

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “Medium” yang artinya perantara atau pengantar.²⁰ Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan media merupakan semua bentuk sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.²¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi sarana penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik.²²

Secara implisit dikatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi isi bahan ajar. Pengertian “media” dan “pembelajaran” berdasarkan tujuan, bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah adalah sarana, sedangkan kata belajar diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan untuk membuat seseorang berbuat sesuatu kegiatan belajar. Media

²⁰ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103–14, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

²¹ Sapriyah Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (31 Mei 2019): 470–77.

²² (Sari dan Setiawan 2018)

pembelajaran lebih menekankan pada posisi media sebagai wahana untuk menyalurkan pesan atau informasi dan belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar.²³

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar untuk menyampaikan informasi ke pada penerima informasi (siswa) dari pengantar informasi (guru) yang membantu akan membantu proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung.²⁴ Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar yang dianggap penting dan untuk menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar.²⁵

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya:

²³ (Prasasti, Solin, dan Hadi 2019)

²⁴ (Lestari 2019)

²⁵ K. Martono dan O. Nurhayati, "Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning Media," 2014, <https://www.semanticscholar.org/paper/Implementation-Of-Android-Based-Mobile-Learning-AS-Martono-Nurhayati/6e47a127335a39acf3322ba4db5954e0c4da0178>.

- 1) Dapat memperjelas tampilan penyajian pesan agar mudah dipahami dan tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, seperti objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.
- 3) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi sehingga dapat menimbulkan Hasrat untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan dunia realita.
- 4) Dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran dengan tepat sehingga guru dapat mengatasi kesulitan-kesulitan akibat perbedaan sifat, lingkungan.²⁶

Kegunaan media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.
- 4) Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.

²⁶ Yulius Dwi Cahyono, "E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Penelitian* 18, no. 2 (1 Mei 2015), <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/813>.

- 5) Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis.²⁷

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut. Beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini difokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.

2) Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara, atau 9

²⁷ (Elmunyah, Hidayat, dan Asfani 2019)

lainnya. Adapun beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain Go Animate, Video Scribe, Powtoon, Moovly, dan lain sebagainya.

3) Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang telah tersedia pada media. Pada matapelajaran kimia multimedia banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (Game) berbasis komputer ataupun android.

Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya.²⁸

2. *Wordwall*

a. Pengertian media *Wordwall*

Media merupakan alat komunikasi yang membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Manfaat penggunaan media tersebut akan menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih

²⁸ Rizqi Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16 (3 Juli 2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

memahami materi. Pembelajaran akan membuahkan hasil yang lebih baik apabila dirancang sesuai dengan cara manusia belajar. Oleh karena itu, sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah *Wordwall*.²⁹

Menurut Wagstaff, *Wordwall* berasal dari bahasa Inggris, mot berarti kata dan mur berarti dinding, sehingga *Wordwall* dapat diartikan sebagai dinding kata-kata. *Wordwall* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. *Wordwall* merupakan kumpulan kosakata yang disusun secara sistematis, ditampilkan dalam huruf besar dan ditempel di dinding kelas. media *Wordwall* berpotensi menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa.³⁰

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar atau alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar. Beberapa manfaat *Wordwall* adalah gratis untuk opsi dasar dengan beberapa templat untuk dipilih. Selain itu, game buatan 7 bisa langsung dikirim melalui WhatsApp, Google Classroom atau lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, puzzle, kartu acak dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya adalah permainan yang dibuat

²⁹ (Sohibun dan Ade 2017)

³⁰ Diajukan Oleh, "Implementasi Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas IV SD N Ngadirejo II Kartasura," t.t.

dapat dicetak dalam format PDF sehingga memudahkan siswa yang mempunyai kendala jaringan. *Wordwall* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi kursus online dan mudah digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.³¹

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran, sumber belajar dan penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga memberikan beberapa contoh kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru untuk berkreasi. Media pembelajaran ini, juga dapat dipahami sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis puzzle yang menyenangkan. Selain itu, dinding kata juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran.³²

