**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

* 1. Media Pembelajaran
		1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan
untuk pencapaian tujuan pembelajaran(Kristanto Andi S.Pd., 2016). Segala
sesuatu yang termaksud ialah alat secara fisik seperti buku, tape recorder, film,
slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer yang dapat menciptakan kondisi
yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuannya.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen strategi pembelajaran
yang diteruskan kepada sasaran untuk membantu peserta didik memperoleh
konsep baru, keterampilan, dan kompotensi (H. Muhammad & Milawati, 2021).
Komponen pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menunjang
keberhasilan proses pembelajaran serta merangsang minat belajar pada peserta
didik.

Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik
sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai
kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Hamzah et al., 2022).
Terciptanya proses belajar mengajar dalam menyampaikan sebuah materi dengan
tujuan tersampainya materi tersebut dengan benar dan efektif.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media
pembelajaran adalah sumber pelangkap dalam belajar untuk menyampaikan
sebuah pesan atau informasi kepada peserta didik agar terciptanya proses

kemauan belajar secara efektif dan efesien untuk tercapainya tujuan pembelajaran
dengan baik.

* + 1. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria media pembelajaran agar guru tidak salah dalam
memilih media (Wahyuni, 2018), yaitu :

1. Kesesuaian

Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti
pendidik mengingkinkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer,
maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan
langkahlangkah untuk menyalakan komputer.

1. Tingkat Kesulitan

Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis.
Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu

panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam

pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-
langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak

jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka guru harus

memperjelasnya dengan medinya sendiri.

1. Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan
memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk pesertta didik,
pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat
bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

d)

Ketersediaan

Biasanya masalah ketersidaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya
rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi
sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain
seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di
papan tulis.

e) Kualitas Teknis

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki
kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis
yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka

media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk
memahamkan peserta didik dalam belajar.

* + 1. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru
dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media
pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan
kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai (Ibrahim et al., 2023) , media
pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu :

1. Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
2. Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
3. Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
4. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur
suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan
televise.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu
seperti film slide, film, video
8. Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
9. Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.
10. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio
	* 1. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan mengunakan media pembelajarn ternyata banyak keuntungan
yang diperoleh antara lain menurut (Rejeki et al., 2020), yaitu :

1. Media pembelajaran bila dirancang dengan baik, merupakan media

pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas
pembelajaran, Meningkatkan motivasi belajar peserta didik,

1. Mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan peserta didik,

dapat digunakan sebagai penyampaian pesan langsung, tampilan dalam
pembelajaran dengan media pembelajaran sangat diperlukan.

2.2 Media Pembelajaran berbasis Aplikasi *Wordwall*

* + 1. Pengertian Aplikasi *Wordwall*

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media
pembelajaran,sumber belajar, atau alat penilaian berbasis online yang menarik
bagi peserta didik (Tri & Ahmad, 2023). Salah satu media pembelajaran berbasis
teknologi yang dapat di akses melalui web ataupun aplikasi dengan
mengikutsertakan peserta didik dalam sebuah permainan dengan cara menjawabkuis, diskusi, dan suvei. Media pembelajaran yang terdiri dari beberapa macam
permainan yang menarik bagi peserta didik yang dapat diakses melalui web atau
aplikasi.

*Wordwall* merupakan salah satu aplikasi *website* yang dapat digunakan
untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, seperti menjodohkan, kuis,
anagram, acak kata, mengelompokkan,dan sebagainya(Sri et al., 2022). Media
yang didesain untuk melibatkan peserta didik dalam kelompok belajar melalui
pembuatan serta aktivitas penggunaannya. Media yang didesaian melalui
kelompok belajar agar menjadikan suasana belajar yang interaktif.

