

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Pada hakikatnya, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut dapat diartikan dalam berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, kemampuan, serta perubahan aspek-aspek lainnya yang ada pada individu yang sedang belajar.²²

Kegiatan belajar hampir tidak mungkin terlepas dalam kehidupan sehari-hari, baik saat melaksanakan aktivitas sendiri maupun dalam kelompok tertentu. Setiap aktivitas dalam hidup kita, disadari atau tidak, merupakan bagian dari proses pembelajaran. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa tidak ada momen atau tempat di mana manusia bisa benar-benar lepas dari proses belajar. Ini juga mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak dibatasi oleh usia, lokasi, atau waktu, karena kebutuhan untuk belajar terus menerus hadir seiring dengan perubahan yang terjadi.²³

Dari pernyataan di atas, dapat di tarik kesimpulan bahwa belajar melibatkan perubahan dalam perilaku atau penampilan seseorang melalui kegiatan seperti mendengar, mengamati, membaca, meniru, dan lain sebagainya. Belajar akan menjadi lebih efektif jika individu yang belajar mengalaminya atau melakukannya secara langsung. Berdasarkan definisi-definisi belajar yang ada, proses belajar dapat dipahami sebagai upaya atau

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: kencana, 2010).9

²³ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010).33

tindakan yang dilakukan oleh setiap individu untuk berinteraksi dengan lingkungannya, dengan tujuan menghasilkan perubahan dalam perilaku mereka, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada pengetahuan semata, tetapi juga dalam hal kecepatan, pemahaman konsep, terutama mengenai karakteristik makhluk hidup, sikap, kebiasaan, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses belajar.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya untuk mendorong siswa agar belajar, sehingga situasi tersebut menjadi peristiwa belajar, yaitu usaha untuk mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku dapat terjadi melalui interaksi antara siswa dan lingkungannya. Pembelajaran melibatkan stimulus, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa untuk memfasilitasi proses belajar.²⁴ Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi yang terjadi pada suatu tempat dan menghasilkan perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan bagi individu tersebut.

Pembelajaran dalam istilah yang lebih sederhana adalah cara untuk mengajar individu atau kelompok dengan beragam metode, strategi, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selain mengacu pada perubahan perilaku, pembelajaran juga mencakup usaha untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan melalui proses perencanaan.

²⁴ Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Kependidikan* 2, no. 2 (2014): 32–39.

Pembelajaran mempunyai hubungan dengan pengembangan potensi individu (siswa), transformasi, dan penguatan dimensi kepribadian mereka.²⁵ Hal ini merupakan sebuah proses yang membimbing individu sesuai dengan tantangan perkembangan yang dihadapi oleh siswa. Oleh karena itu, pembelajaran memiliki makna yang luas dan tidak hanya berfokus pada perilaku, tetapi juga mencakup interaksi antara individu atau kelompok dengan lingkungannya.²⁶

Pembelajaran juga merupakan proses yang mengarahkan siswa untuk memperbaiki diri dan meningkatkan pengetahuan mereka di bawah bimbingan orang yang lebih berpengetahuan. Selain itu, pembelajaran memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan baru melalui bantuan dari mereka yang memiliki pemahaman lebih dalam, berpindah dari keadaan ketidaktahuan menuju pemahaman yang lebih baik.

B. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata "motif," yang berarti "kekuatan penggerak yang aktif." Motivasi muncul ketika kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu sangat mendesak atau sangat jelas.²⁷ Ini juga bisa diartikan sebagai perubahan energi seseorang, yang ditandai dengan timbulnya emosi dan reaksi untuk mencapai tujuan yang dimaksud.²⁸ Karena individu memiliki tujuan dalam

²⁵ Anwar Hafid, *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013).179

²⁶ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004).12

²⁷ Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Yogyakarta: Media Akademi, 2017).108

²⁸ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).229

kegiatan mereka, mereka memiliki dorongan yang kuat untuk mencapainya dan akan melakukan berbagai upaya demi mencapai tujuan tersebut.

