

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Agustin, dkk (2022: 401) Media pembelajaran adalah sarana seperti buku, film, atau rekaman yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan efektivitas siswa. Media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan tidak bersifat abstrak.

Menurut Daniyati, dkk (2023: 285) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Salsabila, Andina dan Hasibuan (2025: 776) Media berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Menurut Istiqlal (2024: 142) Media pembelajaran dalam proses belajar dan oembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi anantara dosen dan mahasiswa. Oleh karena itu, Media

pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan motivasi belajar, mempermudah pemahaman materi, serta membantu memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Menurut Batubara (2020:6-7), jenis media pembelajaran mencakup:

- a. Benda nyata (realia), yaitu benda nyata yang dapat diamati manusia seperti tumbuhan, hewan, dan lainnya.
- b. Manusia, yaitu orang yang diminta untuk menyampaikan atau mendemonstrasikan suatu informasi.
- c. Model, yaitu benda tiruan tiga dimensi yang dapat disentuh langsung oleh pengguna, seperti miniatur atau globe.
- d. Teks, yaitu rangkaian huruf atau angka seperti buku teks dan buku cerita.
- e. Visual, yaitu bahan grafis yang menyampaikan informasi melalui penglihatan seperti gambar dan bagan.
- f. Audio, yaitu media yang menyampaikan informasi melalui pendengaran seperti radio atau MP3.

g. Multimedia, yaitu media berbasis teknologi komputer yang mengintegrasikan teks, audio, dan gambar bergerak seperti video, animasi, aplikasi pembelajaran, dan *web*.

Pada konteks pembelajaran IPS, media pembelajaran berbasis digital seperti *Wordwall* termasuk ke dalam kategori media multimedia, karena media ini mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, dan animasi dalam satu *platform* pembelajaran. Media ini juga menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa aspek agar media yang digunakan benar-benar efektif dalam mendukung pencapaian tujuan belajar.

Menurut Wulandari dkk, (2023: 3935), Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan oleh guru diantaranya yaitu, melihat tujuan penggunaan, sasaran pengguna media (untuk siapa), mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan pada media yang akan digunakan, mempertimbangkan waktu yang sesuai, mempertimbangkan biaya yang tersedia, serta terakhir yaitu melihat ketersediaan media pembelajaran.

Pada era digital saat ini, pemilihan media interaktif seperti *Wordwall* juga perlu pertimbangan akses perangkat dan jaringan yang

memadai. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran tidak hanya didasarkan pada ketersediaan media tetapi juga perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai agar implementasi media dapat memberikan hasil yang optimal.

5. Kegunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Media pembelajaran memberikan peran penting dalam mempermudah penyampaian materi, memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa, serta membantu siswa mengakses konten pembelajaran dengan lebih nyata dan menarik. Menurut Ismail dan Farahsanti, (2021: 188) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu menyampaikan pesan atau materi kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa lebih fokus, aktif, dan mudah memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru dapat tercapai dengan lebih efektif.

6. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan berbagai *template* permainan edukatif yang dapat digunakan guru untuk

menyampaikan materi maupun melakukan evaluasi. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah guru dalam membuat latihan, kuis, dan permainan pendidikan yang mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Menurut Ashari, dkk (2025: 222) Media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, termasuk kuis, menyusun pasangan, anagram, pencarian kata, dan sebagainya.

Selain itu, *Wordwall* mendukung suasana belajar yang lebih menarik karena mengintegrasikan unsur permainan *game-based learning* dalam penyajian soal. Menurut Upadana (dalam Trinandita, dkk 2024:1189) *Wordwall* merupakan *Platform* digital berbasis *website* yang dapat di jadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti pelajaran.

b. Fitur dan Bentuk Permainan *Wordwall*

Wordwall menyediakan sejumlah fitur dan template permainan seperti quiz, tebak kata, kartu acak, pasangkan, hingga buka kotak, yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Guru dapat memilih template sesuai dengan materi dan kompetensi yang ingin dicapai.

Selain itu, *Wordwall* juga menyediakan fitur konversi dari mode interaktif ke mode cetak, sehingga dapat digunakan pada kondisi terbatas internet. *Wordwall* juga dapat diakses melalui gawai seperti laptop, tablet, maupun *smartphone* sehingga mendukung pembelajaran daring maupun luring.



Gambar 2.1 Fitur Permainan *Wordwall*





Gambar 2.2 Bentuk Kuis Permainan *Wordwall*

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Menurut Rohman (2025: 19-20), ada beberapa kelebihan dan kekurangan *Wordwall* anatar lain:

1) Kelebihan *Wordwall*

- a) Mudah digunakan dan dapat diakses dari mana saja dengan koneksi internet.
- b) Menyediakan berbagai jenis kuis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran
- c) Menyediakan skor otomatis yang mempermudah proses penilaian.