*Wordwall* merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan
tujuannya sebagai sumber peserta didik untuk belajar, sebagai media, dan alat
penilai yang menyenangkan untuk peserta didik.(Shofiya Launin et al., 2022).
Sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan sangat menarik yang dalam
prosesnya dapat menyenangkan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *wordwall*adalah salah satu media pembelajaran yang dapat diakses melalui web browser
dengan berbagai macam jenis dan penggunaan yang masing-masing sehingga di
desain dalam aktivitas peserta didik baik secara individu ataupun secara
kelompok. Sehingga, *wordwall* merupakan media yang menarik pada proses
pembelajaran berlangsung.

* + 1. Macam-macam Aplikasi *Wordwall*

Macam-macam aplikasi *wordwall* sangat beragam, termasuk pada
penggunaannya. Setiap masing-masing jenis ini memiliki cara penggunaannyatersendiri. Maka dari itu, ini adalah macam-macam aplikasi wordwall : (Lara,
2022).

Gambar 2. 1 Macam-macam Wordwall



Whack-a-mole

Maze chase

Run to the correct answer zone,
whilst avoiding the enemies.

Moles appear one at a time. hit
only the correct ones to win.

Deal out cards at random fron
a shuffled deck.

Anagram

D'ag the letters into their
correct positions to unscramble
the word or phrase.

Random cards

Quiz

A series of multiple choice
puestions. Tap the correct
answer to proceed

Random wheel

Fmd the match

True or false

Spin the wheel to see which
rtem comes up next.

Tap the match ing answer to
eliminate rt. Repeat until all
answer s a re gone.

Items fly by at speed See how
many you can get right before
the time runs out.

Airplane

Use touch or keyboard to fly
into the correct answers and
avotd the wrong ones.

Labelled diagram

Drag and drop the pins to their
correct place on the image.

Matching pairs

Tap a pair of tiles at a time to

-eveal if they a'e a match.

Random Wheel (Roda acak)

pada game ini roda yang diputar berisi pertanyaan, kemudian peserta didik

diminta menjawab atau menggambarkan pertanyaan telah dipilih. Game ini

tidak menghasilkan skor karena digunakan latihan peserta didik untuk
mempertahankan materi pelajaran.

* Missing Word (Kartu acak)

permainan ini meminta peserta didik untuk menarik kata yang hilang ke
dalam ruang kosong pada pertanyaan

* Find the Match (Mencari pandanan)

game ini meminta peserta didik untuk mengetuk jawaban yang tepat. Ulangi
hingga semua jawaban habis

* Match Up

game ini menuntut peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cara
menarik jawaban disebelah pertanyaannya.

* Group short

pada game ini peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan cara
menarik dan melepas setiap item jawaban ke dalam grup yang benar

* Anagram

game ini meminta peserta didik untuk menguraikan kata dengan menyeret
huruf ke posisi yang benar

* Open the Box

game ini meminta peserta didik untuk mengklik kotak satu per satu agar
pertanyaan terbuka dan menjawab pertanyaan yang ada didalamnya.

* Word search

game ini meminta peserta didik untuk mencari kata-kata disembunyikan
dalam kotak huruf secepat mungkin. Dapat horizontal, vertikal, miring
ataupun diperkecil.

* Unjumble

game ini meminta peserta didik untuk mengatur ulang setiap kalimat menjadi
urutan yang benar dengan menarik dan melepas kata

* Matching pairs

game ini meminta peserta didik untuk mengetuk sepasang kotak sekaligus
untuk mengetahui apakah keduanya cocok

* Labelled diagram

game ini meminta peserta didik untuk menarik dan menjatuhkan pin ke
tempat yang benar pada gambar

* Gameshow Quiz

game ini berupa kuis berbentuk pilihan ganda dengan waktu, putaran bonus,
dan garis hidup.

* Flip tiles

game ini berupa menjelajahi serangkaian ubin bolak-balik dengan mengetuk
untuk memperbesar pertanyaan dan menggesek untuk membalik pertanyaan.

* + 1. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Media pembelajaran memiliki kelemahan dan juga kelebihan. Adapun
kelemahan dari aplikasi Wordwall yaitu ada banyak model dari aplikasi Wordwall
yang dapat membuat pengguna aplikasi ini kebingungan dan untuk menghindari
kebingungan pembuat harus kreatif dan berperan aktif dalam menafsirkan makna
dari permainan itu sendiri serta dari segi teknis, aplikasi ini perlu di akses secara
online sehingga membutuhkan koneksi internet.