Oleh karena itu, motivasi adalah dorongan mendasar yang mendorong individu untuk bertindak. Dorongan ini merupakan bagian dari individu yang mendorong mereka untuk bertindak sesuai dengan keinginan mereka. Dengan demikian, tindakan individu berdasarkan motif tertentu mencerminkan pokok persoalan dari motif tersebut yang menjadi dasarnya.²⁹

Teori motivasi dalam Maslow menyatakan bahwa manusia memiliki lima tingkat kebutuhan dasar:

- a. Kebutuhan fisiologis, yang terkait dengan kebutuhan untuk kelangsungan hidup seperti makanan, minuman, istirahat, dan sebagainya.
- b. Kebutuhan akan keamanan, yang tidak hanya bersifat fisik tetapi juga psikologis dan intelektual.
- c. Kebutuhan sosial.
- d. Kebutuhan akan penghargaan diri, yang sering tercermin dalam bentuk status atau pengakuan.
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, yaitu kemampuan untuk mengembangkan potensi individu sehingga menjadi kenyataan.³⁰

Teori Maslow dapat diterapkan dalam berbagai konteks kehidupan manusia. Di dunia pendidikan, teori ini direalisasikan dengan memperhatikan kebutuhan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan lebih baik.

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya...*, 215.

³⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya...*, 230.

Motivasi memiliki peran yang sangat penting didalam proses belajar. Motivasi merupakan faktor yang menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, belajar akan sulit untuk berhasil. Seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukannya dengan sungguh-sungguh. Sebagai kesimpulan, motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mengubah perilaku, sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Dorongan ini timbul dari pengalaman dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi menjadi faktor penting yang memengaruhi sejauh mana seseorang akan berinvestasi waktu, usaha, dan ketekunan dalam proses mengembangkan pengetahuan untuk meraih sasaran yang diimpikan.

2. Indikator Motivasi Belajar

Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan yang berasal dari dalam dan luar individu yang sedang belajar, yang bertujuan untuk mengubah perilaku, seringkali didukung oleh beberapa indikator atau elemen. Ini memiliki peran penting dalam mencapai kesuksesan dalam belajar bagi seseorang.

Berdasarkan pendapat Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar bisa diklasifikasikan ke dalam kategori-kategori berikut:

a. Adanya hasrat dan keinginan kuat

Keinginan dan dorongan untuk mencapai kesuksesan dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari sering kali disebut sebagai motivasi berprestasi. Motif berprestasi adalah dorongan untuk mencapai kesempurnaan atau sukses dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Individu dengan motif berprestasi tinggi akan berusaha keras untuk menyelesaikan tugas dengan sempurna tanpa

menunda-nunda pekerjaan tersebut. Mereka mendorong diri sendiri untuk mencapai prestasi, bukan karena dorongan dari luar, tetapi karena motivasi intrinsik yang berasal dari diri mereka sendiri.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selalu didorong oleh motivasi pencapaian atau keinginan untuk berhasil. Namun, kadang-kadang individu menyelesaikan tugas dengan motivasi pencapaian tinggi karena ingin menghindari kegagalan atau ketakutan dalam belajar. Seorang siswa mungkin terlihat tekun dalam menyelesaikan tugas karena takut menghadapi kegagalan. Mereka mungkin khawatir akan merasa malu jika tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan menerima kritikan dari guru, ejekan dari teman-teman, atau bahkan hukuman dari orangtua. Motivasi belajar berarti memiliki dorongan untuk belajar. Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa keberhasilan seorang siswa juga dipengaruhi oleh rangsangan atau dorongan dari lingkungan eksternal..

