

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Media pelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah proses pembelajaran. Media merupakan penghubung atau perantara. Namun, pengertian lain menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, pengantar, atau perantara. Media juga merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran menurut (Pagarra H & Syawaludin, 2022) ialah segala sesuatu yang dapat di manfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Media pembelajaran adalah sarana yang memiliki kemampuan mendukung proses belajar mengajar dan berperan dalam mengklarifikasi pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Aimang, 2023). Media pembelajaran ialah perangkat yang digunakan oleh tenaga pendidik untuk memperkuat efektifitas kegiatan pada pembelajaran, dan semua jenis media yang bisa menyampaikan gagasan dan menghidupkan belajar anak (Sekolah et al., 2024).

Dari penjelasan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penghubung atau perantara dalam pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan tercapainya suatu pembelajaran yang bermakna.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, banyak jenis media pembelajaran yang bisa di gunakan. Terdapat lima kelompok. Yaitu, berdasarkan jenis, ciri fisik, dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan respon indra, berdasarkan penggunaannya, serta tingkat pemanfatannya (Silahuddin et al., 2022).

1. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Dikelompokan menjadi empat macam, yaitu:

- a. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang bentuk atau tampilannya bisa diamati dari satu arah pandang saja yang hanya dilihat dari dimensi Panjang dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar.
- b. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang bentuk atau tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan memiliki dimensi Panjang, lebar dan tinggi/tebal.
- c. Media pandang diam (*still picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/statis pada layar).
- d. Media pandang gerak (*metion picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film atau video recorder.

2. Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indra yang dirangsang media pembelajaran yang diuraikan menjadi tiga macam yakni media visual, media audio, dan media audio-visual.

3. Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar.

Media pembelajaran yang dikelompokkan berdasarkan pengalaman belajar dibagi menjadi tiga kelompok:

- a. Pengalaman melalui lisan, yaitu penyampaian informasi atau pesan menggunakan kata-kata, penyampaian informasi ini biasanya dilakukan secara tatap muka atau interaksi langsung seperti kata-kata yang diucapkan langsung oleh pelajar.
- b. Pengalaman melalui media nyata, pengalaman yang didapat dari benda-benda asli yang ada di kehidupan sehari-hari untuk digunakan sebagai sumber belajar atau bisa disebut (*First hand experience*) yaitu pengalaman langsung secara nyata dalam suatu peristiwa.
- c. Pengalaman melalui media tiruan yaitu proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menampilkan objek secara tiruan.

4. Pengelompokan berdasarkan penggunaan

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi menjadi dua kelompok:

- a. Berdasarkan jumlah penggunaannya
 1. Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual yaitu kelas atau laboratorium elektronik, media *oto-instruktif*, kotak unit pengajaran.
 2. Media yang penggunaannya secara berkelompok/kelas.

3. Media pembelajaran yang penggunaannya secara masal, misalnya televisi, slide, proyektor.

b. Berdasarkan cara penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dibedakan menjadi dua, yaitu :

- 1) Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, *ritatoon* (symbol-simbol grafis), *roratoon* (gambar berseri).
- 2) Media modern atau kompleks, seperti computer yang digabungkan dengan media-media elektronik lainnya.

Dari beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa macam. Maka dari itu, sebagai seorang guru harus pandai menyesuaikan kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa maupun materi yang akan dipelajari. Guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran secara asal-asalan apalagi jika tidak sesuai dengan materi yang akan dipelajari atau disampaikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan dari suatu proses pembelajaran yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media merupakan salah satu alat bantu yang dipakai guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa (Rohani, 2020).

Berikut manfaat media pembelajaran menurut (Fadilah et al., 2023)

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses belajar menjadi lebih menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

4. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
5. Proses belajar mengajar dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.
6. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
7. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.
8. Dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pelajar tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya seperti contoh melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau ketempat lainnya.

Selain itu, manfaat media pembelajaran juga dijelaskan (Rohani, 2020) sebagai berikut.

1. Dapat meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dan antara siswa dan sesamanya.
2. Dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi siswa untuk mendorong kegiatan belajar mengajar.
3. Membangkitkan keinginan dan minat belajar siswa.
4. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
5. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dikalangan siswa.