Menurut (Maghfiroh, 2018) beberapa kelebihan dari media pembelajaran
Wordwall antara lain sebagai berikut :

1. Gratis untuk pilihan dasar dengan beberapa template.
2. Game ini dapat dikirimkan secara langsung melalui Whatsapp, Google
Classroom maupun aplikasi lainnya.
3. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz,
random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
4. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam
bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai
kendala pada jaringan.
5. *Wordwall* dapat memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran
melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi
belajar peserta didik.
	* 1. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Dalam pengembangan ini spesifikasi produk yang dikembangkan adalah
media pembelajaran yang berbasis aplikasi *wordwall.* Media pembelajaran yang
dikembangkan ialah aplikasi *wordwall* yang di dalam aplikasi tersebut terdapat
beberapa pertannyaan yang diselingi dengan beberapa gambar pula. ”. Fitur yang
digunakan dalam aplikasi ini ialah “open the box” fitur inilah yang menampilkan
soal-soal yang akan muncul. Aplikasi yang dikembangkan di dalamnya juga
sudah terdapat beberapa gambar terhadap soalnya, lalu terdapat musik sebagai
pengiring dalam menampilkan soal, dan aplikasi di dalam ini juga sudah terdapat
tema yang telah disesuaikan. Bukan hanya itu, font dan size dalam menampilan
soal juga telah disesuaikan, dan timer yang telah diatur juga sudah disesuaikan
dalam produk ini. Muatan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* yang
dikembangkan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik dan materi
pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran berlangsung.
Aplikasi wordwall ini dikembangan berisi pada materi IPAS yaitu
“Magnet,listrik,dan teknologi untuk kehidupan”. Peneliti juga melampirkan
desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *wordwall* dalam
bagian lampiran 6.

* + 1. Langkah-langkah Aplikasi *Wordwall*
1. Silahkan masuk pada laman berikut[https://Wordwall.net/](https://wordwall.net/)kemudian klik Log
in pada menu di kanan atas. Lalu kita akan diarahkan pada halaman *Log in.*Berikut merupakan Gambar 2.2 yang menunjukkan tampilan pilihan untuk *Log In*ke *Platform*.

Gambar 2. 2 Tampilan pilihan *Log In*

# l"9"
£ C i wordwall.net/3ccount/1ogin?redirecito:%2Fniy3ctivitie$

**S? Wordwall** Create better lessons qu<rter

1. Masuk menggunakan *account* yang telah dibuat dengan cara memasukkan
email dan passwordnya. Berikut merupakan Gambar 2.3 yang menunjukkan Menu
*Log In*.



**Gambar 2. 3 Menu *Log In***

1. Setelah berhasil masuk dengan account yang telah dibuat . Berikut merupakasn

gambar 2.4 yang menunjukkan tampilan awal *wordwall*

Gambar 2. 4 Tampilan awal *wordwall* setalah *log in*

**Wordwall | Create better leMoru X + v - □ X**

**C A wordwal.net/create/picktemplate G K? O JG □ (8 i**

**- INTERACTWES 50,1 \*\* ^^OSTPOPULAR ALPHABETICAl**



**— — r=i 11:18 AM**

**O B F1 <T z' ■>S n/23^022**

1. Selanjutnya, klik bagian “create activity” untuk memulai mengedit dan

memilih fitur yang akan digunakan

**Gambar 2. 5 tampilan fitur “Open the box”**



1. Berikutnya, dengan beberapa ragam fitur yang tersedia. Peneliti menggunakan

fitur “Open The Box”. Dalam fitur ini tersedia dua tipe, *simple boxes* dan*boxes with quetions*. Peneliti menggunakan simple boxes untuk bantuan
pencabutan nomor pada kelompok, dan *boxes with question* yang berisikan
soal-soal.