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan bersumber dari keyakinan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh penilaian subjektif mereka terhadap hasil yang mungkin dari tindakan tersebut. Sebagai ilustrasi, seorang pelajar yang mengidamkan pencapaian nilai tinggi dan memiliki impian untuk menjadi yang terdepan di antara teman-temannya akan bersungguh-sungguh dalam proses belajar karena meyakini bahwa dengan dedikasi yang konsisten, mereka dapat meraih prestasi yang diinginkan.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Memberikan pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lain terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa merupakan cara yang mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.³¹ Ujaran seperti "mendukung" atau "positif" selain memberikan kepuasan pada siswa, juga menghasilkan ikatan dan interaksi langsung antara guru dan murid, menciptakan pengalaman pribadi yang berharga.

Setiap pencapaian siswa layak mendapat penghargaan yang tepat, karena hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Penghargaan tidak selalu harus berbentuk kata-kata, namun bisa juga melalui tindakan seperti senyuman, anggukan, atau tatapan mata yang penuh dukungan.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Simulasi dan permainan memegang peranan penting dalam menarik motivasi siswa. Dengan suasana yang menarik, proses pembelajaran menjadi lebih berarti, mendorong munculnya tingkat kegigihan dan motivasi dalam proses pembelajaran. Hal yang memiliki makna akan selalu teringat, dipahami, dan diapresiasi.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Banyaknya faktor lingkungan seringkali memiliki dampak signifikan terhadap motif dasar yang muncul dalam perilaku individu. Suatu lingkungan belajar yang kondusif dapat menjadi faktor penting dalam memotivasi siswa, memastikan mereka mendapatkan dukungan yang sesuai saat menghadapi

³¹ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, 34.

kesulitan belajar. Sikap rapi dan tenang seorang siswa di kelas dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, yang pada gilirannya menginspirasi siswa untuk belajar dengan semangat dan antusiasme. Mempertahankan suasana kelas yang dinamis dan menyegarkan, tanpa tekanan, adalah penting. Oleh karena itu, guru perlu kadang-kadang menghadirkan elemen lucu atau humor selama proses pembelajaran untuk menjaga suasana tetap hidup.

3. Ciri – Ciri Individu Yang Mempunyai Motivasi Belajar

Ciri-ciri orang yang memiliki dorongan motivasi untuk memperoleh pengetahuan menurut Sardiman dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Tekun dalam menghadapi tugas.

Seseorang yang tekun akan dapat terus bekerja dengan gigih dalam jangka waktu yang panjang dan tidak akan berhenti sebelum menyelesaikan tugasnya.

b. Ulet menghadapi kesulitan

Seorang yang gigih tidak mudah menyerah, tidak bergantung pada dorongan eksternal untuk mencapai kesuksesan optimal, dan tidak cepat puas dengan pencapaian yang telah diraih.

c. Mempunyai minat terhadap macam-macam masalah

Seseorang yang tertarik pada berbagai masalah menunjukkan motivasi untuk menangani masalah-masalah tersebut, dibutuhkan upaya yang signifikan.

d. Perasaan Senang saat bekerja.

Seseorang yang merasa senang ketika bekerja cenderung memiliki dorongan untuk mengambil langkah awal, memiliki kemampuan untuk membuat keputusan, dan menyelesaikan masalah secara mandiri tanpa meminta bantuan orang lain.

e. Bosan dengan tugas yang sifatnya rutin.

Seseorang yang cenderung cepat merasa jenuh dengan tugas-tugas yang bersifat rutin biasanya kurang menyukai pekerjaan yang berulang-ulang, melainkan lebih memilih tugas yang menantang dan dinamis yang memungkinkan mereka untuk menyalurkan kreativitas mereka.

f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Apabila individu telah mantap dengan suatu pendapat yang didasarkan pada pertimbangan rasional dan masuk akal, maka mereka akan berupaya untuk tetap konsisten dengan pendapat tersebut dalam berbagai situasi.

g. Tidak mudah melepas hal yang diyakini

Keyakinan hidup yang kuat dalam diri individu tidak mudah ditinggalkan, karena keyakinan tersebut telah menjadi dasar dan pedoman hidup yang mengatur segala hal dalam kehidupannya.

h. Senang mencari dan memecahkan masalah belajar

Seseorang cenderung mencari tantangan dan terdorong oleh situasi yang menantang, serta senang menyelesaikan masalah dengan pendekatan kritis.³²

³² Sandirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012).85

Karakteristik motivasi semacam itu sangat vital dalam konteks pembelajaran, karena kesuksesan pembelajaran tergantung pada ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas, kemampuan mereka dalam mengatasi masalah dan rintangan secara mandiri.

4. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

a. Faktor instrinsik

1) Minat

Minat merupakan bagian integral dari motivasi batiniah. Apabila murid menunjukkan minat yang kuat terhadap suatu bidang studi, mereka cenderung mengalami emosi positif seperti kegembiraan dan kepuasan saat melaksanakan aktivitas yang terkait dengan bidang tersebut. Siswa yang memiliki minat akan lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar. Mereka cenderung mengorganisir pembelajaran dengan baik, memberikan makna pada materi yang dipelajari, dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Selain hal tersebut, mereka juga memiliki kemampuan untuk menghubungkan berbagai konsep, menghasilkan representasi visual, mengenali implementasi, dan menarik kesimpulan.³³

2) Ekspektasi

Siswa perlu memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap keberhasilan (ekspektasi karir). Ekspektasi karir adalah aspirasi untuk mencapai kesuksesan dalam meraih posisi profesional yang baik, didorong oleh kemampuan, pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang telah

³³ Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh Dan Berkembang* (Jakarta: Erlangga, 2009).102

diperoleh. Siswa dapat menilai peluang keberhasilan belajar mereka dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti sejarah kegagalan dan keberhasilan belajar sebelumnya, ketersediaan dukungan dan sumber daya, usaha yang mereka lakukan, serta kualitas pengajaran yang diterima.

3) Nilai

Siswa perlu meyakini bahwa dalam belajar dan menyelesaikan tugas, mereka akan mendapatkan manfaat langsung dan tidak langsung. Terdapat empat hal yang memengaruhi nilai, yaitu arti penting, manfaat, dan minat.

4) Tujuan

Perilaku manusia secara umum dikendalikan oleh tujuan. Dalam konteks pembelajaran, terdapat beberapa jenis tujuan yang ada secara psikologis. Awalnya, fokus pada prestasi sebagai tujuan utama. Motivasi untuk meraih prestasi adalah sifat umum yang melekat pada siswa di beragam aspek kehidupan. Ragam bentuk motivasi dalam mencapai prestasi dapat bervariasi bagi tiap individu, bergantung pada arah tujuan yang mereka kejar. Tujuan prestasi meliputi tujuan penguasaan, yaitu keinginan untuk memperoleh pengetahuan tambahan atau menguasai keterampilan, dan tujuan performa, yaitu keinginan untuk tampil kompeten di mata orang lain. Pada tujuan performa, terkadang terdapat aspek perbandingan sosial di mana siswa membandingkan prestasinya dengan prestasi teman-temannya.

b. Faktor Ekstrinsik

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama dan primer yang membentuk dasar-dasar pendidikan di sekolah dan masyarakat. Faktor-faktor fisik dan sosial-psikologis dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Faktor fisik meliputi kondisi rumah, fasilitas belajar, suasana rumah, dan lingkungan sekitar.

2) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah juga memainkan peran penting, di mana siswa terbiasa dengan nilai-nilai, tata tertib, dan kegiatan belajar mengajar dalam berbagai bidang studi.³⁴ Lingkungan sekolah meliputi aspek fisik (seperti lingkungan sosial, fasilitas belajar, dan sumber belajar). Lingkungan sosial mencakup hubungan siswa dengan guru, teman, dan staf sekolah, sedangkan lingkungan akademis meliputi pelaksanaan proses belajar mengajar dan kegiatan kurikuler sekolah. Suasana akademis yang baik dengan sarana dan prasarana yang memadai akan mendorong semangat belajar siswa di sekolah.

C. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang pengetahuan yang berorientasi pada eksplorasi fenomena-fenomena alam, melibatkan analisis terhadap fakta, konsep, dan prinsip-prinsip yang telah disubstansikan melalui serangkaian penelitian yang mendalam. Pembelajaran IPA bertujuan untuk

³⁴ Slamet, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003).67

membantu siswa memahami berbagai fenomena alam. Dalam konteks ini, pembelajaran IPA dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu sebagai produk dari upaya ilmiah dan sebagai proses di mana ilmuwan bekerja untuk mengembangkan pengetahuan.³⁵

Berdasarkan pernyataan dari Badan Nasional Standar Pendidikan tahun 2006, tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar adalah:

- a. Memperkuat iman terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamatan terhadap alam semesta.
- b. Meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang ilmu pengetahuan alam yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mendorong rasa ingin tahu siswa, sikap positif, serta pemahaman tentang keterkaitan antara ilmu pengetahuan alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengasah keterampilan proses untuk menyelidiki lingkungan sekitar, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kepedulian untuk berpartisipasi dalam menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
- f. Meningkatkan rasa hormat terhadap alam semesta sebagai hasil karya Tuhan Yang Maha Esa.
- g. Memberikan dasar pengetahuan dan konsep fundamental IPA sebagai persiapan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan SMP.

³⁵ Munzi Ida Fitriyati, Arif Hidayat, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2017): 27–34.

D. Materi Perubahan Wujud Benda

1. Perubahan Wujud Benda Padat

Sebuah contoh benda padat adalah es batu. Apabila es batu dibiarkan di ruang terbuka dalam jangka waktu yang lama, ia akan mencair dan berubah menjadi cairan. Es batu memiliki suhu 0°C . Proses di mana benda padat berubah menjadi cair disebut sebagai mencair. Sebaliknya, ketika benda padat langsung berubah menjadi gas tanpa melalui fase cair, itu disebut sebagai menyublim. Sebagai contoh, ketika kita memasak air, ketika air mendidih, terbentuk gelembung kecil di tutup panci karena adanya gas (udara) yang terperangkap dalam air yang mendidih.

2. Perubahan Wujud Benda Cair

Proses transformasi air dari keadaan cair ke bentuk padat dikenal sebagai fenomena pembekuan. Selama proses membeku, air melepaskan panas dan suhunya mencapai 0°C , yang merupakan titik beku air. Ketika air terus dipanaskan hingga mencapai suhu 100°C , perubahan wujud ini disebut sebagai penguapan atau menguap, di mana air berubah menjadi gas.

3. Perubahan Wujud Benda Gas.

Air panas yang terperangkap di dalam gelas kemudian ditutup rapat akan mengalami proses penguapan. Pada bagian dalam tutup, terdapat kemungkinan terbentuknya gelembung air kecil akibat penguapan. Selanjutnya, air akan kehilangan panas dan berubah menjadi tetesan air di sekitar tutup gelas. Proses ini disebut menguap, di mana gas berubah menjadi bentuk cair.³⁶

³⁶ Ita Syuri dan Nurhasanah, *IPA AKTIF* (Jakarta: Erlangga, 2011).142

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari istilah Latin "*medio*", yang merujuk pada posisi di antara atau sebagai perantara.³⁷ Media adalah unsur penting dalam komunikasi, bertindak sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.³⁸ Dalam buku Triwidayati, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) atau dikenal sebagai Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan, mendefinisikan media sebagai bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.³⁹

Menurut Briggs, media mengacu pada perangkat fisik yang dipergunakan untuk menyampaikan atau meningkatkan isi pembelajaran. Media ini mencakup berbagai elemen seperti buku, presentasi audio, panduan guru, rekaman video, atau unsur-unsur lain dari sistem pengiriman yang memanfaatkan alat fisik dalam penyampaian informasi, seperti slide, materi bacaan, buku panduan, dan rekaman audio.⁴⁰

Heinich berpendapat bahwa media dapat berupa seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. beberapa media tersebut dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika mereka menyampaikan pesan-pesan yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Heinich juga menjelaskan bahwa ada hubungan antara media, pesan, dan metode pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat menarik

³⁷ Netriwati, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017).15

³⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah., *Media Pembelajaran* (Surabaya: CV. Pustaka Abadi, 2018).55

³⁹ Katarina Retno Triwidayati. *Ya Saya Bisa! (Memanfaatkan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran)*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2012), 17.