Selanjutnya, manfaat media pembelajaran juga dijelaskan oleh (Wulandari et al., 2023) sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan

lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk membantu memudahkan guru dalam penyajian materi dan menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Media game interaktif *wordwall*

1. Pengertian Game Interaktif

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media game interaktif *wordwall* atau media interaktif dimana dalam media ini memungkinkan terjadinya interaksi dua arah yakni dari peserta didik dan materi pembelajaran. Menurut (Anindya, 2023) media interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang bisa membuat pengalaman belajar bagi peserta didik seperti di dalam kehidupan nyata pada lingkungan sekitarnya. media yang mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan mengikuti pembelajaran secara dua arah atau tidak hanya memperhatikan dari media atau objeknya saja akan tetapi berinteraksi dengan sebuah aplikasi media tertentu, dengan mesin seperti media pembelajaran, simulator, atau kombinasi video tutorial. Media interaktif ialah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat aktif, dengan saling berinteraksi serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Nurmalasari, Hilda, 2019). Sedangkan pengertian media interaktif merupakan media pembelajaran yang dikategorikan sebagai alat bantu pembelajaran yang

terdiri atas media pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Media interaktif juga merupakan sebuah media yang menggabungkan dari beberapa unsur yang ada didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi (Khofifah Indra Sukma & Trisni Handayani, 2022).

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media interaktif merupakan media pembelajaran dua arah yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dengan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dengan melibatkan partisipasi aktif dari siswa. Terkait hal itu media visual yang digunakan oleh peneliti adalah media interaktif wordwall.

2. Game interaktif

Pengertian games adalah suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Sementara interaktif merupakan hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang saling berinteraksi serta memiliki timbal balik. Jadi pengertian dari games inetraktif ialah kegiatan yang mrnghasilkannketerampilan dan kemampuan menyenangkan yang dilakukan secara dua arah dengan memiliki timbal balik (Setyowahyudi et al., 2023). Game interaktif juga disebut dengan permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya sehingga game interaktif lebih mengoptimalkan pengasahan tumbuh kembang anak karena adanya motorik anak, selain itu juga bisa melatih keterampilan anak, selain itu game interaktif juga lebih menarik perhatian anak. (Chandra et al., 2018). Game interaktif merupakan aktivitas atau permainan kreatif yang berkaitan dengan (penciptaan, produksi, distribusi permainan/game komputer dan video) yang merupakan hiburan, ketangkasan dan pendidikan interaktif (Khatimah et al., 2023).

3. Wordwall

Media *Wordwall* merupakan media yang dapat di aplikasikan untuk pembelajaran dengan menampilkan sekelompok katadi dinding, papan bulletin, papan tulis, maupun papan tulis kelas. *Wordwall* dapat diartikan sebagai sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan ataupun dilihat, *wordwall* juga didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga melibatkan peserta didik secara aktif (Pamungkas et al., 2021). *Wordwall* juga merupakan aplikasi kegiatan interaktif atau permainan edukatif digital yang berbasis jaringan yang mengakses beragam fitur game dan kuis yang bisa mengoptimalkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi serta menjadi sumber belajar, media, serta instrument penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Sedangkan pengertian *Wordwall* menurut (Sitohang et al., 2024) merupakan media interaktif yang menyajikan fitur-fitur dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan pendidik atau guru di dalam kelas. Berikut merupakan Gambar 2.1 tampilan awal *Platform Wordwall*.