**Gambar 2. 6 Hasil pada Tampilan “Open the boxes with question”**



1. Selanjutnya peserta didik akan menjawab pertanyaan yang tersedia

**Gambar 2. 7 Tampilan pada soal pertama**



1. Selanjutnya peserta didik mengerjakan soal yang muncul. Setelah selesai
menjawab semua soal maka akan muncul gambar 2.7 seperti dibawah ini.
Kemudia peserta didik mengklik “Leaderboard”.

**Gambar 2. 8 Tampilan setelah menyelesaikan semua soal**



1. Kemudian setelah memilih leaderboard maka akan muncul gambar 2.9 seperti
dibawah ini. Peserta didik menulis nama dan klik enter.

**Gambar 2. 9 Tampilan penulisan nama peserta didik**



9. Terakhir akan muncul urutan nama teratas dan jumlah waktu penyelesaian

dimulai dari yang tertinggi dilanjutkan dengan waktu tercepat pengerjaannya.

**Gambar 2. 10 Tampilan penulisan nama peserta didik**



2.3 Model Pembelajaran

* + 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament(* TGT) adalah model
pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada peserta didik, proses
pembelajaran yang membahagiakan peserta didik sehingga termotivasi untuk
belajar (Allung & Ohan, 2023). TGT adalah model pembelajaran yang
memfokuskan pada peserta didik agar pada proses pembelajaran peserta didik
dapat temotivassi untuk belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu model pembelajaran
yang menitikbertakan keaktifan peserta didik dalam memainkan permainan yang
dikemas dengan membentuk anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor
bagi tim mereka masing-masing, proses permainan ini dapat disusun oleh guru
dalam bentuk kuis yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan
materi yang akan diberikan oleh guru(Agung & Rohmani, 2020).TGT merupakanmodel pembelajaran yang prosedurnya terdiri dari beberapa anggota kelompok
yang prosesnya disusun oleh guru melalui kuis untuk memperoleh skor terhadap
kelompok masing-masing.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ( TGT) adalah
pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dengan
melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya mengandung unsur
permainan(Andi & Nik, 2022).Proses pembelajaran yang didalamnya terbentuk
sebuah anggota kelompok yang berkompetisi melalui games dan tournamen,
sehingga memberi peluang kepada peserta didik lebih rileks untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan, model
pembelajaran *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang
penyajiannya dengan situasi pertandingan permainan antar tim dengan beberapa
kelompok sehingga prosesnya mampu memotivasi peserta didik dalam ruang
lingkup belajar.

* + 1. Kelebihan dan Kekurangan TGT

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan
masing-masing. Untuk itu, guru dituntut untuk bisa memilih model
pembelajaran yang tepat dengan menyesuaikan kebutuhan dan kondisi peserta
didik. Berikut kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games
Tournament* (TGT). (Hamdani et al., 2019).

Kelebihan pembelajaran (TGT) :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas;
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu;
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam;
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari peserta didik;
5. Mendidik peserta didik untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain;
6. Motivasi belajar lebih tinggi;
7. Hasil belajar lebih baik

Kelemahan pembelajaran (TGT) :

1. Bagi guru Sulitnya pengelompokan peserta didik yang mempunyai
kemampuan heterogen dari segi akademik. Kelemahan ini akan dapat
diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam
menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk
diskusi oleh peserta didik cukup banyak sehingga melewati waktu yang
sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu
menguasai kelas secara menyeluruh;
2. Bagi peserta didik masih adanya peserta didik berkemampuan tinggi
kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik
yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah
membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan
akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya
kepada peserta didik yang lain.

2.3.3 Langkah-langkah TGT

Ada beberapa langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran
TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran
TGT, yaitu : (Rachma Thalita et al., 2019).

