

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum

Kurikulum adalah rencana pendidikan yang terstruktur dan disusun secara sistematis untuk memberikan panduan tentang apa yang harus diajarkan, bagaimana cara mengajar, serta bagaimana hasil pembelajaran akan dievaluasi dalam suatu lembaga pendidikan. Tujuan utama dari kurikulum adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang koheren dan terarah bagi siswa, yang membantu mereka mencapai pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan sesuai dengan standar pendidikan yang ditetapkan dari kurikulum 2013 (K13) ke kurikulum Merdeka.

Kurikulum 2013 (K13) adalah kurikulum nasional yang diperkenalkan di Indonesia pada tahun 2013. Ini bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan kualitas pendidikan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan holistik. K13 menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan mengintegrasikan pembelajaran lintas mata pelajaran.

Sementara itu, Kurikulum Merdeka adalah upaya reformasi lebih lanjut dalam sistem pendidikan Indonesia yang diumumkan pada tahun 2021. Ini bertujuan untuk memberikan lebih banyak fleksibilitas kepada sekolah dalam merancang kurikulum mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa. Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, keterampilan abad ke-21, dan pengembangan karakter. Jadi, perubahan dari K13 ke Kurikulum Merdeka melibatkan transisi dari pendekatan yang lebih terpusat dan standar (K13) ke

pendekatan yang lebih fleksibel dan berorientasi pada lokal serta kebutuhan siswa (Kurikulum Merdeka).

Kurikulum Merdeka adalah inisiatif pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan lebih banyak fleksibilitas kepada sekolah dalam merancang kurikulum mereka sendiri sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa. Diluncurkan pada tahun 2021, Kurikulum Merdeka menggantikan Kurikulum 2013 (K13) dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta relevansinya dengan tuntutan zaman.

Salah satu poin penting dari Kurikulum Merdeka adalah memberikan lebih banyak otonomi kepada sekolah untuk menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajar mereka. Hal ini memungkinkan sekolah untuk lebih fleksibel dalam menentukan metode pembelajaran, penilaian, dan pengembangan kurikulum. Kurikulum Merdeka juga menekankan pada pembelajaran berbasis proyek, keterampilan abad ke-21, serta pengembangan karakter siswa.

Secara keseluruhan, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan memberikan lebih banyak kelonggaran dan kesempatan bagi sekolah untuk menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan unik siswa dan lingkungan mereka.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan membantu siswa memahami serta menginternalisasi materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa bahan fisik atau digital yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk menyampaikan informasi, konsep, dan keterampilan kepada siswa. Sedangkan pendapat lain mengatakan media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti perantara atau pengantar menurut (Susilana, 2016) dalam bukunya Media Pembelajaran. Dari beberapa pengertian diatas terdapat juga teori media pembelajaran, teori media pembelajaran merujuk pada berbagai kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami bagaimana media dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Beberapa teori penting dalam hal ini meliputi teori Teori Kognitif: Teori-teori seperti teori kognitif piagetian atau teori belajar Vygotsky menekankan peran media dalam membantu konstruksi pengetahuan oleh peserta didik dan Teori Konstruktivis: Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi saat peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu, alat atau sarana yang bisa didesain atau dimanfaatkan oleh dosen secara sistematis untuk menyampaikan pesan agar capaian pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah membantu menggambarkan konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih jelas dan visual. Ini membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih baik dan mendalam. Dan semakin perkembangan zaman saat ini memungkinkan guru dan siswa tetap terhubung dengan perkembangan terbaru dalam berbagai bidang. Video, artikel daring, dan sumber daya digital lainnya membawa informasi yang paling mutakhir ke dalam kelas ini bertujuan agar mempersiapkan siswa untuk penggunaan teknologi di dunia nyata.

