

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan instrumen yang digunakan sebagai salah satu bentuk sarana yang bersifat inovatif. Penguasaan tentang media tersebut dan kompetensi tenaga pendidik terkait dengan pengelolaan pendidikan, tinjauan serta upaya pengembangan siswa. Kompetensi dalam merancang proses belajar mengajar mencakup beberapa aspek, seperti penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengaturan materi, penentuan media belajar, pemilihan metode pembelajaran, serta penyusunan rencana beserta sarana penilaian yang sesuai dengan sasaran pembelajaran (Fadilah dkk, 2023).

Melalui media pembelajaran yang inovatif, dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang menyenangkan. Tenaga pendidik juga dapat dengan mudah memanfaatkan media gambar atau animasi lainnya. Secara umum, media pembelajaran memiliki peranan signifikan dan memberikan dampak pada pencapaian belajar siswa dan tujuan pendidikan yang diharapkan. Peranan media pembelajaran dapat dijelaskan antara lain:

- 1) Media pembelajaran sebagai bagian dari proses belajar-mengajar dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
- 2) Membatasi keterbatasan ruang, waktu serta daya indra.
- 3) Meminimalisir kebiasaan pasif murid. Variasi cara pembelajaran yang terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran yang berlaku akan mendukung pelajaran yang bersifat tidak membosankan (Fadilah et al., 2023).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan dalam membantu tenaga pendidik menjelaskan secara efektif agar siswa lebih mudah memahaminya. Dengan media, guru dapat menghadirkan materi secara lebih konkret daripada sekadar menyampaikan ceramah. Beberapa manfaat dari penggunaan media tersebut meliputi:

1) Fungsi komunikatif

Penggunaan media membantu memperlancar proses komunikasi antara pendidik dan murid sehingga mudah dipahami tanpa hambatan bahasa maupun kesalahpahaman.

2) Fungsi motivasi

Metode pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang secara umum tidak hanya menonjolkan aspek estetika, dan sekaligus mempermudah pemahaman siswa terhadap pelajaran, sehingga memacu semangat belajar mereka.

3) Fungsi Kebermaknaan

4) Mengembangkan keterampilan siswa dalam berpikir analitis dan kreatif..

5) Fungsi penyaman persepsi

Memungkinkan siswa memiliki pemahaman yang seragam sehingga persepsi mereka terhadap materi sejalan..

6) Fungsi individualitas

Keanekaragaman latar belakang, pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan siswa menjadikan media pembelajaran sebagai media yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan belajar individual sesuai minatnya..

2. Wordwall

a. Pengerian *Wordwall*

Wordwall sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran umumnya berorientasi pada *website* dengan gaya belajar yang lebih Santai terhadap maateri yang dipelajari. *Platform* ini memungkinkan

pengembangan berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti kuis, kegiatan mencocokkan, memasangkan, teka-teki kata, mencari kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Dalam hal ini *wordwall* juga memberikan beberapa contoh hasil karya guru supaya pengguna baru dapat memahami cara berkreasi. sebagaimana mestinya. Aplikasi ini sangat efektif dan efisien untuk merangsang serta mereview sebuah penilaian pembelajaran (Fikriansyah & Layyinnati, 2021).

Wordwall pada dasarnya merupakan sekumpulan kosakata yang disusun secara teratur dan ditampilkan secara sistematis. Web ini mempunyai 8 fitur. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* inilah dapat dilihat perkembangan kemampuan siswa serta pelibatan siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut. Tujuan utama dari penerapan media *wordwall* dalam proses mengajar yaitu peningkatan inovasi dan kemudahan guru dalam akses belajar sehingga terciptanya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru. Aplikasi *wordwall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya (Sitohang dkk, 2024).

b. Karakteristik Media *Wordwall*

Karakteristik *wordwall* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kesulitan permainan ditentukan oleh level yang dipilih. Apabila siswa bermain pada level tinggi, maka kesulitannya meningkat, dan sebaliknya. Penentuan level dapat dilakukan oleh guru.
- 2) Menarik dan menyenangkan, karena dapat mendorong siswa untuk antusias mengerjakan setiap soal yang tersedia serta mendukung mereka dalam mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
- 3) Pengembangan *skill*, setiap permainan yang dimainkan siswa memungkinkan adanya kegagalan, namun melalui pengulangan

mereka dapat meningkatkan kemampuan serta mempertajam keterampilan dalam mengerjakan soal.