⁴⁰ Sri Anitah. *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), 4

perhatian dan minat siswa saat mereka belajar, sehingga meningkatkan keingintahuan mereka untuk memahami materi pelajaran. Pencapaian tujuan pembelajaran sangat tergantung pada peran penting media pembelajaran.⁴¹

Media sering digunakan dalam pendidikan karena dianggap dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan alat yang berisi materi pembelajaran untuk mendukung pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, dan pencapaian kompetensi oleh siswa.⁴²

Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan, serta sebagai alat untuk menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dianggap sebagai alat bantu yang penting dalam proses pengajaran, membantu dalam penyampaian materi untuk meraih hasil belajar yang optimal.

2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

a) Ciri Penggambaran (*Fixative Property*)

Media pembelajaran ditandai dengan kemampuannya untuk menggambarkan, merekam, atau mereplikasi suatu fenomena atau objek secara visual.⁴³

b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Pembelajaran seringkali butuh waktu yang cukup lama untuk mengalami atau menjalani suatu peristiwa atau proses. Namun, media

⁴¹ Ida Fitriyati, Arif Hidayat, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama."

⁴² Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup, 2021).30

⁴³ Hasan et al., *Media Pembelajaran*, 30.

pembelajaran memiliki ciri manipulatif yang memungkinkan waktu pembelajaran dipersingkat. Misalnya, dengan menggunakan fitur *timelapse*, waktu yang dibutuhkan untuk membahas satu materi dapat dipersingkat menjadi beberapa menit saja.⁴⁴

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Karakteristik distributif mencakup kemampuan menyebarkan materi pembelajaran kepada siswa dengan pengalaman yang serupa sebagai pemicu stimulus.⁴⁵ Dengan menggunakan media pembelajaran, informasi atau pengalaman pembelajaran dapat diberikan secara konsisten kepada siswa, tanpa tergantung pada tempat atau waktu tertentu.

3. Fungsi media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya dimaksudkan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran, melainkan juga memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa peran media pembelajaran:⁴⁶

- a) Memperbaiki efisiensi pembelajaran.
- b) Menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung.
- c) Menggunakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mencapai target pembelajaran atau kompetensi yang diinginkan.
- d) Menambahkan ketertarikan siswa pada konten pembelajaran.

⁴⁴ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2* (2019): 590.

⁴⁵ Hasan et al., *Media Pembelajaran*, 31.

⁴⁶ Hasnul Fikri dan Ade Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).13

- e) Mempercepat proses pembelajaran.
- f) Menambah kinerja siswa dalam hal prestasi akademik, pemahaman materi, dan dorongan belajar.

4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa variasi dari media pembelajaran yang dapat dikelompokkan:⁴⁷

- a) Media audio ini adalah media yang bergantung pada indera pendengaran karena isinya terbatas pada bunyi-bunyi. Contohnya termasuk rekaman suara, musik, lagu, dan sebagainya.
- b) Media visual adalah Salah satu jenis media yang bergantung pada kemampuan visual manusia karena berisi elemen yang bisa diamati adalah media visual. Contoh-contohnya mencakup gambar-gambar, poster, kliping, dan sebagainya.
- c) Media audio visual adalah media yang menggabungkan konsep suara dan gambar. Contohnya termasuk video, film, dan sejenisnya.
- d) Media animasi adalah karya media yang dibuat dengan menciptakan tokoh animasi dalam 2 dimensi atau 3 dimensi, mampu mengilustrasikan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk manusia, hewan, dan tumbuhan.
- e) Multimedia adalah sebuah platform yang memadukan elemen-elemen audio, visual, dan animasi, seperti komik, video edukatif, dan film.