Media pembelajaran memiliki tujuan utama dalam pendidikan yaitu untuk menjadikan proses kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan yang paling penting dari media pembelajaran ini adalah untuk membantu pendidik dalam menerapkan dan menyampaikan materi kepada peserta didik agar disenangi oleh peserta didik (Maemunawati & Alif, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik. Pemilihan dalam penggunaan media juga sangat diperlukan untuk meningkatkan fungsi pada kegunaan media yaitu menarik ketertarikan peserta didik dalam belajar. Melihat fungsi dan tujuan media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa adanya media pembelajaran ini dapat memudahkan pendidik dalam memberikan informasi yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih jelas. Namun dalam perencanaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan guna tujuan pembelajaran dapat benar – benar tercapai.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Namun secara khusus manfaat pembelajaran dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap. Menurut (Kemp dan Dayton, 2016).

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini:2017:2) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Menurut (Miftah: 2014: 98) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. oleh sebab itu, guru perlu melakukan perencanaan secara matang ketika merancang pembelajaran di kelas. Dan menyadari pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran.

Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif dan peserta didik mudah jenuh. Media pembelajaran juga memiliki manfaat lain dalam penggunaannya. Menurut Apriansyah dkk (2020) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu, (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dikarenakan guru akan dapat menarik perhatian, (2) makna bahan ajar yang disampaikan akan lebih jelas sehingga siswa akan mudah dalam memahami dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan (4) dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran menjadikan lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran membawa kesan positif bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran peserta tidak jenuh dengan pembelajaran yang monoton dan lebih memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

d. Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer (Husniyatus, 2017: 72)

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya.

Saat ini media berbasis cetak masih banyak digunakan oleh berbagai kalangan karena memiliki beberapa keuntungan tersendiri. Hal ini senada dengan pernyataan Gabaron (2017: 1) yang mengemukakan bahwa membaca cetak menghasilkan pemahaman, pembelajaran, dan komunikasi yang lebih baik. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa setelah membaca buku cetak, siswa mampu menciptakan koneksi pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mengarah pada pertumbuhan pribadi serta perkembangan bahasa.

Arsyad (2017: 85) menguraikan enam elemen yang perlu diperhatikan saat merancang media teks berbasis cetakan diantaranya, konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong. Media pembelajaran hasil cetakan yang umum digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran. Media gambar merupakan media visual dalam bentuk hasil cetakan pada kertas. Media picture storybook yang dikembangkan memuat gambar ilustrasi dan narasi cerita sejarah.

Berikut adalah beberapa contoh jenis media pembelajaran:

1. Media Visual:

- a) Gambar dan Foto: Menampilkan visualisasi materi pelajaran untuk membantu pemahaman.
- b) Gambar Bergerak (Animasi): Membuat gambar yang bergerak untuk menggambarkan konsep yang sulit dipahami.

- c) Diagram dan Grafik: Membantu visualisasi data atau informasi kompleks seperti grafik, bagan, atau diagram alur.

2. **Media Audio:**

- a) Rekaman Suara: Digunakan untuk menjelaskan konsep atau memberikan informasi melalui audio.
- b) Musik dan Lagu: Dapat membantu mengingat informasi atau membangkitkan suasana tertentu.
- c) Podcast: Format audio yang mengandung informasi, diskusi, atau cerita yang relevan dengan materi pembelajaran.

3. **Media Teks:**

- a) Buku Teks: Sumber informasi utama dalam bentuk teks yang menyajikan materi pelajaran secara sistematis.
- b) Artikel dan Makalah: Menyediakan informasi mendalam tentang topik tertentu.
- c) Bahan Bacaan: Cerita pendek, esai, atau naskah drama yang dapat membantu pemahaman konsep.

4. **Media Interaktif:**

- a) Aplikasi Edukasi: Aplikasi yang berisi interaksi, simulasi, dan latihan untuk mendukung pemahaman.
- b) Permainan Edukasi: Menggabungkan pembelajaran dengan unsur permainan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- c) Simulasi: Membuat situasi atau lingkungan tiruan untuk memahami konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja.