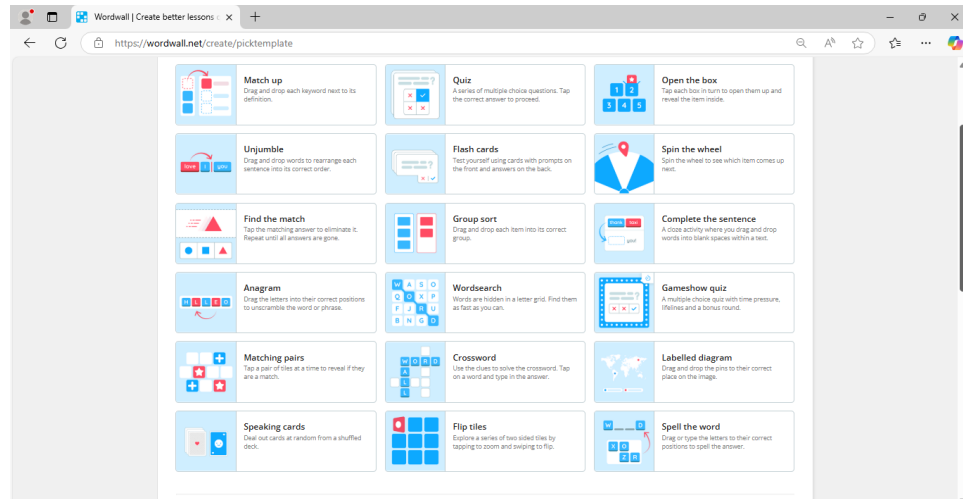


Gambar 2.1 Tampilan Awal Platform *Wordwall*

Gambar diatas merupakan gambar dari tampilan awal *Platform Wordwall* yang menunjukkan beberapa bagian seperti *home*, *Features*, *Log in*, *Sigh Up* dan pilihan Bahasa yang bisa untuk platform tersebut.

1. Fitur-fitur Wordwall

Aplikasi web ini menyajikan beragam jenis fitur di dalamnya antara lain *quis*, *random cards*, *crossword*, dan lain sebagainya. Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini.



Gambar 2.2 Fitur-fitur wordwall

- 1) *Match Up*, Siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci disamping definisi.
- 2) *Quis*, Peserta didik diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal berikutnya.
- 3) *Open the Box*, Peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu persatu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam kotak.
- 4) *Unjumble*, pada fitur ini peserta didik diminta untuk memilih atau menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.

- 5) *Spin the wheel*, pada fitur ini peserta didik diminta untuk memilih soal dengan cara memutar roda secara acak, kemudian nanti siswa diminta menjawab soal terpilih.
- 6) *Fine the match*, pada fitur ini peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang tepat untuk membuangnya berulang seperti itu sampai semua jawaban hilang.
- 7) Pada permainan ini peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam group yang benar.
- 8) Anagram, Pada permainan ini peserta didik diminta untuk menyeret huruf ke posisi yang tepat sehingga menjadi rangkaian kata yang benar.
- 9) *Word search*, peserta didik diminta untuk mencari kata-kata tersembunyi secara horizontal, vertical, dan diagonal setelah menemukan kata maka klik atau sentuh maka jawaban akan disoroti.
- 10) *Gameshow Quiz*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah di diberikan.
- 11) *Matching Pairs*, peserta didik diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul Digambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang.
- 12) *Crossword*, pada permainan ini menampilkan kotak-kotak dengan beberapa kata yang sudah terisi, kemudian peserta didik diminta untuk membaca petunjuk atau pertanyaan disamping grid lalu mengisi kata-kata yang kosong menggunakan jawaban yang tepat.
- 13) *Labelled Diagram*, pada fitur ini hamper sama dengan fitur sebelumnya yaitu menampilkan diagram dengan beberapa label kosong, kemudian peserta didik diminta untuk membaca petunjuk atau pertanyaan diatas diagram lalu mengisi label yang kosong menggunakan jawaban yang tepat.

- 14) *Speaking Cards*, Pada fitur ini akan ditampilkan kartu-kartu dengan gambar atau diagram, kemudian peserta didik diminta untuk mengikuti instruksi atau pertanyaan dengan menjawab pertanyaan secara lisan.
- 15) *Flip Tiles*, pada fitur ini menampilkan diagram dengan ubin-ubin yang dapat dibalik, kemudian peserta didik diminta untuk membalikinya dimana dibaliknya terdapat informasi. Selanjutnya siswa diminta juga untuk membaca instruksi atau pertanyaan yang terakit di ubin kemudian memilih jawaban yang tepat dari pilihan yang telah tersedia.
- 16) *Spell the Word*, pada fitur ini menampilkan diagram dengan gambar dan ruang kosong untuk menulis kata dengan instruksi peserta didik diminta untuk membaca pertanyaan lalu mengisi ruang yang kosong dengan menulis kata yang tepat dengan menggunakan huruf yang tersedia atau mengetik secara manual.