⁴⁷ Hasnul Fikri dan Ade Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran ...*, 19.

Penggunaan media sebagai alat bantu pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa terdapat hubungan penggunaan media pembelajaran dan peningkatan efisiensi dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dianggap sangat penting dalam konteks pembelajaran. Asyhar secara terperinci menunjukkan empat alasan yang masuk akal mengapa pemanfaatan media pembelajaran menjadi esensial dalam kegiatan pembelajaran, yakni:⁴⁸

1) Meningkatkan Mutu Pembelajaran.

Upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, penting bagi para guru untuk memiliki kemampuan yang memadai dalam merancang dan mengimplementasikan proses pembelajaran. Dengan keahlian dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan alat bantu pembelajaran dengan efektif, guru dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Ini pada gilirannya dapat menghasilkan peningkatan minat dan smotivasi belajar siswa akan memfasilitasi pemahaman dan asimilasi materi pelajaran.

2) Tuntutan Paradigma Baru.

Paradigma pendidikan yang baru menekankan bahwa peran guru tidak hanya sebagai pengirim informasi kepada siswa, tetapi juga sebagai pengatur, perencana pembelajaran, pemediasi, dan bahkan manajer di dalam lingkungan kelas. Selain memahami dan mengingat materi pembelajaran, siswa juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu.

⁴⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada, 2011).12

3) Kebutuhan Pasar.

Pemanfaatan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tuntutan pasar agar para lulusan mampu menyesuaikan diri dengan dinamika zaman yang terus berkembang. Terkadang, para guru di lembaga pendidikan tertinggal dalam hal teknologi, yang menyebabkan lulusan mereka tidak siap bersaing di pasar kerja yang semakin maju.

4) Visi Pendidikan Global.

Masuknya abad ke-21 telah membuat perkembangan pesat dalam dunia pendidikan, di mana pembelajaran tatap muka semakin banyak digantikan oleh pembelajaran online. Karena itulah, guru-guru perlu terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan mereka agar dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang bergerak dengan cepat. Mereka harus dapat menggunakan sarana pembelajaran dengan efisien untuk memperkuat kepercayaan masyarakat pada sistem pendidikan sekolah.

F. Game Edukasi

Game edukasi memberikan kesenangan yang luar biasa dan berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat mengedukasi, dengan menggabungkan elemen-elemen seperti penilaian prestasi, batasan waktu, dan respon terhadap tindakan, dengan tujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Fungsi-fungsi game edukasi sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil bermain.

2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa anak sehingga dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Membuat suasana bermain yang menarik, memberikan rasa nyaman, dan keceriaan bagi anak-anak.
4. Meningkatkan mutu proses belajar mengajar bagi anak.

Dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran. Dalam game edukasi, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga menggabungkan unsur hiburan dengan pendidikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk merasa lebih senang dan termotivasi dalam belajar. Dengan adanya game edukasi, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

G. Media Pembelajaran *Wordwall* Berbasis Game Edukasi.

1. Pengertian Media *Wordwall*.

Media *Wordwall*, sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi, merupakan sebuah situs web yang dapat diakses melalui *browser*. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini dapat meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kelebihan *Wordwall* untuk dijadikan sebagai game edukasi bagi siswa. Di laman *Wordwall*, tersedia sejumlah variasi permainan atau aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh pengajar. Contoh permainan yang disediakan antara lain kuis, menjodohkan, pencarian kata, dan sebagainya.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan penilaian yang menarik bagi siswa.⁴⁹ Dengan menggunakan *Wordwall*, guru dan siswa dapat terbantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. media pembelajaran *Wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah dapat digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

2. Karakteristik Media *Wordwall*

Media pembelajaran *Wordwall* memiliki karakteristik diantaranya:

