Kecakapan

gerakan didikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi tetapi dengan tenaga yang minimal.

f) Adaptasi

Kategori ini merupakan tahapan penguasaan motorik yang sudah memasuki bagian dimana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya sehingga dapat berkembang dalam berbagai situasi yang berbeda.

g) Penciptaan

Ini merupakan sebuah tahapan yang menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan yang baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan sebuah situasi. Proses ini menghasilkan gerakan baru dengan menekankan pada sebuah kreativitas seorang anak serta kemampuan yang telah berkembang dengan pesatnya.

4. Pembelajaran Biologi

Biologi atau ilmu hayati adalah studi tentang kehidupan, dan organisme, termasuk struktur, fungsi, pertumbuhan, evolusi, distribusi, dan taksonominya. Biologi merupakan ilmu yang membahas mengenai mahluk hidup, lingkungan serta interaksi yang berlangsung antara keduanya (Nisa, Djamahar, 2022).

Keberadaan media *wordwall* pada pembelajaran ini sangat berperan penting. Pembelajaran Biologi juga menuntut adanya aktivitas para peserta didik, dengan demikian keberadaan sebuah media menjadi sangat penting. Pembelajaran Biologi merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam

(IPA) yang mengandung begitu banyak konsep yang harus di kuasai oleh guru bahkan para peserta didik. Pembelajaran Biologi juga merupakan pembelajaran yang memiliki fungsi yang sangat penting terkhususnya pada pengembangan kemampuan berfikir kreatif, kritis, serta inovatif, agar tercapainya kemampuan dalam menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang maka di perlukan berbagai macam strategi pembelajaran dalam penyampaian sebuah materi ataupun ilmu kepada para peserta didik.

Pembelajaran Biologi bukan hanya menekankan adanya aspek mengingatkan pengetahuan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek aplikasi, evaluasi, presepsi, analisis dan kreativitas. Hal ini sangat penting bagi para peserta didik sebagai pelatihan atas kemampuan berpikir dan memecahkan sebuah permasalahan serta mengaplikasikan konsep dalam kehidupan sehari-harinya.

Materi Sel pada mata pembelajaran Biologi SMA kelas XI semester ganjil merupakan materi yang di mana mempelajari tentang teori-teori yang berhubungan dengan Sel, struktur Sel dan fungsinya, organel-organel Sel yang terdapat didalam Sel. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi ini diperlukan adanya media pembelajaran yang menunjang pengetahuan peserta didik tentang materi ini, salah satunya yaitu dengan menggunakan media *wordwall*, yang dimana dengan media ini peserta didik pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru menyangkut materi ini

akan lebih bersemangat karena adanya hal baru yang dilakukan pada saat proses pembelajaran di laksanakan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian yang relevan ini, peneliti membuat matriks dari beberapa penelitian terdahulu yang dimana berkaitan dengan penelitian penulis. Matriks jurnal ini berisikan gambaran tentang isi jurnal, relevansi atau kesamaan dengan penelitian penulis yang di mana dapat diambil sebagai masukan serta perbedaan jurnal dengan penelitian penulis saat ini. Berikut beberapa jurnal penelitian relevan yang dibuat perpoint agar lebih mudah dipahami.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Chintya Adi Kusuhmah, dkk, (2023). Dengan judul “*Penggunaan Media Wordwall Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati*”. Berdasarkan hasil dari penelitian peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall* pada materi keanekaragaman hayati diperoleh rata-rata *N-gain* 0,72 (tinggi). Kemudian, peningkatan hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media *wordwall* pada keanekaragaman hayati diperoleh rata-rata *N-gain* 0,62 (sedang).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nafia Wafiqni, Fanny Mestyana Putri (2021), dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*”. Berdasarkan hasil dari penelitian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Hal ini berdasarkan hasil Posttest uji Man-Whitney hasil *Sig*

(2-tailed) sebesar $0.003 < \alpha (0,05)$ artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan rata-rata nilai Posttest dari kedua kelas, untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan untuk kelas kontrol adalah 70,15. Artinya pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall memperoleh skor yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahdania, Adnan, Abdul Hajar (2023), dengan judul "*Pengaruh Media Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*". Nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil angket sebagai posttest dalam penggunaan media *game online Wordwall* mengalami peningkatan sebesar 6,35. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan penggunaan media *game online Wordwall* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, terbukti dari hasil angket sebagai pretest dalam penggunaan media *game online Wordwall* dengan rata-rata sebanyak 59,75, hasil angket sebagai posttest dalam penggunaan media *game online Wordwall* diperoleh rata-rata sebanyak 66,1. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) 0,000, sehingga Ha diterima dan H0 ditolak, maka membuktikan terdapat pengaruh media *game online Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