2. Karakteristik *Wordwall*

Beberapa karakteristik media pembelajaran *Wordwall* antara lain sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan siswa. Pada pembelajara *Wordwall* terdapat berbagai tingkat kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, dimana semakin tinggi levelnya, maka semakin tinggi juga levelnya dan juga semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
- 2) Menarik dan menyenangkan, serta bisa membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam menjawab soal-soal sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

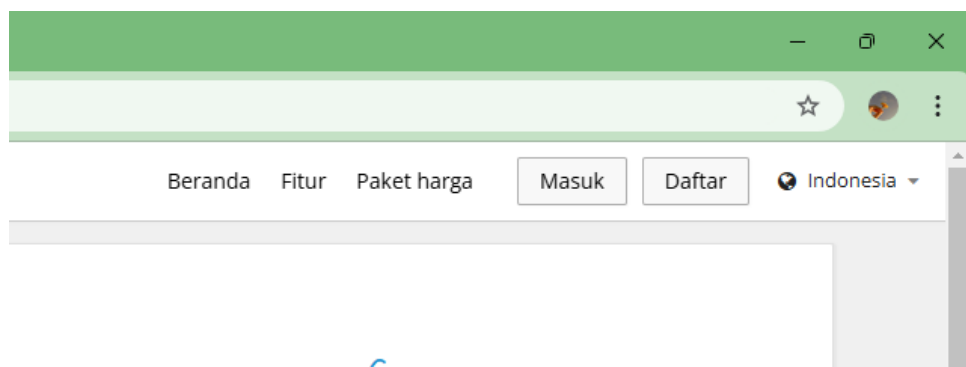
- 3) Menambah pengalaman peserta didik, dimana mereka dapat mencoba memainkan permainan yang banyak dan mungkin dapat merasakan kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mengulangi dan mencoba untuk bermain dengan game itu lagi.
- 4) Dapat dimainkan secara individu.

3. Cara mengakses *Wordwall*

Dalam media pembelajaran *Wordwall* terdapat beberapa cara untuk mengakses *Wordwall*, yaitu untuk admin (guru) dan juga untuk peserta (siswa). Admin dapat mengakses *Wordwall* melalui <https://Wordwall.net/> dan untuk peserta dapat mengakses *Wordwall* melalui link yang telah dibagikan salah satunya. Melalui link berikut <https://wordwall.net/resource/80755475>

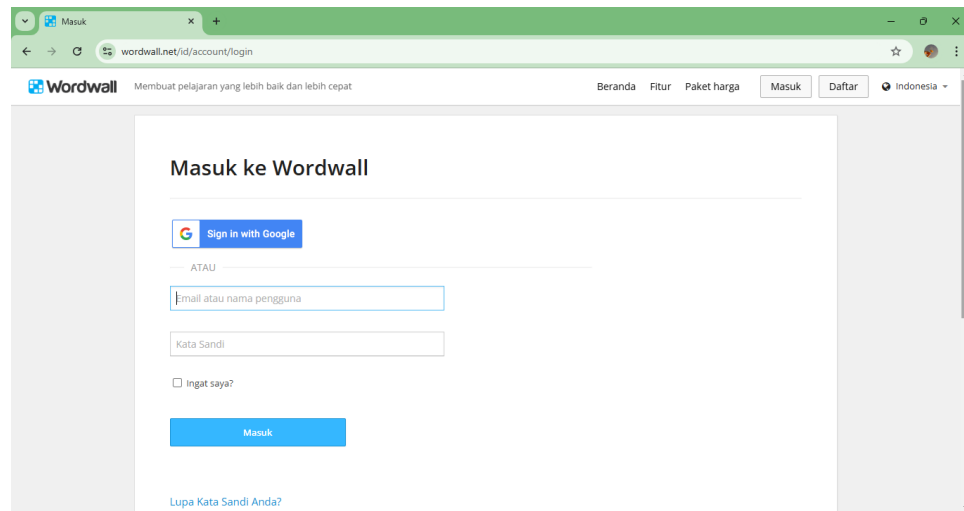
Adapun Langkah-langkah dalam mengakses *Wordwall* sebagai berikut:

1. Silahkan masuk pada laman berikut <https://Wordwall.net/> kemudian klik *log in* pada menu kanan atas. Lalu kita akan diarahkan pada halaman *log in*. Berikut merupakan Gambar 2.3 yang menunjukkan tampilan pilihan untuk log in ke platform.



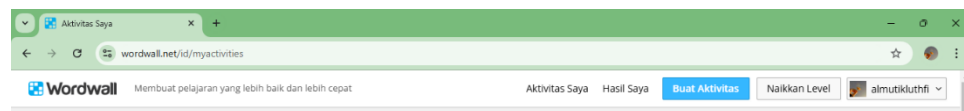
Gambar 2.3 Tampilan *Log in*

2. Masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan cara masukan email dan passwordnya. Berikut merupakan Gambar 2.4 yang menunjukkan Menu *Log In*.



