

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif lainnya. Kegiatan ini dapat melibatkan dua orang yakni peserta didik sebagai penerima ilmu dan pengajar sebagai penyampai ilmu atau fasilitator terhadap peserta didik.<sup>14</sup> Menurut Gerlach dan Ely Media pembelajaran merupakan manusia, materi, maupun kejadian yang dapat membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan maupun sikap.<sup>15</sup> Jadi berdasarkan bahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tetangga, masyarakat, teman sebaya, dan lingkungan juga merupakan media. Sehingga, Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat untuk menjalankan kegiatan pembelajaran sebagai jembatan kegiatan belajar mengajar, untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran, *Rowntree* mengemukakan enam peranan media pembelajaran<sup>16</sup> yaitu: a. Membangkitkan motivasi belajar, b. Mengulang apa yang dipelajari, c. Menyediakan stimulus belajar, d. Mengaktifkan respon siswa, e. Memberikan umpan balik dengan segera, f. Menggalakkan Latihan yang serasi.

Media Pembelajaran pada hakikatnya memuat informasi dan pengetahuan. Media gambar dapat berperan mengurangi terjadinya kesalahan interpretasi dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu materi. Dengan menggunakan media, penggunaannya dapat mengaktifkan suasana kelas serta mudah menerima informasi dan pengetahuan.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 2012, 5

<sup>15</sup> A. Arsyad. *Media pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Perkasa, 2022, 2

<sup>16</sup> M. Miftah, Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsang*. Vol: 1(2), 2013. 671

<sup>17</sup> Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017), 23.

Dalam dunia pendidikan, seringkali kita mendengar alat bantu atau alat komunikasi yang digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud meliputi buku, modul, kaset, tape recorder, telepon genggam, laptop, LCD Proyektor, kamera, Foto, Video dan lain sebagainya. Media ini digunakan dengan tujuan agar komunikasi antara peserta didik dan pendidik dapat mudah diakses sehingga dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang tercapai dan prestasi belajar yang maksimal.

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang sudah ada. Pengembangan media pembelajaran dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pengembangan media pembelajaran yang dewasa ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Media menjadi faktor penting pada proses pembelajaran. Melalui media. Pendidik dapat terbantu dalam hal penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih hidup dengan adanya media. Menurut Rudi Susila dan Cepi Riyana (2009) mengatakan bahwa kesesuaian media dengan peserta didik menjadi hal yang penting untuk dipertimbangkan, karena hamper tidak terdapat media yang bias digunakan oleh semua tingkatan manusia. Perlu perancangan yang matang sehingga media dapat sesuai dengan sasaran dalam pengaplikasiannya.<sup>18</sup>

## **B. Pembelajaran Berbasis Game (*Game Base Learning*)**

Permainan edukasi bisa digunakan menjadi contoh media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran.

---

<sup>18</sup> Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*", *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.1, No.1, 2017, 42.

Permainan tipe ini umumnya digunakan untuk mengundang penggunaannya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Permainan edukasi menggabungkan antara belajar serta bermain, game edukasi ini juga bisa digunakan untuk menarik minat siswa untuk menimba ilmu.

Bagi Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (*user*) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya bagi Reigeluth dan Merrill (2016) dikemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu.

Penerapan metode *Game Based Learning* dalam suatu proses pembelajaran, memerlukan kemampuan dari pengajar. Hal itu karena pengajar akan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Duffy dan Roehler menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Proses pembelajaran ini akan menggunakan metode *Game Based Learning*. *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan Pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018). *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien.

### **C. Wordwall**

Media pembelajaran game interaktif *wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang membuat game dengan basis web. Selain digunakan

sebagai game untuk mengisi waktu luang, aplikasi *wordwall* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran maupun alat evaluasi oleh pendidik karena fitur yang ada pada aplikasi ini terbilang lengkap dan mendukung untuk digunakan sebagai alat pembelajaran.

Aplikasi atau situs *Wordwall* adalah suatu platform yang memungkinkan siapa saja untuk membuat kuis, materi maupun soal ulangan. *Wordwall* akan memberikan berbagai template yang menarik sehingga pertanyaan yang diberikan akan disajikan dalam berbagai bentuk yang variatif seperti layaknya memainkan sebuah video games. Terobosan inilah yang membuat siswa pada akhirnya belajar seperti bermain. Mereka menjawab pertanyaan namun seperti serasa bermain. Dengan audio-visual yang menarik, platform ini menjadi salah satu alat yang canggih dalam membuat pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis web dengan tema *game* edukasi. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb. Selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas.<sup>19</sup> Dan kenapa peneliti memilih media game interaktif *wordwall* dalam penelitian ini ?, karena media game interaktif *wordwall* benar-benar memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan seru untuk peserta didik, karena peserta didik saat menggunakan game interaktif *wordwall* itu mereka benar-benar seperti bermain game tapi mereka pada aslinya masih dalam bentuk belajar atau mempelajari materi.

---

<sup>19</sup> Eric Kunto Aribowo, "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram." dikutip dari <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwallmedia-pembelajaran-interaktif.html> diakses pada 27 Nov 2022.

Terdapat beberapa fitur / template gratis tapi sudah cukup menarik yang diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa pada game edukasi *Wordwall* ini, dimana setiap fitur / template mempunyai konsep dan petunjuk / tantangan game yang berbeda, diantaranya: *Match up / Menjodohkan, Find the match, Crossword, Quiz, Gameshow Quiz, Matching Pairs, Maze Chase, Open the Box, Anagram, Random Cards, Random wheel, Wordsearch.*

#### **D. Pemahaman Siswa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemahaman adalah sesuatu yang dapat kita mengerti maksudnya dengan benar.<sup>20</sup> Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefenisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.<sup>21</sup> Menurut Benjamin S. Bloom dikutip oleh Anas Sudjiono mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.<sup>22</sup> Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta faktor yang diketahuinya. Dalam hal ini testee tidak hanya hafal cara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.<sup>23</sup> Menurut Winkel pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.<sup>24</sup>

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian tentang maksud dari pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti suatu hal secara utuh dari segala sisi sehingga dapat menguraikan kembali dan

---

<sup>20</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 1103

<sup>21</sup> S. Nasution, Teknologi Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hal. 27

<sup>22</sup> Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 50

<sup>23</sup> Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), hal. 44

<sup>24</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, (Yogyakarta: Media Abadi, 2009), hal. 274

menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri. Jadi pemahaman tidak terbatas pada tahu dan mengerti saja, namun harus mampu mengingat dan mampu menyampaikan kembali makna dan arti dari bahan yang telah dipelajari hingga tidak ditemukan lagi suatu kebingungan dalam menafsirkan.

#### **E. Materi Pelajaran Tentang Zakat**

Mata pelajaran Fiqih dalam adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan dan pembiasaan.

Zakat sebagai rukun islam merupakan kewajiban setiap muslim yang mampu untuk membayarnya dan diperuntukkan bagi mereka yang berhak menerimanya. Zakat adalah hak yang wajib (dikeluarkan) dari harta yang khusus untuk kelompok yang khusus pula. Kelompok khusus adalah delapan kelompok yang diisyaratkan oleh Allah SWT yakni, fakir, miskin, muallaf, gharim, sabilillah, Ibnu Sabil, Riqab, dan 'amil.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Reza, M., & Supriyadi, S. (n.d.). (2021) *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Media Multi Interaktif Flash Player pada Pembelajaran Zakat untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*.