C. Kerangka Pikir

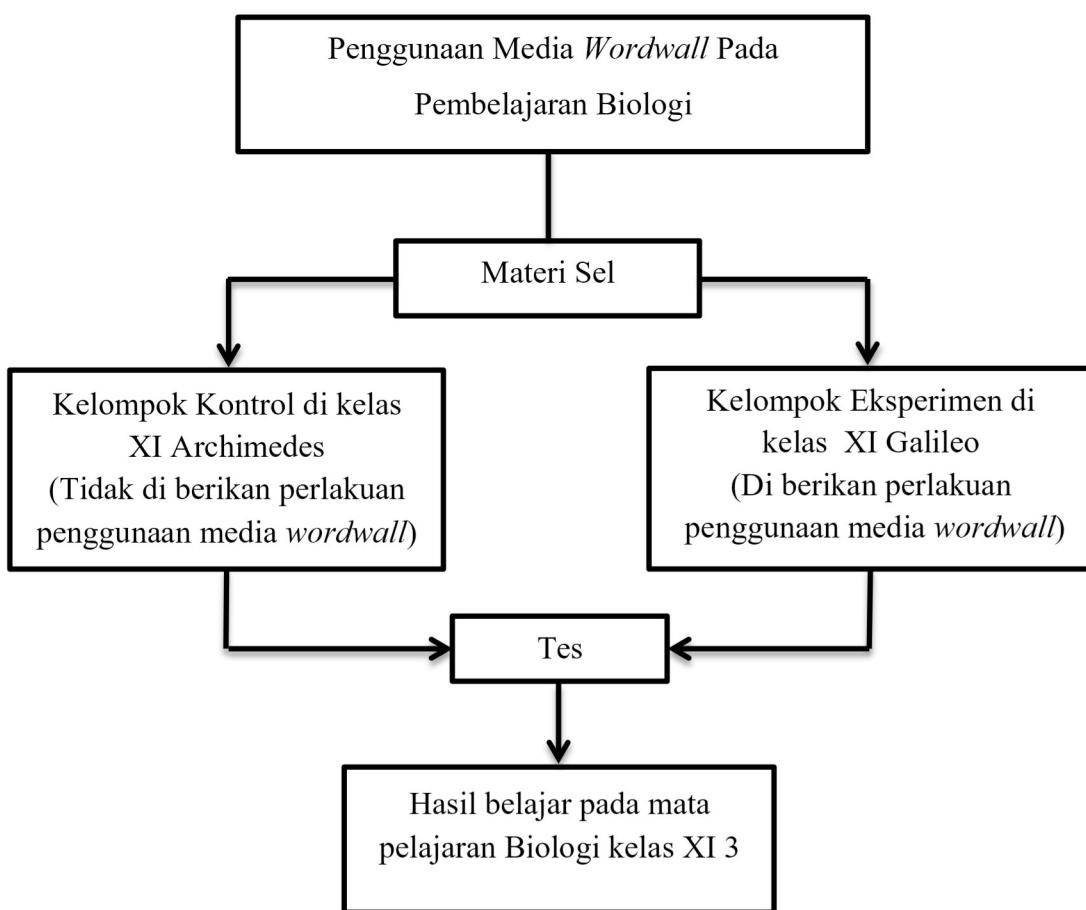
Dalam melakukan penelitian ini yang telah di rumuskan perlu dilengkapi dengan sebuah kerangka pikir, karena hal ini dapat disajikan sebagai pedoman atau tolak ukur dari langkah-langkah pengajaran penelitian yang dilaksanakan. Untuk meningkatkan hasil belajar kita harus memberikan motivasi yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan sebuah media yang digunakan sebagai sarana belajar yang efektif dan efisien.

Penelitian ini akan berfokus pada hasil belajar dari peserta didik dengan menggunakan media *wordwall*. Hasil observasi bahwa guru di SMA Negeri 6 Toraja Utara ini belum pernah menggunakan dan menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* pada saat pemberian dan pengeroaan tugas yang kepada peserta didik. Selain itu, peserta didik juga mulai merasa jemu dengan metode lama yaitu mencatat tugas-tugas yang diberikan di kertas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan alat evaluasi berupa kuis pembelajaran yang berbentuk *game* yang di harapkan dengan media *wordwall* ini peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam pembelajaran bahkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan khususnya pada pembelajaran Biologi pada materi Sel.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan eksperimen yang dimana nantinya akan ada kelas yang menjadi kelas eksperimen atau diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Dengan menggunakan media *wordwall* sebagai sarana dalam pembelajaran pada mata pelajaran Biologi terkhususnya pada materi Sel ini, di harapkan hasil belajar pada

peserta didik dapat meningkat menjadi lebih baik dengan menggunakan media *wordwall* ini karena adanya peningkatan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengerjakan tugas sehingga peserta didik lebih termotivasi dan keinginan untuk lebih giat dalam pembelajaran khususnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan lebih meningkat pula.

Kerangka pikir pada penelitian ini dapat di lihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.14 Kerangka Pikir Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara

D. Hipotesis

Hipotesis biasa disebut *hipotesa*, ini merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Interaktivitas dan visualisasi yang ditawarkan oleh media *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman konsep, dan meningkatkan retensi informasi. Dalam penjelasan ini mengidentifikasi sebab dari pengaruh media *wordwall* kemudian akan menjelaskan mekanisme bagaimana *wordwall* mempengaruhi proses pembelajaran dan menyatakan akibat dari pengaruh media *wordwall*.

H_0 : Tidak ada pengaruh media *wordwall* pada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara.

H_1 : Ada pengaruh media *wordwall* pada peningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi di SMA Negeri 6 Toraja Utara.