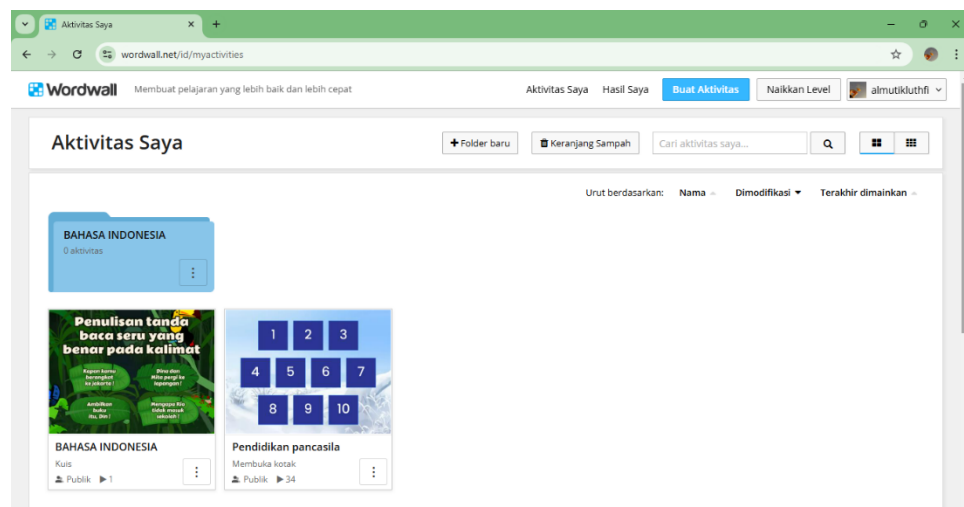
Gambar 2.4 Menu Log in

3. Klik pada menu aktivitas saya disebelah kanan atas. Berikut merupakan Gambar 2.5 yang menunjukkan Tampilan Menu.



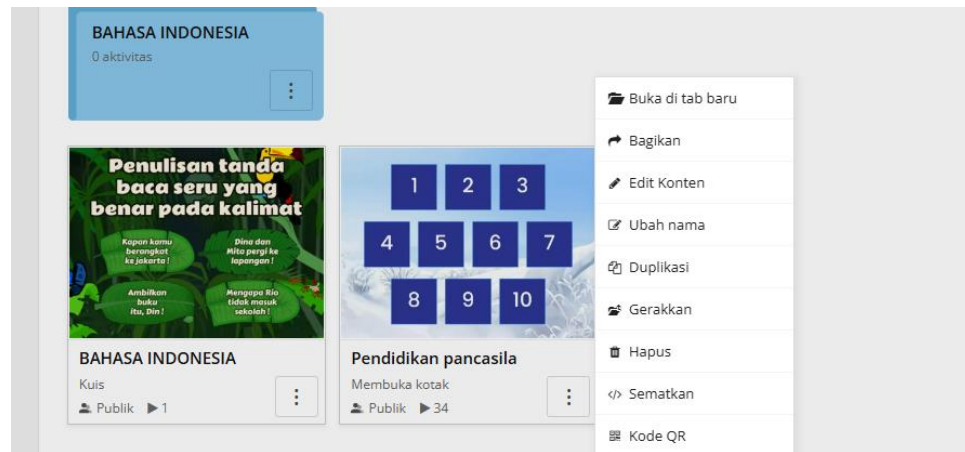
Gambar 2.5 Tampilan Menu

4. Tampilan laman daftar kuis yang sudah dibuat akan muncul. Kemudian pilih kuis mana yang akan dimainkan oleh peserta. Berikut merupakan Gambar 2.6 yang menunjukkan tampilan aktivitas soal yang telah dibuat.