- 4) Dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Karakteristik media berbasis Wordwall tersebut mampu membuat siswa sejenak melupakan bahwa mereka sebenarnya sedang berada dalam proses pembelajaran.

c. Kelebihan Media *Wordwall*

- 1) Memiliki kapasitas untuk menawarkan kepada siswa sistem pembelajaran yang sesuai, mudah dioperasikan, dan dapat diterapkan pada jenjang dasar maupun menengah..
- 2) *Wordwall* dapat dijangkau dari berbagai tempat melalui perangkat *smartphone*.
- 3) Bersifat lebih *modern* dengan kapasitas format lebih banyak.
- 4) Media ini dapat disesuaikan dan sesuai digunakan bagi siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam.
- 5) Menyenangkan dan variatif.
- 6) Inovatif dan menumbuhkan dorongan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

d. Kekurangan Media *Wordwall*

- 1) Dalam penerapannya ukuran teks terkadang terlalu kecil dan tidak dapat disesuaikan.
- 2) Tanpa adanya jaringan internet atau kuota, pengguna tidak bisa membuka media *Wordwall*.
- 3) Implementasinya rawan kecurangan

e. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam mengimplementasikan *Wordwall*:

- 1) Buka aplikasi *Google Chrome*, lalu ketik “*Wordwall*” pada kolom pencarian.
- 2) Setelah itu, akan muncul halaman utama *Wordwall*.
- 3) Selanjutnya, lakukan login menggunakan akun *Gmail*.

- 4) Apabila sudah memiliki akun, klik tombol “Buat Aktivitas / *Create Your Activity Now*”.
- 5) Kemudian akan tampil berbagai pilihan *template* yang dapat digunakan untuk menyusun soal.
- 6) Pilih *template* yang ingin digunakan sesuai kebutuhan.
- 7) Setelah *template* terbuka, isi bagian yang tersedia dengan judul topik, pertanyaan, dan jawaban yang diinginkan.
- 8) Jika seluruh pertanyaan telah dimasukkan, klik tombol “Selesai”.
- 9) Terakhir bagikan tautan (URL) aktivitas tersebut kepada kelompok belajar siswa dengan menyalinnya.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pendekatan yang dirancang agar keberlangsungan belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik. Pendekatan tersebut didesain dengan meninjau tipe seorang peserta didik (visual/auditif) (Ahyar dkk, 2021). Model tersebut dilakukan guna memenuhi target pembelajaran secara efisien dan efektif (Rusman, 2012).

Pemahaman terhadap model pembelajaran sangat penting untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran secara optimal sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Pada pengaplikasiannya model tersebut perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sebab setiap model memiliki penekanan, landasan, dan tujuan yang tidak sama. Model dapat dipahami sebagai pola atau bentuk yang digunakan sebagai acuan. Model merupakan representasi nyata dari suatu proses yang memungkinkan individu atau kelompok melakukan tindakan berdasarkan model tersebut, secara umum, model pembelajaran merupakan gambaran menyeluruh dari proses pembelajaran yang ditampilkan dengan cara khas oleh seorang guru sejak awal hingga akhir pelajaran (Amalia dkk, 2023).

4. *Game Based Learning*

a. *Pengertian Game Based Learning*

Game based learning sebagai pendekatan dengan aplikasi permainan digunakan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan karakteristik yang menarik dan mampu memotivasi siswa, penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, *game* juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang berfungsi sebagai media alternatif di bidang pendidikan.