5. **Media Online:**

- a) Video Pembelajaran Online: Konten video yang dapat diakses melalui internet untuk menjelaskan materi.

- b) Platform E-Learning: Sistem pembelajaran berbasis online yang menyediakan modul, latihan, dan interaksi antara siswa dan guru.
- c) Webinar: Seminar online yang memungkinkan interaksi antara pembicara dan peserta.

6. **Media Realia:**

- a) Benda Nyata: Penggunaan objek nyata dalam pembelajaran untuk menggambarkan konsep, seperti model tiga dimensi atau contoh benda sehari-hari.
- b) Kunjungan Lapangan: Mengunjungi tempat yang relevan dengan materi pembelajaran untuk pengalaman langsung.

7. **Media Manusia:**

- a) Diskusi Kelompok: Proses interaksi antara siswa dalam kelompok untuk berbagi ide dan pemahaman.
- b) Presentasi Siswa: Mengajak siswa untuk menyajikan materi pelajaran kepada teman-teman mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis media dapat dibedakan menjadi media cetak, audio-visual, hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan computer. Pemilihan jenis media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks pembelajaran. Kombinasi beberapa jenis media juga dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya dan mendalam.

e. Media Wordwall (Match up Bagian Tubuh Tumbuhan)

Wordwall adalah platform pembelajaran online yang dirancang khusus untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif berbasis kata-kata (word-based) untuk pembelajaran. Platform ini sangat berguna bagi pendidik untuk menciptakan berbagai macam permainan dan latihan yang melibatkan kata-kata, termasuk kuis, teka-teki, flashcard, dan banyak lagi. Berikut adalah beberapa jenis aktivitas yang dapat dibuat menggunakan Wordwall.

Wordwall dapat digunakan oleh pendidik dari berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan untuk menciptakan aktivitas interaktif yang menarik dan mendukung pembelajaran. Platform ini memungkinkan pembelajaran yang lebih berpartisipasi dan menyenangkan melalui penggunaan teknologi digital. Wordwall (Sherianto, 2020) merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Selain itu, wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi yang sangat mudah diakses dalam bentuk permainan melalui wordwall.net secara online. Selain memotivasi siswa dalam belajar, tampilan yang disuguhkan oleh Wordwall ini pun sangat menarik dan juga variative, sehingga anak tidak akan mudah bosan dalam penggunaan aplikasi ini.

Misalnya, dalam konteks pembelajaran bahasa, match up dapat digunakan untuk mengasah pemahaman kosakata dengan meminta pengguna untuk

mencocokkan kata-kata dengan gambar yang sesuai atau dengan terjemahan dalam bahasa lain.

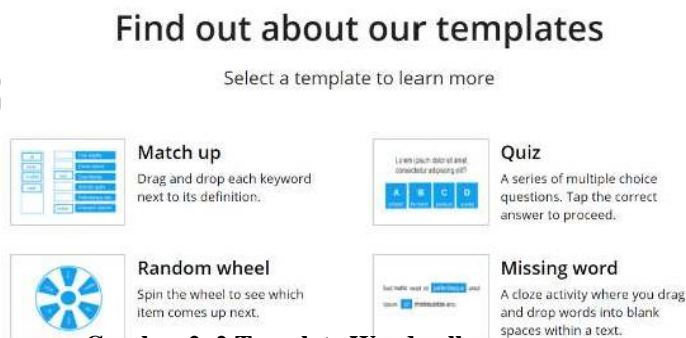
Dalam konteks pembelajaran IPAS Match up dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik tentang materi tubuh tumbuhan dengan cara mencocokkan dengan bagian tubuh tumbuhan sesuai dengan gambar yang ada di match up .Match up membantu proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton.Pada sisi ini terdapat langkah-langkah membuat *wordwall match up* ini yaitu:

- a) Buka <https://wordwall.net/> pada browser, kemudian log in atau sign up jika belum memiliki akun wordwall.