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan alat pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa. Media pembelajaran ini juga dapat dipahami sebagai aplikasi web yang digunakan untuk membuat permainan berbasis puzzle yang menyenangkan. Keuntungan *Wordwall* adalah opsi dasarnya gratis dengan banyak templat untuk dipilih. Selain itu, game yang dibuat dapat dikirim langsung melalui WhatsApp, Google Classroom atau

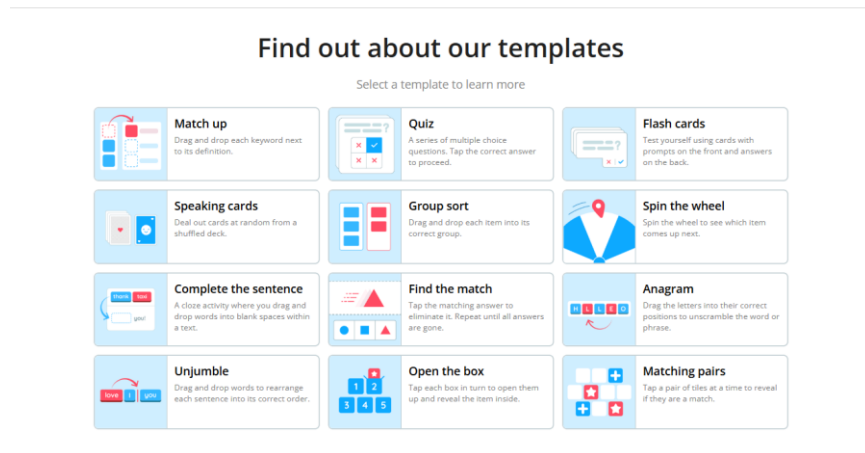
³¹ (Maryanti, Hartati, dan Kurniawan 2022)

³² Ani Nur Aeni dkk., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (16 Desember 2022): 1835–52, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>.

lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, puzzle, kartu acak dan masih banyak lagi.

b. Jenis dan karakteristik media *Wordwall*

Jenis media *Wordwall* berikut digunakan dalam penelitian ini, seperti yang ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 2. 1 Jenis-jenis game edukasi pada wordwall

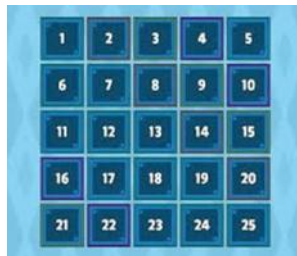
Dilihat dari Gambar 2.1 di atas, sangat baik dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Koordinasi, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan menentukan batas atau membawa semboyan ke penggambaran yang sesuai.



Gambar 2. 2 Template Koordinasi

- b. Tes, permainan instruktif ini meminta siswa mengerjakan tes sesuai waktu yang ditentukan dengan materi yang diajarkan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan tes berikutnya.



Gambar 2. 3 Template Tes Wordwall

- c. Roda Tidak Beraturan, instruksi ini meminta siswa untuk menyatakan penggambaran dari gambar atau jawaban atas pertanyaan yang dipilih dari roda yang diputar. Permainan ini biasanya digunakan sebagai kegiatan atau latihan sehingga siswa menggambarkan dan mempertahankan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki skor.



Gambar 2. 4 Roda Tak Beraturan

- d. Buka peti, permainan edukatif ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.



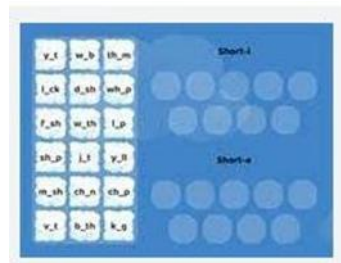
Gambar 2. 5 Buka Peti

- e. Temukan kecocokan, sekolah ini meminta siswa memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan sebagai gambar atau pertanyaan dengan mengetuk jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.



Gambar 2. 6 Temukan Kecocokan

- f. Pengurutan, cara meminta agar siswa mengelompokkan atau menyusun gambar atau artikulasi dengan cara menarik dan memindahkannya ke kumpulan atau kumpulan klasifikasi yang masih ada di udara dengan tepat.