- d) Menyediakan umpan balik langsung kepada siswa untuk meningkatkan pembelajaran.

2) Kekurangan *Wordwall*

- a) Bergantung pada koneksi internet yang stabil dan cepat
- b) Terbatas pada pilihan *template* dan gaya visual yang disediakan oleh *platform*.
- c) Tidak dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa pada konsep tertentu karena sifat kuis yang cenderung fokus pada jawaban benar atau salah.

d. *Wordwall* dalam pembelajaran IPS

Pada mata pelajaran IPS, *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami konsep-konsep geografi, sejarah, maupun sosiologi yang biasanya bersifat teoretis. Melalui permainan interaktif, siswa dapat menjawab kuis sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak terasa membebani.

Menurut Ghozali dan Irawan (2023) menyatakan bahwa Aplikasi *Wordwall* sangat bermanfaat dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keaktifan peserta didik.

Menurut Setyani, Wahyudiana, & Suntari, (2024: 752) menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Karena materi yang disajikan secara interaktif mampu menarik perhatian, meningkatkan keaktifan, serta memudahkan pemahaman siswa

terhadap materi IPS yang diajarkan. Oleh sebab itu, *Wordwall* menjadi salah satu media digital yang tepat untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS.

e. Langkah-langkah penggunaan media *Wordwall*

1) Membuka dan *Login*

- Buka Situs *Wordwall* di *Browser*
- Klik *Sig up* (daftar) atau *Log in* (jika sudah punya akun)
- Bisa daftar menggunakan email atau google

2) Membuat Aktivitas Baru

- Setelah masuk, klik “*Create Activity*”
- Pilih template yang diinginkan, misalnya:
 - *Quiz* (quis)
 - *Match up* (Mencocokkan)
 - *Group sort* (Mengelompokkan)
 - *True or False* (benar/salah)

3) Mengisi Soal

- Masukkan:
 - Pertanyaan
 - Pilihan jawaban / pasangan
- Tambahkan gambar atau audio jika diperlukan
- Klik *Add question* untuk menambah soal

4) Menyimpan Aktivitas

- Klik *Done / Save* setelah selesai

- *Wordwall* akan otomatis membuat aktivitas interaktif

5) Mengatur Tampilan dan Mode

- Pilih mode permainan:
 - *Game mode* (Interaktif, seperti permainan)
 - *Quiz mode* (seperti ujian)
- Bisa juga mengubah template tanpa mengulang soa

6) Membagikan ke Siswa

- Klik *Share*
- Pilih:
 - Link (dibagikan ke *WhatsApp* / *Google Classroom*)
 - *Assign* (tugas dengan batas waktu)
- Siswa cukup klik link untuk mengerjakan

7) Melihat Hasil

- Klik *My Results*
- Guru bisa melihat:
 - Nilai siswa
 - Waktu pengerjaan
 - Jawaban benar / salah

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam

ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Perubahan tersebut tampak dari kemampuan siswa dalam memahami serta menerapkan materi yang telah dipelajari. Menurut Dakhi (2020: 468) Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut.

Menurut Palittin dan Wihelms (2019: 108) Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi. Motivasi dapat berasal dari dalam diri siswa ataupun berasal dari luar diri siswa, yaitu lingkungan.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana siswa telah berhasil menguasai kompetensi yang diajarkan. Pada ranah kognitif, indikator mencakup kemampuan memahami materi, mengingat informasi, serta menerapkan konsep. Menurut Prayuda dan Jannah (2024: 171) menjelaskan bahwa kemampuan kognitif siswa meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, yang merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Selain ranah *kognitif*, indikator hasil belajar juga meliputi ranah *afektif* dan *psikomotorik*. Ranah *afektif* mencakup sikap, minat, dan respons siswa terhadap pembelajaran,

sedangkan ranah *psikomotoik* terkait dengan keterampilan fisik dan praktik.

Menurut Sopiattunnisa, Afriansyah dan Mardani (2024: 39) menyatakan secara langsung bahwa Aspek afektif mencerminkan respons emosional siswa seperti perasaan gugup, gelisah, dan kurangnya rasa senang. Dengan demikian, indikator hasil belajar tidak hanya menilai kemampuan akademik, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan siswa.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal yang mencakup motivasi, minat, kesiapan belajar, dan kondisi psikologis. Faktor internal bersifat berasal dari dalam diri siswa sehingga dapat berubah sesuai kondisi. Menurut Harahap, Anjani dan Sabrina, (2021: 200) Motivasi belajar sangatlah berperan penting dalam kesuksesan belajar sebab tanpa adanya motivasi yang melekat dibenak akan sulit mewujudkan segala tindakan kearah lebih baik.