Gambar 2. 1 Login Wordawall

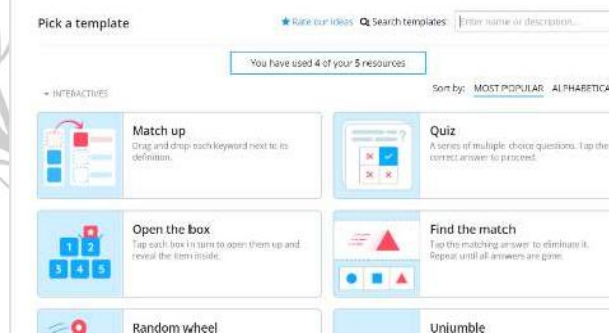
- b) Setelah masuk akun wordwall, klik Create Activity
- c) Pilih template game pada wordwall yang diinginkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.



Gambar 2. 2 Template Wordwall

Gambar di atas menjelaskan beberapa *template* sebagai berikut:

- 1) *Match up, game* ini menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cara menarik jawaban disebelah pertanyaannya.
 - 2) *Quiz*, serangkaian pertanyaan pilihan ganda sesuai dengan materi yang diberikan. Siswa diminta memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan *game*.
 - 3) *Random wheel*, pada *game* ini roda yang telah diputar berisi pertanyaan, kemudian siswa diminta siswa menjawab atau menggambarkan pertanyaan yang telah dipilih. *Game* ini tidak menghasilkan skor karena digunakan latihan siswa untuk mempertahankan materi pelajaran.
 - 4) *Missing word*, permainan ini meminta siswa untuk menarik kata yang hilang ke dalam ruang kosong pada pertanyaan.
- d) Klik match up untuk membuat soal yang akan dikerjakan peserta didik



Gambar 2. 3 Macam-macam Template Wordwall

- e) Masukkan judul materi dan soal atau pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa
- f) Atur bantuan jawaban, waktu, bonus dan pengacak soal sesuai keinginan.

- g) Klik *set assignment* kemudian atur registration dan deadline pengumpulan jawaban

Assignment setup ×

Results title
Result 9 for 'Luas permukaan kubus dan balok'

Registration
 Enter name
Students must enter a name before they start.
 Anonymous
No registration or name required - just play it.
 Share to Google Classroom
Share this activity on Google Classroom

Deadline
 None 9:00 DD/MM/YYYY

End of game
 Show answers
 Leaderboard
 Start again

◀ Back Start ▶

Gambar 2. 4 Assingment setup

- h) Salin dan bagikan link yang telah ada kepada siswa.
- i) Untuk melakukan tes, siswa dapat membuka tautan yang telah diberikan guru pada browser. Kemudian masukkan nama lalu klik start.

Wordwall

Luas permukaan kubus dan balok

Enter your name:

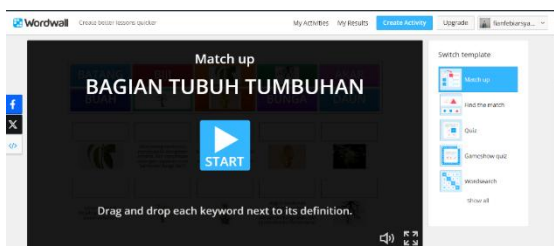
Hana Octa Isnaya

Remember me?

Start

Gambar 2. 5 Login Siswa

- j) Jawab pertanyaan sesuai dengan petunjuk dengan waktu yang terus berjalan.



Gambar 2. 6 LKPD Wordwall

- k) Guru dapat melihat rekap hasil tes siswa dengan klik lihat hasil saya. Lalu akan muncul hasil pekerjaan siswa yang berisi nama, skor, dan waktu dalam menjawab.

f. Kelebihan dan Kelemahan Media

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan *Wordwall* yaitu *Wordwall* menyediakan berbagai jenis aktivitas, seperti kata-kata silang, teka-teki kata, permainan memori, latihan uji kata, dan lain-lain. Ini memungkinkan guru untuk memilih aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Wordwall memungkinkan siswa tidak bosan di kelas karena aktivitas interaktif *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., dkk (2021, hlm. 101), kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa template untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui smartphone.