Gambar 2. 7 Pengurutan

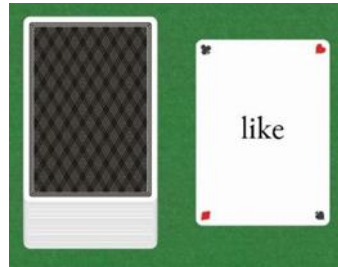
- g. Berkoordinasi dengan set, yaitu dengan mencari set dari gambar atau menggabungkan pertanyaan dengan jawaban yang benar dengan membuka kartu yang baru saja ditutup satu per satu kemudian mengingatnya dan berkoordinasi dengan set mereka sesuai waktu yang dibagikan.



Gambar 2. 8 Berkoordinasi Dengan Set

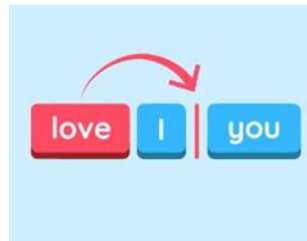
- h. Kartu Sewenang-wenang, cara meminta siswa memperhatikan penggambaran gambar atau jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang diberikan. Biasanya digunakan sebagai suatu kegiatan sehingga siswa

menggambarkan dan menyimpan materi yang dibutuhkan instruktur karena permainan ini tidak memiliki nilai.



Gambar 2. 9 Kartu Sewenang-Wenang

- i. *Unjumble*, cara meminta siswa menyortir kalimat atau bagian dengan menarik dan mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.



Gambar 2. 10 Unjumble

- j. Eksekutor, cara meminta siswa menjumlahkan kata, ungkapan, atau kalimat dengan memilih huruf yang tepat. Jika Anda memilih beberapa huruf yang tidak dapat diterima, itu akan mengurangi hidup atau kesempatan Anda untuk bermain.



Gambar 2. 11 Eksekutor

- k. Penataan ulang kata, cara meminta siswa mendalangi suatu kata atau ungkapan dengan cara mengangkut huruf-huruf tersebut ke dalam wadah yang telah diberikan secara efektif.



Gambar 2. 12 Penataan Ulang Kata

- l. *Massing word*, cara meminta siswa mengisi lubang pada kalimat atau paragraf dengan cara memasukkan jawaban yang benar ke dalam kotak lubang.



Gambar 2. 13 Massing Word

- m. *Wach-a-mole*, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.



Gambar 2. 14 Wach A-Mole

- n. *Gameshow Test*, cara meminta siswa mengerjakan ujian bergantung waktu yang diberikan.



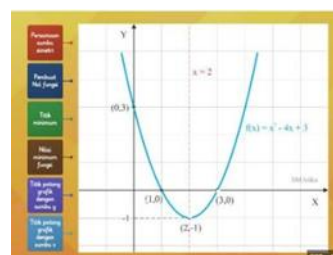
Gambar 2. 15 Gameshow Test

- o. *Wordsearch*, cara meminta siswa mencari kata-kata yang cocok dengan materi rahasia pada tabel huruf tak beraturan. Dapat diperkecil, pada bidang datar atau miring dan sebaliknya.



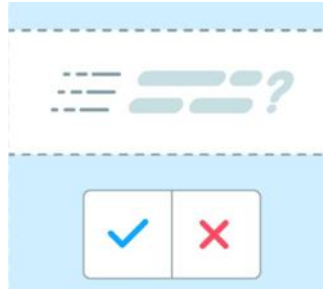
Gambar 2. 16 Wordsearch

- p. Grafik bertanda, cara meminta siswa untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.



Gambar 2. 17 Grafik Bertanda

- q. *Valid atau Bagus*, cara meminta siswa menjawab pernyataan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya valid atau palsu.



Gambar 2. 18 Valid atau Bagus

- r. *Maza Pursue*, cara mengajukan siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengelak labirin (maze atau lobi yang saling berhubungan) kemudian, kemudian langsung menuju zona jawaban yang tepat sambil menjauh dari musuh.