- a) Menyediakan berbagai jenis games atau permainan.
- b) Setiap permainan atau games memiliki tampilan yang menarik, mulai dari gambar-gambar, animasi, serta audio yang membuat permainannya semakin menyenangkan.
- c) Dapat diakses dengan mudah baik melalui handphone maupun melalui laptop dan sejenisnya.
- d) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di hampir semua mata pelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Wordwall*

Media *Wordwall* memiliki keunggulan sebagai media pembelajaran yang tersedia secara gratis untuk opsi dasar dengan beragam *template* yang dapat disesuaikan kebutuhan. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dengan mudah dibagikan melalui berbagai media komunikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya. Media ini menyediakan beragam

⁴⁹ Fanny Mestyana Putri, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

jenis permainan seperti *crossword*, kuis, kartu acak, dan lain-lain. Salah satu kelebihan lainnya adalah kemampuan untuk mencetak permainan yang telah dibuat dalam format PDF, memudahkan siswa yang mengalami kendala dengan koneksi internet.⁵⁰ Tak hanya itu, *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memungkinkan mereka untuk belajar sambil bermain. Selain itu, media ini juga menghubungkan dunia pendidikan dengan kehidupan siswa, menciptakan hubungan yang relevan dan menarik dalam proses pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Salah satunya adalah akses internet yang diperlukan oleh guru dan siswa untuk mengaksesnya. Hal ini berarti siswa dan guru perlu memiliki akses internet dan paket data yang memadai. Masalahnya, di daerah pedesaan, koneksi internet mungkin belum stabil atau terbatas, sehingga sulit bagi siswa dan guru untuk mengakses *Wordwall*. Sebaliknya, sekolah-sekolah yang berada di perkotaan biasanya memiliki infrastruktur yang lebih baik, termasuk koneksi internet yang memadai. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* lebih sesuai digunakan di sekolah-sekolah perkotaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas permainan atau game edukasi sebagai pendekatannya, terutama dalam pembelajaran. *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau penilaian yang menarik bagi siswa, sehingga mereka tidak merasa jenuh saat belajar. Kelebihan *Wordwall* dibandingkan dengan media

⁵⁰ Sari, P. M. & Yarza H. M. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-guru SDIT Al – Kahfi". *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Vol. 4 No.2 2021.

pembelajaran lainnya adalah adanya banyak variasi game yang disediakan, seperti kuis, menjodohkan, kartu acak, dan sebagainya. Hal ini memungkinkan siswa untuk memilih permainan sesuai minat mereka dan menghindari kejenuhan dalam belajar. Guru juga dapat merasakan efektifitas dari media ini karena efektifitas dan efisiennya. Namun, kekurangan *Wordwall* adalah kebutuhan akses internet untuk mengaksesnya. Meskipun demikian, *Wordwall* tetap menjadi pilihan yang tepat untuk mengatasi rasa bosan siswa dalam belajar.

H. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan berasal dari kata dasar "layak." Menurut KBBI, kata "kelayakan" berarti perihal layak (patut, pantas), kepantasan, dan kepatutan. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, diperlukan kriteria kelayakan media. Menurut Mais, terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Kualitas praktis yang didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi menggunakan media, seperti keakraban pengguna dalam mengoperasikan media tersebut, kemudahan mengakses dan menjangkau media, kemudahan dibawa, dan kemudahan dalam pengelolaan.
2. Kelayakan teknis yang berkaitan dengan kemampuan media dalam hal kualitas. Beberapa faktor menentukan keefektifan media, seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kejelasan informasi yang diberikan, dan susunan sistematis. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna.

3. Kelayakan biaya yang menekankan pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan biaya yang hemat.⁵¹

Mualdin dan Edi menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta mendukung isi materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Selain itu, materi yang sesuai dalam media pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran yang layak dapat efektif jika memberikan kesempatan belajar mandiri dan beraktivitas secara luas.⁵²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah ketika media tersebut sesuai dengan kebutuhan, isi materi pembelajaran, dan memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik.

⁵¹ Asrorul Mais, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2016).21.

⁵² Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994).56