Aktivitas-aktivitas tersebut memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar. Sedangkan adapun kelemahan dari media pembelajaran *Wordwall* yaitu adanya ketergantungan teknologi dikarenakan penggunaan media *Wordwall* memerlukan akses dan ketrampilan dalam penggunaan teknologi siswa dan guru yang tidak terbiasa dengan teknologi mungkin menghadapi tantangan.

Kekurangan *wordwall* menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022, hlm. 27), artinya implementasinya rawan kecurangan saat mengisi formulir, ukuran font tidak bisa diatur, dan ukuran font user tidak bisa diubah menjadi besar atau kecil dan di media

Wordwall ini pun rentan terjadinya kerjasama atau kecurangan saat menjawab pertanyaan pada game berbantuan *WordWall*.

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pembelajaran IPAS adalah gabungan dari pembelajaran IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam kehidupan sehari-hari, IPA diperlukan untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi (Trianto, 2012). Sedangkan mata pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya membelajarkan teori-teori ilmu sosial yang akan membangun peserta didik menjadi warga bangsa Indonesia yang baik. Menurut (Ahmad, 2016).

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dengan tujuan mengembangkan ketertarikan

serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

b. Bagian Tubuh Tumbuhan

Pada kurikulum Merdeka kelas IV termasuk dalam fase B. Salah satu materi yang dipelajari di kelas IV adalah materi bagian tubuh tumbuhan dengan capaian pembelajaran berikut :

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran IPAS

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.	Membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup tumbuhan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan (C1) 2. Menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan (C2) 3. Mengurutkan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dari yang terpenting (C3)

(Olahan Peneliti, 2023)

4. Game Interaktif

Game interaktif adalah pembelajaran yang merujuk pada elemen-elemen permainan dalam konteks Pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, terlibat, dan efektif. Dengan menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, pencapaian, kompetisi, dan umpan balik instan, pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan efisien. *Wordwall* sendiri adalah salah satu alat atau sarana untuk media pembelajaran intraktif yang bisa digunakan guru atau pengajar (Maghfiroh,2018).

Dalam sebuah game edukasi terdapat materi pembelajaran dan soal-soal latihan dengan desain yang beragam dan menarik serta memanfaatkan kemajuanteknologi. Sebagian besar siswa saat ini lebih tertarik pada media pembelajaran yang menggunakan media teknologi seperti komputer daripada buku teks. Dengan demikian, guru hendaknya mendesain media pembelajaran yang dapat digunakan dengan komputer atau teknologi lain untuk mencegah siswa merasa bosan dalam belajar.