Gambar 2. 19 Maza Pursue

- s. *Flip Tiles*, cara meminta siswa untuk menyelidiki serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperkuat pertanyaan dan mengetuk untuk kembali.



Gambar 2. 20 Flip Tiles

c. Langkah-langkah mengakses penggunaan aplikasi *Wordwall*

Adapun sarana pemanfaatan “*Wordwall*” untuk pembelajaran adalah:

- 1) Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.
- 2) Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
- 3) Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, Anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
- 4) Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.³³

Sebagai pendidik, untuk melihat rekap siswa yang menyelesaikan pekerjaan beserta nilai dan waktu, kita dapat membuka *Wordwall*, klik hasil saya. Di sana Anda akan melihat siapa yang bekerja dan nilai/skor dan waktu dalam melakukannya.

d. Kelebihan dan kekurangan aplikasi *Wordwall*

Berikut ini adalah beberapa kelebihan dari *Wordwall* games, yaitu:

³³ Nur Aidah dan Nurafni Nurafni, “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi,” *Pionir: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2022): undefined-undefined, <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>.

- 1) Meningkatkan informasi dan pengetahuan siswa melalui metode pembelajaran sambil bermain.
- 2) Menjiwai dan mengembangkan lebih lanjut daya pikir, kemampuan, bahasa, watak, sikap yang baik bagi siswa.
- 3) Bekerja pada sifat belajar.
- 4) Membangun iklim bermain sambil belajar, menyenangkan, menggelitik, dan memberikan rasa pelipur lara.

Sedangkan kekurangan dari game *Wordwall* adalah:

- 1) Tidak semua materi bisa dibuat di *Wordwall* Game ini, karena seandainya semua materi dibuat di *Wordwall*, suasana belajar menjadi melelahkan.
- 2) Tidak sulit untuk membuat materi pada media *Wordwall* ini, karena kita perlu membuatnya semenarik mungkin, merencanakan dengan matang bagaimana mendalangi acara media *Wordwall*, materi apa yang dimasukkan sehingga cenderung menarik untuk siswa.³⁴

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Belajar adalah kegiatan mental untuk mendapatkan perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian. Belajar bisa menjadi salah satu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Karena belajar merupakan kegiatan yang dapat dilakukan kapan pun dan di

³⁴ (Supendi 2007)

manapun.³⁵ Aktivitas dan hasil belajar memiliki memiliki peranan yang sangat penting dan saling berhubungan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dinilai sangat penting karena akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.³⁶

Hasil belajar adalah cerminan setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah yang menggambarkan kemampuan siswa dan digunakan sebagai salah satu indikator keberhasilan proses belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka.³⁷ Gagne menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari masing-masing ranah kapabilitas siswa yang berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap.³⁸

Hasil belajar diartikan sebagai sebuah pencapaian keberhasilan siswa selama mengikuti pembelajaran di sekolah. Berdasarkan penguraian beberapa teori, hasil belajar merupakan hasil akhir yang didapatkan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan siswa dan menjadi tolak ukur dalam pembelajaran.

³⁵ (Setiawan 2017)

³⁶ (Puspitasari 2018)

³⁷ Ni G. A. A. Md Lismanteri Dewi, "Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA LAB Singaraja," 2013, <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengaruh-Pelaksanaan-Pembelajaran-Dan-Kebiasaan-X-Dewi/248f14140d83b9d394178bc5b0f2475fa2ae3f89>.

³⁸ (Hidayat 2016)

b. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Aspek-aspek hasil belajar diperlukan untuk menilai hasil belajar siswa secara menyeluruh.³⁹ Ada 3 aspek belajar berdasarkan teori Bloom antara lain sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berasal dari kata *cognition* yang artinya mengetahui. Dalam arti yang luas *cognition* ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia kognitif berhubungan dengan kognisi atau berdasarkan pada pengetahuan faktual yang empiris.⁴⁰ Semua kegiatan yang dilakukan dalam otak termasuk dalam ranah kognitif.