Selain faktor internal, terdapat faktor eksternal yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti lingkungan keluarga, sekolah, sarana prasarana, serta metode pembelajaran yang digunakan guru. Menurut Marlina dan Sholehun (2021: 67) menyatakan secara langsung bahwa Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal tersebut meliputi

lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Pernyataan tersebut menguatkan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga dukungan lingkungan belajar yang kondusif.

8. Materi Ekonomi Lingkungan

Materi ekonomi lingkungan membahas hubungan antara manusia, sumber daya alam, serta aktivitas ekonomi yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam pembelajaran IPS kelas VII, siswa diarahkan untuk memahami bahwa kegiatan ekonomi tidak dapat dipisahkan dari potensi lingkungan sekitar. Pemanfaatan sumber daya alam perlu dilakukan secara bijak agar tetap berkelanjutan bagi generasi berikutnya.

a. Perubahan Potensi Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Potensi sumber daya alam di setiap wilayah berbeda-beda tergantung pada kondisi geografisnya. Perubahan potensi ini dapat terjadi karena faktor alam maupun faktor manusia.

Faktor alam seperti perubahan iklim, bencana alam, dan proses geologi dapat memengaruhi ketersediaan sumber daya. Sementara itu, faktor manusia seperti eksploitasi berlebihan, pencemaran, dan penggunaan teknologi juga berperan besar dalam mengubah potensi tersebut. Oleh sebab itu, diperlukan pengelolaan

yang tepat agar sumber daya alam tetap lestari dan memberikan manfaat jangka panjang.

Melalui materi ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi jenis sumber daya alam di lingkungan sekitar serta memahami bentuk perubahan yang mungkin terjadi.

b. Faktor Perubahan Sumber Daya Alam

Sumber daya alam (SDA) merupakan segala sesuatu yang berasal dari alam dan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Potensi SDA dapat mengalami perubahan, baik dari segi jumlah, kualitas, maupun persebarannya. Perubahan ini dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor alam dan faktor manusia.

1. Faktor Alam

Faktor alam adalah perubahan yang terjadi secara alami tanpa campur tangan manusia. Perubahan ini biasanya sulit dikendalikan dan dapat berdampak besar terhadap keberadaan SDA.

2. Faktor manusia adalah perubahan yang disebabkan oleh aktivitas manusia dalam memanfaatkan SDA. Faktor ini dapat memberikan dampak negatif maupun positif.

c. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi adalah segala aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ini meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi.

- 1) Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang.
- 2) Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen kepada konsumen.
- 3) Konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau memanfaatkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan.

Setiap kegiatan ekonomi sangat bergantung pada ketersediaan sumber daya alam dan sumber daya manusia. Lingkungan yang berbeda akan memengaruhi jenis pekerjaan dan produk yang dihasilkan masyarakatnya. Dengan memahami konsep ini, siswa dapat melihat keterkaitan antara kondisi lingkungan dengan aktivitas ekonomi masyarakat

d. Peran Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi

Masyarakat memiliki peran penting dalam menjalankan roda perekonomian. Peran tersebut dapat berupa sebagai produsen, distributor, maupun konsumen. Selain itu, masyarakat juga berperan dalam menjaga kelestarian lingkungan agar kegiatan ekonomi dapat terus berlangsung.

Kesadaran untuk memanfaatkan sumber daya secara bijak, menggunakan produk lokal, serta mengurangi kerusakan lingkungan merupakan bentuk tanggung jawab bersama. Melalui pemahaman ini, siswa diharapkan mampu menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan sekaligus aktif dalam kegiatan ekonomi di sekitarnya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keterkaitan antara penelitian terdahulu dengan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* di Kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing Tahun Pelajaran 2025/2026.” Penelitian yang terdahulu juga penulis gunakan sebagai referensi dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Anitasya (2025) berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Implementasi Media Pembelajaran *Wordwall* Kelas VIII di SMP Negeri 26 Palembang” Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, yaitu *Wordwall*, pada mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase minat belajar siswa, yaitu dari 70,83% pada pra siklus (kategori cukup) menjadi 77,50% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80,87% pada siklus II (kategori baik). Dengan demikian, penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui aktivitas yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

2. Priyo Setiawan (2024) berjudul “Penerapan *Wordwall* dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 6 Semarang” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah penerapan media pembelajaran *Wordwall* serta dampaknya terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase aktivitas belajar siswa, yaitu dari 48,6% pada pra siklus (kategori rendah) menjadi 68,2% pada siklus I (kategori sedang), dan meningkat lagi menjadi 82% pada siklus II (kategori tinggi). Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan

keterlibatan siswa dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dalam kelompok.

3. Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, dan Pitria Sopianingsih (2025) berjudul “Penerapan Model Game-Based Learning Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung)” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, di mana masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 75. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan mix method, yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas VII-A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model game-based learning berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar, yaitu pada siklus I sebanyak 11 siswa yang tuntas, meningkat menjadi 31 siswa pada siklus II, dan mencapai 34 siswa (100%) pada siklus III . Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dari kategori “cukup” pada siklus I menjadi “sangat baik” pada siklus III.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang menggambarkan hubungan logis antara variabel dan teori pendukung dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 95), “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.” Dengan kerangka berpikir, peneliti dapat menggambarkan alur pemikiran dengan jelas sehingga penelitian memiliki dasar yang kuat dan tidak lepas dari teori yang relevan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing masih menghadapi beberapa permasalahan, terutama pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta rendahnya nilai yang diperoleh siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

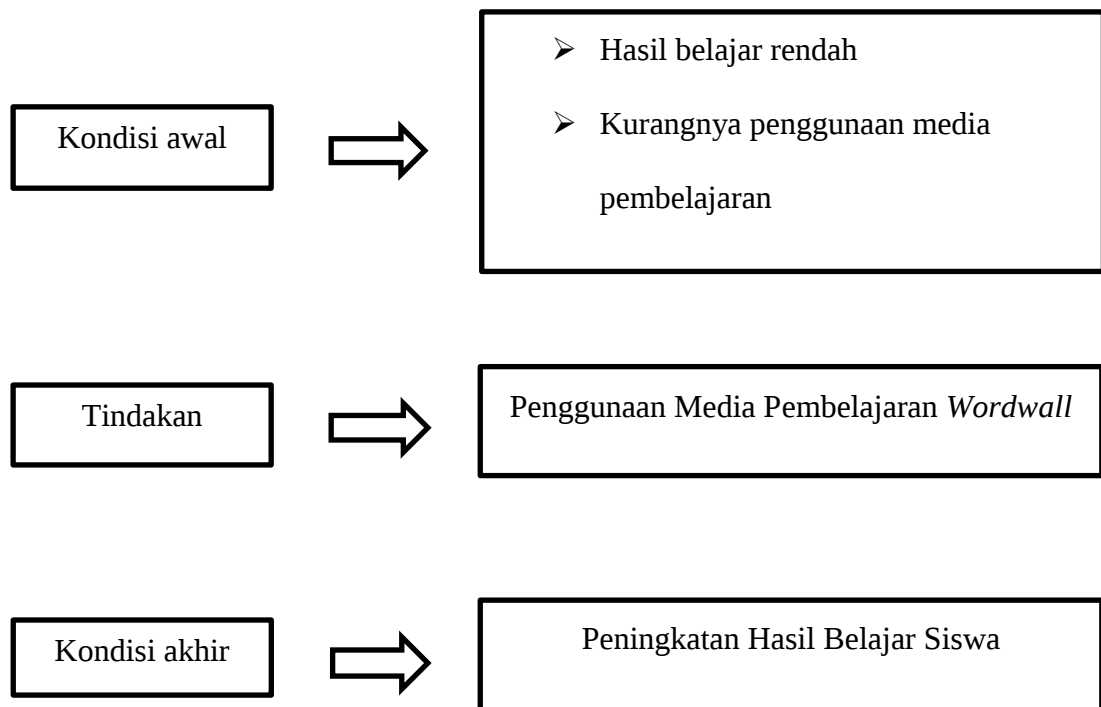
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall*. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran melalui berbagai aktivitas menarik seperti kuis, permainan, dan latihan interaktif.

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendorong siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Dengan meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar siswa, maka akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penerapan media *Wordwall* dilakukan melalui beberapa siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus digunakan untuk memperbaiki kekurangan pada pembelajaran sebelumnya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing., maka penulis menyediakan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *Wordwall* di kelas VII SMP Negeri 2 Belimbing.

E. Indikator Keberhasilan PTK

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini ditetapkan untuk mengetahui keberhasilan penerapan media pembelajaran *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran dikatakan berhasil apabila proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*

terlaksana dengan baik sesuai langkah-langkah yang direncanakan dan mencapai persentase keterlaksanaan $\geq 85\%$.

2. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai sesuai KKTP yang telah ditetapkan yaitu ≥ 70 .
3. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus dan mencapai nilai rata-rata kelas ≥ 75 .
4. Ketuntasan belajar secara klasikal tercapai apabila $\geq 85\%$ dari jumlah siswa telah mencapai nilai KKTP.