Tabel 2. 1 Langkah-langkah TGT

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **Langkah-langkah** | **Tindakan Guru** | **Tindakan Pesertadidik** |
| 1. | PenyajianKelas *(Class**Presentations)* | Pada awal pembelajaran,guru menyampaikanmateri dalampenyampaian kelas atausering juga disebutdengan presentasi kelas*(class presentations).*Guru menyampaikantujuan pembelajaran,pokok materi, danpenjelasan singkattentang model tgt yangdogunakan. | peserta didik harusbenar-benarmemerhatikan danmemahami materiyang disampaikanguru, karena akanmembantu pesertadidik bekerja lebihbaik pada saat kerjakelompok dan padasaat *game* ataupermainan karena skor*game* atau permainanakan menentukan skorkelompok. |
| 2. | BelajardalamKelompok*(Teams)* | Guru membagi kelasmenjadi kelompok.kelompok berdasarkankriteria kemampuan(prestasi) peserta didikdari ulangan hariansebelumnya, jeniskelamin, etnik, dan ras.Kelompok biasanyaterdiri dari 5 sampai 6orang peserta didik. | kegiatan peserta didikadalah mendiskusikanulang materi yangtelah disampaikanguru, agar teman satukelompok salingmemahami dalammenjawab saol-soalyang akan diberikandan setiap perwakilankelompok akan cabutnomor melalui*wordwall,* agar dalammenjawab soaltersebut terdapatgiliran masing-masing |
| 3. | Permainan*(Games)* | Game atau permainanterdiri daripernyataanpernyataanyang relevan denganmateri, dan dirancanguntuk mengujipengetahuan yang | Kelompok yangmendapat nomor urut1 maju diluan untukmemilih soal secaraacak pada aplikasi*wordwall* melalui openthe box, setelah |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | didapat peserta didik daripenyajian kelas danbelajar kelompok. Lalu,guru menampilkan hasil*wordwall* kepada pesertadidik. | memilih maka akanlangsung dijawabdengan *time* yang telahditentukan. Yangmenjawab benar akanmendapatkan skor |
| 4. | Pertandinganatau lomba*(Tournament)* | Pada step ini sejalannyadengan step *games.* Guruakan langsungmenghitung skor yangdidapatkan | Pada step inisejalannya dengan step*games.* |
| 5. | PenghargaanKelompok*(Teamrecognition)* | guru kemudianmengumumkankelompok yang menang,masing-masing tim ataukelompok akan mendapatsertifikat atau hadiahapabila rata-rata skormemnuhi kriteria yangtelah ditentukan. | Kelompok denganskor tertinggi akanmendapatkan *reward*dari guru. |

* 1. Materi Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk kehidupan

Materi magnet, listrik, dan teknologi untuk kehidupan terdapat dalam mata
pelajaran IPAS yang tertera pada BAB 3. Dalam materi ini menjelaskan tentang
pengertian magnet, sifat magnet, dan penggunaan magnet, pengertian listrik dan
penggunaan listrik pada kehidupan, pengertian teknologi serta penggunaan
teknologi pada kehidupan sehari-hari. Dalam materi ini peserta didik diharapkan
mampu mengidentifikasi serta memanfaatkan gaya magnet dan gaya listrik untuk
menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pemahamannya
terhadap konsep gaya magnet dan listrik, peserta didik dapat menjelaskan
bagaimana penerapannya dalam teknologi yang ada di sekitar.

Magnet adalah suatu logam yang memiliki kemampuan menarik besi
lainnya. Tidak semua benda bisa ditarik oleh magnet. Hanya benda-benda yang
mengandung logam yang dapat ditarik oleh magnet. Penggunaan magnet dapat
dimanfaatkan pada pengeras suara yang ada di ponsel pintar/televisi, hiasan
kulkas, dinamo pada kendaraan bermotor atau mesin, headset, sirine, pintu lemari
pendingin, dan gardu listrik.

Energi listrik merupakan energi yang berasal dari pergerakan benda yang
sangat kecil yang disebut elektron. Elektron bisa berpindah dari satu tempat ke
tempat yang lain dan menciptakan arus listrik. Penggunaan listrik dapat
dimanfaatkan pada pembangkit listrik, jenis-jenis pembangkit listrik terdapat
beberapa, yaitu PLTA,PLTU, PLTG, PLTD, PLTP, PLTS,dan PLB.