Tes hasil belajar ranah kognitif dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis dalam berbagai bentuk tes, seperti pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, maupun dengan uraian singkat. Sebelum dilakukan penilaian hasil belajar, perangkat penilaian harus disusun dengan baik. Sebelum perumusan butir soal diperlukan adanya tujuan pembelajaran yang berupa tingkah laku yang dapat dilakukan oleh peserta didik dan dapat diukur dengan menggunakan kata kerja operasional. Bloom mengelompokkan tujuan pembelajaran dalam tiga ranah, yaitu:

³⁹ (D 2013)

⁴⁰ (“Arti kata kognitif - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” t.t.)

- a. ranah kognitif dimana ranah ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang difokuskan pada kemampuan otak dalam berpikir;
- b. ranah afektif yang berkaitan dengan rasa hati, emosi, pemahaman nilai dan sikap nurani;
- c. ranah psikomotor yang dititik beratkan pada ketrampilan motorik peserta didik. Taksonomi Bloom ranah kognitif sebagai acuan kategori tujuan pembelajaran dalam pengembangan tes hasil belajar telah mengalami revisi.

Cakupan revisi taksonomi Bloom terdiri dari enam ketrampilan berpikir dari tingkatan rendah ke tinggi, yaitu: hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁴¹ Untuk mencapai tingkat berpikir yang lebih tinggi maka peserta didik harus sudah memenuhi tingkatan berpikir yang lebih rendah. keenam tingkatan berpikir pada taksonomi bloom sering disimpulkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Kognitif memiliki 6 taraf pengetahuan antara lain sebagai berikut:

- (1) Pengetahuan (*Knowledge*) Pengetahuan mencakup ingatan, dalam rangka penilaian tes ingatan hampir tidak menuntut lebih daripada mengingat kembali materi yang telah diberikan.

⁴¹ Imam Gunawan dan Anggarini Retno Palupi, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 2, no. 02 (14 November 2016), <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>.

- (2) Pemahaman (*Comprehension*) Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep atau materi.
- (3) Penerapan (*Aplication*) Penerapan adalah kesanggupan dalam menerapkan abstraksi dalam suatu situasi kongkrit.
- (4) Analisis Analisis adalah kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai makna.
- (5) Sintesis Sintesis yakni menekankan suatu kesanggupan menyatukan unsur-unsur menjadi satu integritas.
- (6) Evaluasi Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang digunakan.⁴²

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah cara yang khas dalam merasakan atau mengungkapkan emosi, dan mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap emosi, atau nilai atau berhubungan dengan emosi seperti perasaan nila, apresiasi, motivasi dan sikap. Terdapat 5 kategori afektif antara lain sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*Receiving*) Penerimaan adalah kesediaan untuk meyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya.
- b) Tanggapan (*Responding*) Tanggapan adalah memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya.

⁴² Miterianifa dan Mas'ud Zein, *Evaluasi Pembelajaran Kimia (Model Integrasi Sains Dengan Islam)* (Cahaya Firdaus, 2016), <https://repository.uin-suska.ac.id/10303/>.

- c) Penghargaan (*Valuing*) Penghargaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena, atau tingkah laku.
- d) Pengorganisasian (*Organization*) Pengorganisasian adalah 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*) Karakteristik berdasarkan nilai-nilai berhubungan dengan sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga akan menjadi karakteristik gaya hidupnya.

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika di praktikkan hal ini dapat di ukur berdasarkan jarak, kecepatan, ketepatan, teknik dan cara pelaksanaan.⁴³

Terdapat 7 kategorik aspek psikomotorik antara lain:

a) Peniruan

Kategori yang bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Dimana anak bisa melihat dan mengamati gerakan tersebut kemudian melakukan

⁴³ (Winingsih 2020)

respon terhadap gerakan yang di lihat kemudian di tiru, bentuk peniruan pada bagian in belum sempurna.

b) Kesiapan

Kategori ini di lihat dari kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Tingkat ini anak sudah melakukan suatu hal menurut petunjuk yang diberikan dan tidak hanya ditiru.

c) Latihan

Kategori ini merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran kompleks yang meliputi imitasi juga proses gerakan percobaan. Keberhasilan dalam penampilan di capai melalui latihan yang terus menerus.