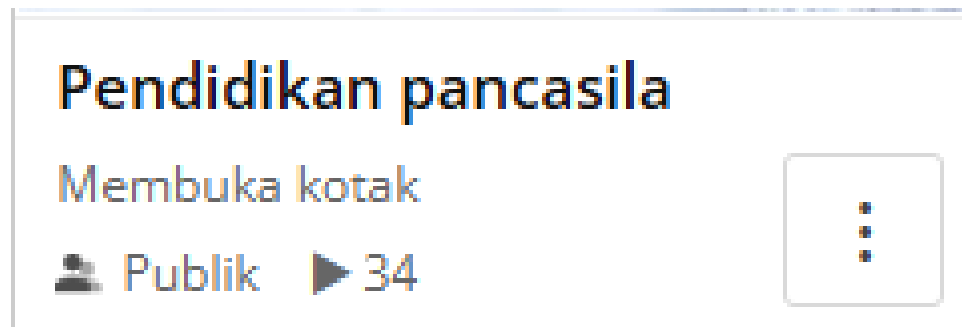
Gambar 2.6 Tampilan Aktifitas soal

5. Setelah melihat soal yang akan dimainkan oleh siswa klik titik 3 pada sebelah kanan bawah soal. Berikut merupakan Gambar 2.7 yang menunjukkan Tampilan aktivitas soal yang telah dibuat.



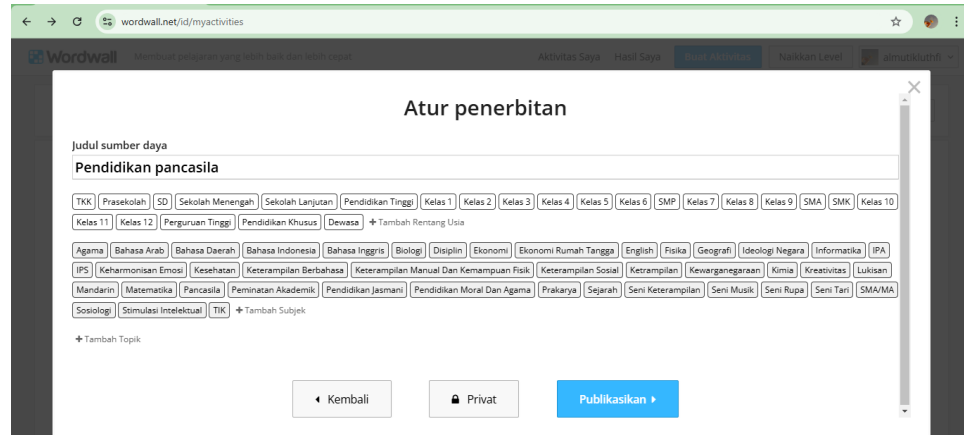
Gambar 2.7 Tampilan Aktifitas soal

6. Kemudian klik bagikan. Berikut merupakan Gambar 2.8 yang menunjukkan beberapa pilihan alat bantu yang dapat digunakan terutama pada pilihan bagikan.



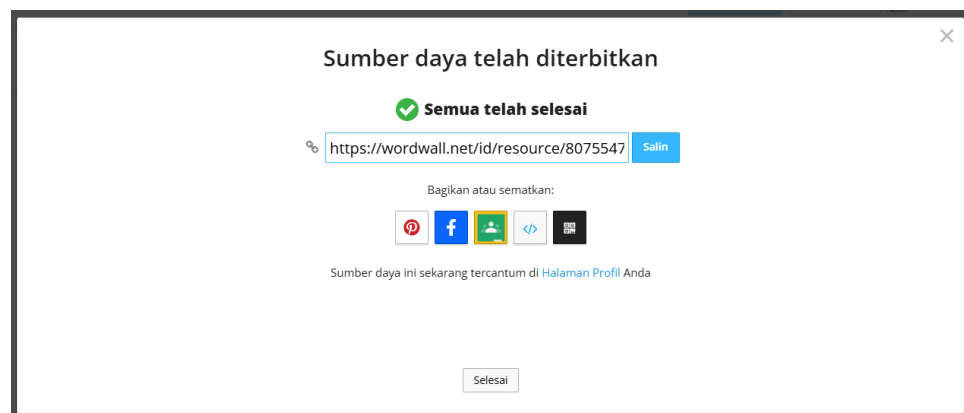
Gambar 2.8 Tampilan pilihan bagian

7. Selanjutnya setelah memilih share maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Selanjutnya klik publikasikan. Berikut merupakan Gambar 2.9 yang menunjukkan tampilan pilihan publikasikan.



Gambar 2.9 Tampilan pilihan publikasikan

8. Kemudian salin link dan klik done. Berikut merupakan Gambar 2.10 yang menunjukkan tampilan link yang dapat di bagikan.



Gambar 2.10 Tampilan link yang akan di bagikan

9. Setelah itu guru bisa membagikan link yang telah di salin. Kemudian siswa mengklik link yang sudah dibagikan. Maka akan muncul tampilan awal seperti Gambar 2.11 dibawah ini.