Penerapan metode ini dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan potensi siswa dalam mengevaluasi materi Pelajaran dengan mengintegrasikan unsur-unsur *game* ke dalam materi sehingga menjadi lebih interaktif dan seru. Penggunaan *game* dalam pembelajaran membantu guru menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka secara efektif (Wiseza & Kurniawan 2023).

b. *Karakteristik Model Pembelajaran Game Based Learning*

Game Based Learning umumnya menggunakan prinsip dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karakteristik utamanya meliputi:

- 1) Berbasis permainan: Proses belajar berlangsung melalui *game* digital atau non-digital yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi: Permainan menumbuhkan antusiasme, semangat kompetisi, dan rasa ingin tahu siswa.
- 3) Interaktif dan partisipatif: Peningkatan keaktifan dan keberanian dalam mengambil keputusan.
- 4) Berorientasi pada pemecahan masalah: Sering kali permainan mengharuskan siswa berpikir kritis dan menyelesaikan tantangan.
- 5) Mendukung kolaborasi: Banyak game mendukung kerja sama dalam tim (*multiplayer*).
- 6) Umpan balik langsung: Siswa mendapat umpan balik secara *real-time* selama permainan berlangsung.

c. Kelebihan *Game Based Learning*

- 1) Peningkatan minat dan motivasi murid, karena dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengambilan keputusan yang cepat.
- 3) Memfasilitasi pembelajaran aktif dan partisipatif model ini juga menuntut keterlibatan siswa secara penuh.
- 4) Meningkatkan kerja sama dan komunikasi, game ini mendorong siswa berinteraksi antar sesama.

d. Kekurangan *Game Based Learning*

- 1) Tidak tidak semua materi cocok dengan pendekatan game, materi yang bersifat abstrak atau teoritis mungkin sulit untuk digamifikasikan.
- 2) Kendala teknis dan infrastruktur, membutuhkan perangkat teknologi yang memadai dan koneksi internet jika berbasis digital.

e. Langkah-langkah Pembelajaran *Game Based Learning*

beberapa langkah-langkah penerapan model *Game Based Learning* dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Memilih permainan yang relevan. Guru memilih *game* yang relevan dengan materi agar proses belajar lebih optimal, misalnya menggunakan *Wordwall* untuk materi perangkat keras komputer..
- 2) Pemaparan konsep. Guru menyampaikan materi pengantar agar siswa memahami inti pelajaran dan menyampaikan uraian tentang permainan yang akan dilaksanakan.
- 3) Peraturan dalam tahap ini memberikan penjelasan mengenai tata tertib dan prosedur permainan yang harus dipatuhi oleh peserta didik.
- 4) Menjalankan permainan. Siswa pada tahap ini menjalankan *game* dengan memanfaatkan media yang sebelumnya telah disediakan oleh guru, secara perorangan maupun berkelompok.
- 5) Menarik Kesimpulan. Setelah *game* berakhir, murid menarik kesimpulan yang mereka dapatkan selama kegiatan.

- 6) Melakukan tinjauan dan diskusi. Murid mengevaluasi pemahaman materi yang dilakukan.

5. Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan individu dalam proses pendidikan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan hasil belajar diukur melalui penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku siswa (Nurrita, 2018). Aspek hasil belajar terdiri dari 3 aspek yaitu:

- a. Kognitif: Berhubungan dengan kemampuan berpikir (mengingat, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi).
- b. Afektif: Menyangkut sikap, nilai, minat, dan perasaan terhadap suatu objek atau kegiatan.
- c. Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik sebagai hasil dari pembelajaran dan latihan.

Penelitian ini mengukur dengan menggunakan acuan aspek kognitif, karena dianggap berkaitan dengan aspek intelektual yang meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan berpikir, serta kemampuan mengingat dan memproses informasi yang sangat berperan dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan individu. Setiap usaha yang melibatkan aktivitas otak tergolong ke dalam ranah kognitif (Rosyidi, 2020).