d) Mekanisme

Kategori ini merupakan tahap menengah dalam mempelajari dan memahami suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini respon yang yang di pelajari sudah menjadi kebiasaan dan gerakan sudah bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

e) Respon tampak kompleks

Kategori ini merupakan tahap gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks. Kecakapan gerakan dindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi tetapi dengan tenaga yang minimal.

f) Adaptasi

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

g) Penciptaan

Kategori ini merupakan tahap menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan yang baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan situasi. Proses ini menghasilkan gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas anak serta kemampuan yang telah berkembang pesat.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Sumber Belajar

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran saat ini yaitu masih belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun peserta didik. Hal ini berkaitan masih belum maksimalnya guru memanfaatkan sumber belajar yang ada, seperti belum mampu memanfaatkan perpustakaan secara maksimal untuk sebagai fasilitas untuk mencari referensi materi pelajaran bagi siswanya. Selain itu guru juga kurang mampu menyediakan dan memakai sumber-sumber belajar yang relevan serta dengan lebih banyak memanfaatkan aneka ragam sumber belajar.

2) Lingkungan Sekolah

lingkungan sekolah memiliki peranan penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Tidak hanya mempengaruhi hasil belajar saja, melainkan juga akan mempengaruhi motivasi setiap siswa dalam proses belajarnya.

3) Budaya Sekolah

Budaya sekolah berperan dalam membentuk karakter siswa dan pada akhirnya akan berperan pada prestasi siswa. Pencitraan akan sebuah sekolah yang baikpun bisa dilihat dari sikap siswa di luar sekolah. Apa yang terbentuk di dalam sekolah akan tertanam dengan baik ke dalam bawah sadar peserta didik di sekolah tersebut. Budaya sekolah yang rapuh akan menanamkan sikap yang kurang baik untuk siswa.⁴⁴

4. Shalat jama' dan qashar

a. Pengertian shalat jama'

Jama' menurut bahasa berarti mengumpulkan. Sedangkan shalat jama' menurut istilah adalah mengumpulkan dua shalat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu dengan sendiri-sendiri. Hal ini merupakan rukhsah (keringanan) dari Allah dalam melaksanakan shalat dalam keadaan tertentu. Menjamak shalat hukumnya mubah atau boleh bagi orang yang sudah memenuhi syarat. Adapun shalat yang boleh dijamak adalah shalat dhuhur dengan shalat Ashar dan shalat Maghrib dengan shalat Isya'.

b. Macam-macam shalat jama'

⁴⁴ (Yandi, Putri, dan Putri 2023)

- 1.) Jama' Taqdim, adalah mengumpulkan dua shalat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal). Jamak taqdim ada dua macam yaitu mengumpulkan shalat dhuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu dhuhur. Dan mengumpulkan shalat maghrib dan shalat isya', dikerjakan pada waktu Maghrib
- 2.) Jama' Ta'khir, adalah mengumpulkan dua shalat wajib yang dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir). Jamak ta'khir ada dua macam, yaitu mengumpulkan shalat dhuhur dan shalat ashar, dikerjakan pada waktu ashar. Dan mengumpulkan shalat maghrib dan shalat isya', dikerjakan pada waktu isya'.

c. Syarat-syarat shalat jama'

- 1.) Musafir, orang yang sedang dalam perjalanan dan perjalanannya tidak untuk maksiat.
- 2.) Jarak perjalanan minimal 80.64 km (menurut sebagian ulama` tidak disyaratkan jarak jauhnya perjalanan sebagaimana tersebut di atas (jauh dekat sama saja)
- 3.) Tidak boleh makmum dengan orang yang mukim
- 4.) Dalam keadaan tertentu, seperti : sedang sakit, hujan lebat
- 5.) Berniat shalat jamak

d. Pengertian shalat qashar

Qashar menurut bahasa berarti meringkas, sedangkan shalat qashar adalah meringkas shalat wajib empat raka`at menjadi dua raka`at. Mengqashar shalat bagi orang yang memenuhi syarat hukumnya mubah (boleh) karena merupakan rukhsah (keringanan)

dalam melaksanakan shalat bagi orang-orang yang sudah memenuhi syarat. Shalat yang boleh diqashar adalah shalat dhuhur, ashar dan isya. Shalat Maghrib dan Subuh tidak boleh diqashar karena jumlah rakaatnya tidak empat rakaat.