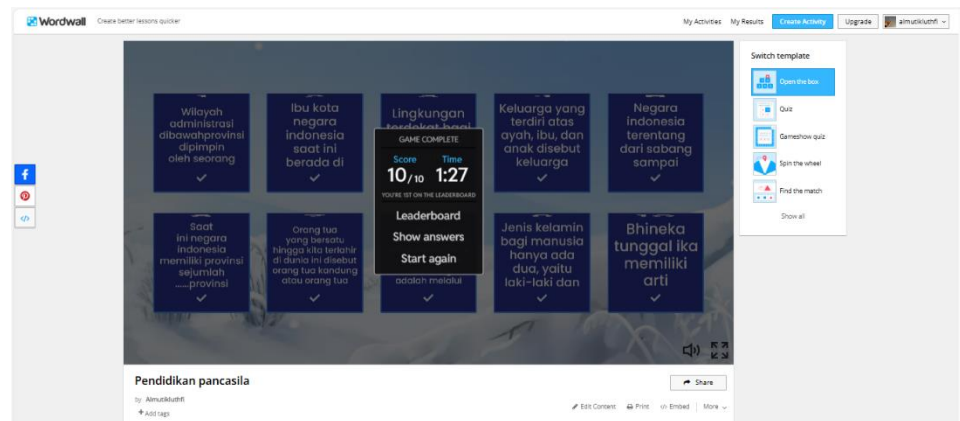
Gambar 2.11 Tampilan awal soal

10. Kemudian siswa mengklik mulai untuk memulai permainan. Maka soalpun akan muncul. Pada tampilan soal dapat dilihat bahwa di pojok kiri terdapat tampilan waktu pengerjaan soal. Sebelah kanan atas terdapat gambar “√” yang menandakan banyaknya soal yang benar dijawab. Seperti Gambar 2.12 dibawah ini.



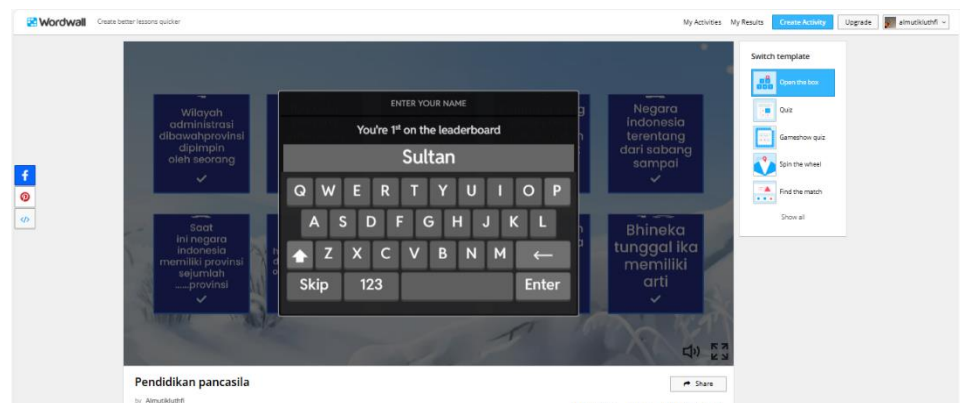
Gambar 2.12 Tampilan soal pertama

11. Selanjutnya siswa mengerjakan soal yang muncul pada tampilan. Setelah siswa selesai mengerjakan semua soal maka akan muncul Gambar seperti dibawah ini. Kemudian siswa mengklik *leaderboard*.



Gambar 2.13 Tampilan setelah menyelesaikan semua soal

12. Kemudian setelah memilih leaderboard maka akan muncul Gambar 2.14 seperti dibawah ini. Siswa menulis nama dan klik *enter*.



Gambar 2.14 Tampilan penulisan nama siswa

13. Terakhir akan muncul urutan nama teratas dan jumlah waktu penyelesaian di mulai dari yang tertinggi di lanjutkan dengan waktu tercepat pengerjaan. Seperti Gambar 2.15 dibawah ini.