Teknologi adalah penerapan dari ilmu pengetahuan yang membantu kita
menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan
teknologi di berbagai bidang berkembang dengan sangat pesat. Teknologi dalam
komunikasi, transportasi, bidang kelautan, bidang pertanian, bahkan dalam bidang
ilmu pengetahuan.

* 1. Keterampilan Komunikasi
		1. Pengertian Keterampilan komunikasi

Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan mengkomunikasikan
berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan
maupun tulisan (Astuti & Pratama, 2020).Dalam melakukan sebuah proses
belajar mengajar terdapatnya komunikasi antar guru dengan peserta didik, atau
peserta didik dengan peserta didik, baik itu secara lisan maupun tulisan.

Keterampilan Komunikasi adalah kemampuan seseorang untuk
menyampaikan atau mengirim pesan kepada khalayak (penerima pesan)
Pembelajaran yang aktif dapat terlaksana dengan baik apabila peserta didik
memiliki keterampilan komunikasi (Fitriah et al., 2020). Pembelajaran yang aktif
dapat dinilai dari keterampilan komunikasi karena keterampilan komunikasi ialah
suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyampaikan pesan kepada
lawan bicara.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan
komunikasi adalah menyampaikan pesan terkait pengetahuan yang dimiliki oleh
peserta didik dan disampaikan kepada khalayak, baik itu secara lisan atau tulisan.

* + 1. Aspek-aspek Keterampilan Komunikasi

Keterampilan dalam berkomunikasi memiliki empat indikator pencapaian
dalam proses pembelajaran, yaitu (Budiono & Abdurrohim, 2020)

1. Mampu mengeluarkan ide dan pemikiran dengan efektif
2. Mampu mendengarkan dengan efektif
3. Mampu menyampaikan informasi dengan baik
4. Menggunakan Bahasa yang baik dan efektif

Nelson (2012) mengungkapkan, aspek-aspek keterampilan komunikasi ada
tiga, antara lain:

1. Keterampilan verbal, meliputi bahasa formal, isi, dan materi
2. Keterampilan vokal terkait dengan suara meliputi artikulasi, intonasi (tinggi-
rendah), tempo (kecepatan bicara), aksentuasi (penekanan), dan volume
3. Keterampilan tubuh terdiri atas pesan-pesan yang dikirim melalui gerakan
tubuh sebagai ekspresi yang sedang diungkapkan meliputi, ekspresi wajah,
kontak mata, dan penampilan.
	1. Penelitian Relavan

Penelitian relavan merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh
seseorang. Ada beberapa penelitian relavan yang peneliti ambil dikarenakan
berkaitan dengan judul peneliti yaitu, pengembangan pada aplikasi *wordwall*menggunakan model TGT(*Team Games Tournament*) . Penelitian relavan