e. Syarat-syarat shalat qashar

- 1.) Orang yang boleh mengqashar adalah musafir yang bukan karena maksiat.
- 2.) Berniat mengqashar pada waktu takbiratul ikhram.
- 3.) Jarak perjalanannya sudah ada 80,64 km.(menurut sebagian ulama tidak disyaratkan jarak jauhnya perjalanan sebagaimana tersebut di atas)
- 4.) Pelaksanaan shalat Qashar dalam prakteknya sering digabungkan dengan shalat jamak. Jadi rukhsah atau keringanan yang diberikan oleh Allah ini dilakukan sekaligus. Boleh saja pada jamak taqdim maupun jamak ta'khir.

f. Dasar Hukum Shalat Jama' dan Qashar

1) Dasar hukum dalam Al-quran

وَإِذَا ضَرَيْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ إِنْ خِفْتُمْ أَنْ يَفْتِنَكُمُ الَّذِينَ

كَفَرُوا إِنَّ الْكَافِرِينَ كَانُوا لَكُمْ عَدُوًّا مُبِينًا

Artinya: Dan apabila kamu bepergian di muka bumi, maka tidaklah mengapa kamu men-qashar sembahyang(mu), jika kamu takut diserang orang-orang kafir. Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh yang nyata bagimu. (Surat An-Nisa' Ayat 101)

Ayat ini menjadi landasan utama adanya rukhsah (keringanan) dalam bentuk qashar shalat, yaitu meringkas shalat empat rakaat menjadi dua rakaat saat dalam perjalanan (safar). Para ulama juga memahami bahwa ayat ini, bersama praktik Nabi Muhammad SAW, menjadi dasar kebolehan menjamak shalat ketika ada uzur seperti safar atau kesulitan lainnya.

2) Dasar hukum dalam Hadits

Selain ayat Al-Qur'an, banyak hadits shahih yang menjelaskan praktik Rasulullah SAW dalam menjamak dan mengqashar shalat saat safar, di antaranya:

“Kami pergi bersama Nabi SAW dalam perang Tabuk, beliau melaksanakan shalat Dzuhur dan Ashar secara jama', demikian juga antara Maghrib dan Isya dilakukan secara jama'.”

(HR. Muslim)

Ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar hukum shalat jama' dan qashar adalah QS. An-Nisa' ayat 101. Shalat qashar dibolehkan bagi musafir dan shalat yang empat rakaat (Dzuhur, Ashar, Isya) diringkas menjadi dua rakaat. Shalat jama' dibolehkan dalam kondisi safar atau keadaan darurat dengan menggabungkan dua shalat fardhu dalam satu waktu. Ayat dan hadits-hadits di atas menunjukkan adanya kemudahan dari Allah SWT dalam pelaksanaan shalat bagi orang yang sedang dalam perjalanan atau mengalami kesulitan tertentu.

g. Hikmah shalat jama' dan qashar

- 1.) Shalat jamak dan Qashar merupakan rukhsah (kemurahan) dari Allah SWT terhadap hamba-Nya manakala kita sedang bepergian sehingga dapat melaksanakan ibadah secara mudah sesuai dengan kondisinya.
- 2.) Melaksanakan shalat secara jamak dan Qashar mengandung arti bahwa Allah SWT tidak memperberat terhadap hamba-Nya karena sekalipun shalatnya dikumpulkan dan diringkas tetapi tidak mengurangi pahalanya.
- 3.) Disyariatkan shalat jamak dan Qashar supaya manusia tidak berani meninggalkan shalat karena ia dapat melaksanakan dengan mudah dan cepat.