Gambar 2.15 Tampilan hasil pengerjaan soal siswa dari urutan tertinggi dan tercepat

5. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Media pembelajaran mempunyai kelebihan maupun kekurangan. Menurut (Mujahidin et al., 2012) kelebihan dari media *Wordwall* ini adalah :

- Dapat menyediakan model pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- Model penugasan terdapat pada *software wordwall*, yang mana bisa diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.
- Bersifat kreatif dikarenakan memiliki banyak fitur pembelajaran sehingga lebih bisa menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Serta kelemahan dari *wordwall* menurut (Savira & Gunawan, 2022) ialah:

- Jika tidak memiliki akses internet/ kuota maka peserta didik tidak dapat mengakses aplikasi *wordwall*.
- Dalam pembuatannya media *wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama.

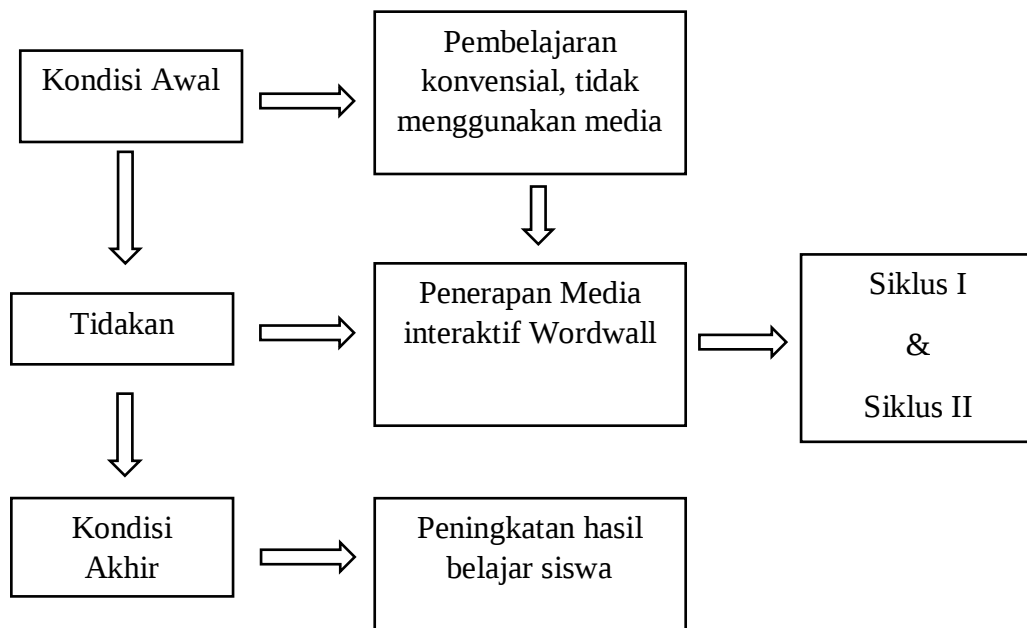
- c. Hanya dapat dilihat karena berbentuk media visual.

Terkait hal diatas maka pembelajaran dilakukan dengan bermain karena permainan atau game merupakan media pembelajaran atau alat bantu yang digunakan untuk membantu anak dalam memahami kemampuan siswa dalam proses belajar dengan menyenangkan (Retno et al., 2024). Hal ini dikarenakan usia anak sekolah dasar masih senang dengan kegiatan bermain. Sehingga dibutuhkan adanya kegiatan belajar sambil bermain. Sesuai dengan pengertian media pembelajaran tersebut, melalui media interaktif *wordwall* dalam pembelajaran ini dapat memeberikan kelebihan yaitu 1) penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif terhadap daya ingat peserta didik terkait materi yang disampaikan; 2)selain itu juga bisa meningkatkan pemahaman peserta didik; 3)serta dapat menanamkan kemampuan pemecahan masalah dari peserta didik. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu media tersebut dapat memicu kebosanan siswa pada saat penyampaian materi (Utami et al., 2024). Sehingga siswa menjadi kurang tertarik apalagi dalam bertanya tentang materi pembelajaran yang belum dipahami.

B. KERANGKA PIKIR

Suapaya mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, maka peneliti menjelaskan dengan kerangka berfikir sebagai berikut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, pemahaman serta kemampuan individu dalam mengerjakan soal dengan Media *Wordwall*, dengan harapan menjadi peserta didik yang paham dengan materi Pendidikan Pancasila dan dapat memberikan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran tersebut. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan peneliti dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut:



Gambar 2.16 Kerangka pikir

C. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan maka hipotesis dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini ialah melalui Penerapan Media Interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Bojong 06 Kawunganten tahun pelajaran 2024/2025.