dijabarkan melalui tabel yang tersedia sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Penelitian relavan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama dan Judul | Hasil Penelitian | Relevansi |
| **Nama :** Novyanti;Happy Indira Dewi;Widia Winata**Judul :**PENGEMBANGANMEDIAPEMBELAJARANINTERAKTIFBERBASIS APLIKASIWORDWALL UNTUKMENINGKATKANKREATIVITASKOGNITIF ANAKDALAM PELAJARANBAHASA INGGRIS | Pengembangan mediapembelajaran interaktifberbasis aplikasi*Wordwall* pada matapelajaran bahasa inggris,ditemukan bahwa mediabelajar berup a gamesdari aplikasi wordwallmampu menambahkankemmapuan anak dalamkreativitas kognitif anak. | **Persamaan :**Variabel dalampenelitian ini sama-samameggunakan media*Worldwall* sebagaimedia yang akan di uji.**Perbedaan :**Peneliti melakukanpenelitiannya pada matapelajaran bahasa inggrispada peserta didik kelas1 dengan sampelsebanyak 27 pesertadidik, serta penilitimelakukanpengukurannya padakreativitas kognitif anak. |
| **Nama :**Amril, Yulia Darniyanti, | Berdasarkanpengembangan yang | **Persamaan :**Variabel yang di teliti |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Desi Rahmadani Sapitri**Judul :**Pengembangan MediaPembelajaranMenggunakan WordwallPada Mata Pelajaran IpaKelas V Sekolah Dasar | telah dilakukan penelitimemperoleh validitasmedia pembelajaranmenggunakan *wordwall*dengan presentase89,43% yang mencakupkategori sangan valid.Respon guru terhadapmedia pmebelajaranmemperoleh persentase93,7% dengan kategorisangat praktis. Danefektivitas mediapembelajaran wordwallyang diisi peserta didikmemperoleh presentase85,18% dengan kategorisangan efektif. | sama-samamenggunakan mediapembelajaran berbantuanaplikasi *wordwall* dan dikelas V SD**Perbedaan :**Peneliti melakukanpengembangan mediaapliaksi wordwall padamata pelajaran IPA diSDN 3 Pasar LubukLandai . |
| **Nama :**Gina Alamsah, AtiSadiah, dan Raden RoroSuci Nurdianti**Judul :**Penerapan ModelKooperatif Tipe TeamsGames Tournament(TGT) BerbantuanMedia Word Wall dalamMeningkatkan HasilBelajar | Bahwa penggunaanmodel Teams GamesTournament berbantuanmedia Word Wall padamata pelajaran ekonomikhususnya pada konsepperdaganganinternasional efektifuntuk meningkatkanhasil belajar pesertadidik. Selain itu, modelTGT dapat melatihketerampilan berpikirdan meningkatkanaktivitas sosialnyadengan baik melaluipemberian tugas, gamedan turnamen sehinggadengan memahamimateri yang diajarkan. | **Persamaan :**Pada penelitian ini sama-sama menggunakanmedia berbasis*Wordwall* dengan modelTGT ***(****Teams Games**Tournament).***Perbedaan :**Penelitian inidilaksanakan karenauntuk mengetahui hasilpeningkatan prosesbelajar peserta didik dikelas XI pada matapelajaran IPS . |

* 1. Kerangka Berfikir

Menurut Sugiono (2019) Kerangka berpikir merupakan model konseptual
tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah
diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian lalah dasar pemikiran dari penelitian
yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka
berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam
penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar
variabel.

Dalam proses belajar mengajar guna mengoptimalkan kualitas proses
pembelajaran, maka diperlukan adanya media pembelajaran yang kreatif dan
inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran, terlepas dari itu semua salah satu
media pembelajaran yang berbasis teknologi yang digunakan oleh peneliti ialah
aplikasi *wordwall* dengan berbagai fitur-fitur yang terdapat dalam *wordwall*tersebut. Dalam pengembangan media wordwall ini menggunakan model TGT
yang mana pada model pembelajaran ini melibatkan peserta didik dalam
berkelompok.

Berdasarkan hasil observasi di SD Nurul Huda Medan, bahwa penerapan
yang dilakukan guru hanya menggunakan buku paket guru dan peserta didik, serta
penggunaan media yang diterapkan kurang kraetif, penggunaan media yang
diterapkan juga belum berbasis teknologi. Sehingga proses pembelajaran IPAS
pada materi magnet, listrik, dan teknologi bagi kehidupan, peneliti menerapkan
media pembelajaran *wordwall* dalam metode TGT *(teams games tournamnet)*.

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat dituangkan dalam bagan
sebagai berikut :

BAGAN KERANGKA BERFIKIR

Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Swasta

Nurul Huda Medan

1. Media pembelajaran yang belum berbasis digital
2. belum diterapkan model *cooperative learning*
3. kurangnya interaksi peserta didik
4. kurangnya keterampilan komunikasi peserta didik
5. fasilitas sekolah belum dimanfaatkan dnegan maksimal

( ' >

Media pembelajaran berbasis *wordwall* menggunakan
model TGT *(Teams Games Tournament)*