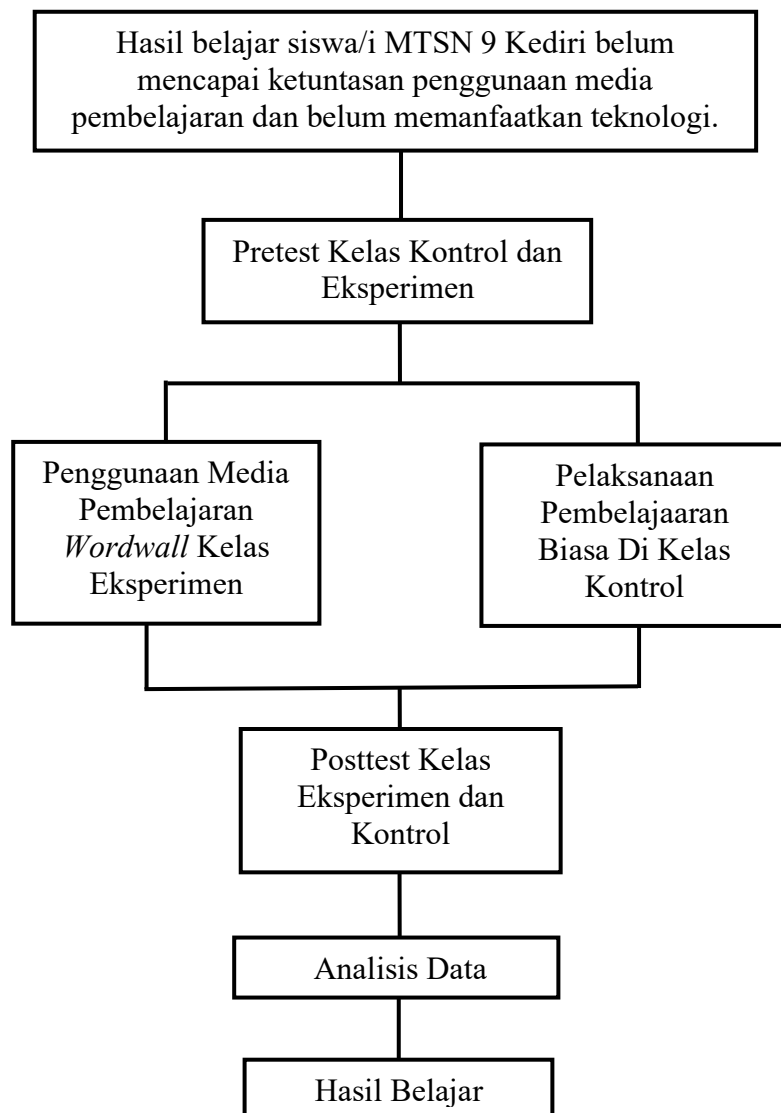
B. Kerangka Berpikir

Menurut Suharsini Arikunto kerangka pikir adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini penulis harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Dari hal tersebut berarti kerangka pikir merupakan sistematika berpikir, sehingga permasalahan yang akan diteliti menjadi mudah dipahami dan dipecahkan. Maka rumusan kerangka pikir dalam penelitian ini adalah jika penggunaan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* dilakukan dengan baik, maka hasil belajar siswa juga akan ikut baik dan sangat memuaskan, begitu pula sebaliknya apabila penggunaan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* tidak

dilakukan dengan baik maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswanya.

Berdasarkan situasi sekolah yang akan diteliti, media tradisional masih digunakan dalam proses pembelajaran dan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran fiqih. Pada materi shalat jama' dan qashar, Peneliti menerapkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu game interaktif berbasis *Wordwall* yang diharapkan bisa mempengaruhi nilai sebelum dan sesudah hasil belajar siswa pada materi shalat jama' dan qashar.

2.1 Bagan Kerangka Teoritis



C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis biasa disebut hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel.⁴⁵

Hipotesis yang penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis website *Wordwall* terhadap hasil belajar fiqih di MTsN 9 Kediri

Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis website *Wordwall* terhadap hasil belajar fiqih di MTsN 9 Kediri

Hipotesis yang dapat diambil berdasarkan penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi shalat fardhu jama' dan qashar.

⁴⁵ (Heryana 2020)