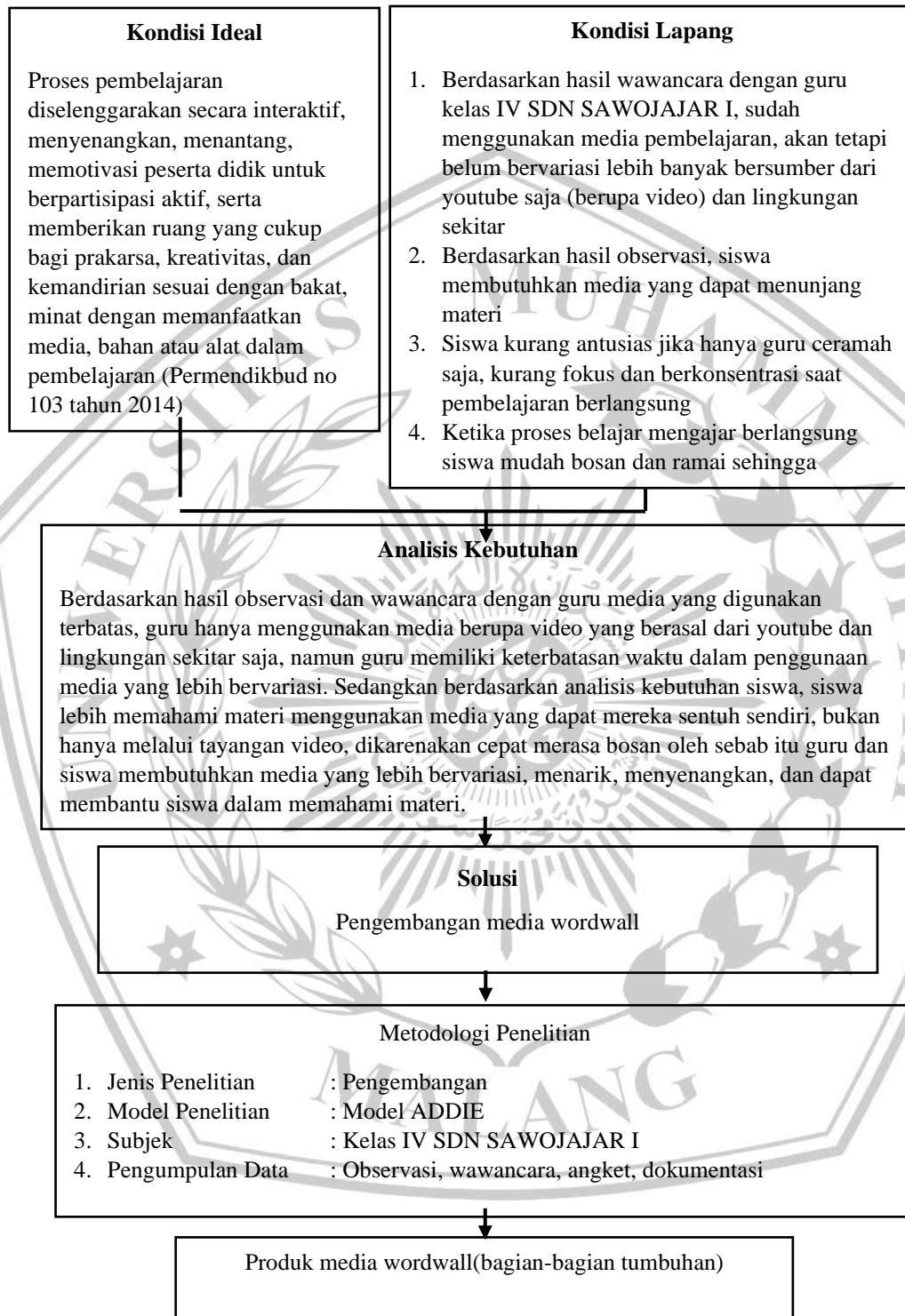
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Table 2. 1Tabel Penelitian terdahulu

Nama penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
(Maghfiroh,2018).Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda.	Pemakaian <i>Wordwall</i> bisa meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam belajar.	Perbedaan terletak pada media wordwall yang dipakai berbeda.
(Purwaningrum,Galuh Indah dkk.,2023) Analisi kebutuhan media pembelajan berbasis teknologi Materi bagian tumbuhan dan fungsinya kelas IV SD	Pemakaian teknologi media pembelajaran bisa meningkatkan kegiatan belajar siswa.	Perbedaan terletak pada media yaitu tidak memakai wordwall.
(Sari Mutia Prima dan Husnin Nahry Yarza. 2021) Pelatihan pengembangan apalikasi quizizz dan wordwall pembelajran IPA bagi guru SSDIT AL-KAHFI	WordWall efektif dipakai saat pembelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA .	Perbedaan terletak pada media yaitu memakai aplikasi quiz dan pembelajaran IPA

C. Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian dan pengembangan media Wordwall ini yaitu :



Gambar 2. 7 Kerangka Pikir