Beberapa aspek yang mendukung peningkatan murid melalui media *Wordwall* dan *Game Based Learning* adalah:

- a. Proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik : penyampaian materi oleh guru menjadi lebih menarik dan jelas, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.
- b. Efisiensi belajar siswa: dengan media pembelajaran, murid lebih efisien karena materi disampaikan sesuai tujuan, dan guru bisa menyusun materi dari yang sederhana ke kompleks.
- c. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan konsentrasi maupun antusiasme murid, sehingga lebih fokus dan tidak bosan selama proses belajar di kelas.

- d. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga perhatian mereka lebih fokus saat materi disampaikan. Guru dapat menggunakan media menarik sebelum pembelajaran dimulai.
- e. Memberikan pengalaman belajar menyeluruh: Siswa tidak hanya memahami konsep abstrak, tetapi juga materi secara nyata. Media pembelajaran membantu guru agar siswa memperoleh pemahaman menyeluruh dan pengalaman belajar yang sama (Nurrita, 2018).

Tabel 2.1 Kriteria Hasil Belajar

Rentang	Keterangan
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
30-49	Kurang
10-29	Sangat Kurang

Sumber : Pantas dkk, 2020

6. Materi Perangkat Keras Komputer

Hardware adalah komputer bersifat fisik yang bisa dilihat, dirasakan, dan dipindahkan. Secara umum, perangkat keras ini diklasifikasikan ke dalam 4 unsur utama adalah sebagai berikut:

a. Alat Masukan (*Input Device*)

Perangkat input umumnya digunakan untuk memasukkan data ke komputer dengan mengubahnya ke format yang bisa diproses, menerjemahkan kode *input* ke bentuk biner, dan menyalurkan data tersebut ke perangkat penyimpanan.

b. Alat Proses

Komponen pemroses adalah alat yang bertugas mengolah data di computer yang dilakukan oleh CPU.

c. Alat Keluaran (*Output Device*)

output device umumnya berfungsi menampilkan hasil proses pengolahan data. Bentuk keluarannya yaitu *hard copy* dan *soft copy* maupun dalam bentuk audio.

d. Alat Penyimpanan

Alat penyimpan berfungsi menyimpan data dan program secara permanen maupun sementara. Media penyimpanan ini memungkinkan komputer menyimpan data meskipun dalam kondisi mati atau tidak digunakan.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian Hadi dkk, (2024) yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” berfokus menganalisis pemanfaatan media interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar melalui studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian Alifa dkk., (2024) mengenai “Efektivitas *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMPN 4 Sutera” meneliti pengaruh model tersebut melalui desain quasi eksperimen dengan teknik cluster random sampling. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dengan demikian, model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian Nurjiah dkk., (2025) berjudul “Pengaruh *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa” menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan desain quasi eksperimen tipe *pretest-posttest* kontrol *group*. Sampel penelitian adalah kelas XI Fase F yang dipilih melalui *purposive* sampling. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar signifikan (signifikansi $< 0,05$), dengan rata-rata nilai kelas eksperimen naik dari 36,61 menjadi 87,19, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 30,22 menjadi 41,28.

4. Penelitian Ismail dkk., (2024) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika” meneliti pengaruh penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-3 SMP Negeri 11 Barru. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-eksperimen *one group pretest-posttest* pada 25 siswa. Hasil menunjukkan peningkatan nilai dari 52,4% menjadi 86% atau naik 33,6%, sehingga disimpulkan bahwa pendekatan tersebut berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa “hipotesis adalah perkiraan awal terhadap tujuan yang ingin dicapai”. Hipotesis didefinisikan sebagai sebuah pernyataan yang diajukan oleh peneliti sebagai asumsi awal yang bersifat sementara, dengan tujuan untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan atau masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian.

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas control.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas control.

2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dibandingkan model pembelajaran konvensional.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *wordwall* dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dibandingkan model pembelajaran konvensional.