

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan judul penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran POMEWALL (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk pembelajaran siswa kelas V di sekolah dasar. Dalam bab ini, membahas pengembangan media pembelajaran POMEWALL. Jadi, media berasal dari bahasa Latin *medius* yang memiliki arti pengantar atau perantara (Depdiknas,2003). Secara umum dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dalam dunia pendidikan, diperlukan sebuah sarana untuk menunjang pembelajaran, yang dinamakan media pembelajaran. Berikut pengertian media pembelajaran berdasarkan pendapat beberapa ahli:

Tabel 1 Pengertian Media Pembelajaran

Pendapat dari	Isi pendapat
Arsyad (2013)	Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi di dalam pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.
Djamarah & Zain (2010)	Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Reiser & Dempsey (2012)	Media pembelajaran adalah peralatan fisik seperti buku, alat visual, komputer, dan lainnya yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik.
Djamarah & Zain (2010)	Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar, yaitu untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru.
Pendapat saya	Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran

Berdasarkan definisi dari beberapa sumber yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan atau materi yang berkaitan dengan pendidikan. Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran yang memuat tujuan dan manfaat.

Sanaky (2013) mengemukakan tujuan media pembelajaran antara lain:

1. Meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas.
2. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi di kelas.
3. Menjaga relevansi antara materi dengan tujuan pembelajaran.
4. Membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sanaky (2013) sebagai berikut:

1. Memperjelas makna bahan pengajaran, sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan membantu guru untuk dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik.
2. Menarik perhatian, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Memungkinkan siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar.
4. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi secara verbal melalui penuturan guru, sehingga siswa akan lebih paham dan pembelajaran tidak membosankan.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk proses pembelajaran, sehingga mempunyai fungsi yang sangat penting. Menurut Azhar (2004) media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman belajar yang kongkret dan menarik.
2. Membantu siswa dalam melakukan kegiatan belajar dan mempermudah guru pada saat mengajar.
3. Memotivasi siswa agar mau terlibat secara aktif di dalam proses belajar-mengajar.
4. Semua indera siswa dapat digunakan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran.
5. Dapat mengkonkretkan teori menjadi sesuatu yang nyata.

2.1.4 Macam-Macam Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Bahri,dkk (2013) media pembelajaran dibedakan dalam 3 hal, yaitu jenisnya, daya liputnya dan bahan pembuatnya. Terdapat contoh-contoh media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media berdasarkan jenisnya, antara lain:
 - a) Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti: radio, *cassette recorder*, piringan hitam.
 - b) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
 - c) Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
2. Media sesuai daya liputnya, antara lain:
 - a) Media menggunakan daya liput yang luas dan serentak.
 - b) Media menggunakan daya liput yang terbatas oleh ruang dan kawasan.
 - c) Media untuk pengajaran individual.
3. Media sesuai bahan pembuatannya media yaitu:
 - a) Media sederhana merupakan media yg bahan serta indera pembuatannya praktis diperoleh dan harganya murah. Cara pembuatannya simpel serta penggunaannya tidak sulit.
 - b) Media kompleks merupakan bahan serta alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, serta penggunaannya pun memerlukan ketrampilan yang memadai.

Melalui berbagai jenis media pembelajaran tersebut, dapat memudahkan guru dalam menentukan media yang mana yang tepat untuk digunakan pada saat melaksanakan pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik pembelajaran, dan kemampuan siswa. Sehingga media yang digunakan nantinya dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, dan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau informasi. Pada penelitian kali ini mengembangkan media pembelajaran berupa POMEWALL yang dapat digunakan guru untuk proses pembelajaran.

Media pembelajaran ini termasuk dalam jenis audio-visual. Karena dalam penggunaan POMEWALL menggabungkan suara dan gambar, yang disajikan

dalam bentuk aplikasi yang menarik bagi siswa. Dan berdasarkan bahan pembuatannya, termasuk jenis media kompleks. Dalam proses pembuatan media POMEWALL menggunakan alat dan bahan yang cukup sulit, berupa sistem untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android. Kemudian untuk pemakaian sistem pembuatan aplikasi menggunakan metode pra-bayar dengan harga yang cukup mahal. Dan memerlukan ketrampilan khusus dalam membuat sebuah aplikasi inovatif dan berbasis internet, yang dapat diakses oleh siswa dalam pembelajaran.

2.1.5 Syarat-Syarat Media Pembelajaran yang Baik

Dalam pembelajaran, perlu dilakukan pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas dan siswa agar tercipta pembelajaran yang menarik. Maka diperlukan pemilihan dalam media pembelajaran. Diperlukan kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan (Arsyad,2013). Maka dibutuhkan syarat-syarat yang harus diperhatikan pada pemilihan media pembelajaran secara tepat, antara lain:

a. Sesuai dengan Tujuan

Materi pembelajaran harus dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan lebih baik jika membahas setidaknya dua dari tiga domain kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa bahan ajar mengikuti prosedur yang ditentukan dan tetap pada jalurnya. Media pembelajaran juga dapat berdampak pada sikap dan perilaku siswa selain faktor yang berhubungan dengan kecerdasan. Materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi, dengan dukungan yang sesuai. Tidak semua materi dapat disampaikan dengan jelas menggunakan media pembelajaran; kadang-kadang, itu harus dilakukan dengan menggunakan konsep, simbol, atau sesuatu yang lebih umum, diikuti dengan penjelasan. Ini memerlukan proses dan keterampilan khusus dari siswa untuk memahami hingga menganalisis materi yang disajikan. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.

b. Praktis, Luwes, dan Bertahan

Media pembelajaran yang dipilih mudah digunakan dan berbasis teknologi. Disesuaikan dengan lingkungan setempat melalui konsep yang sederhana dan tepat. Sehingga akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit. Lalu harus Sempel dan mudah dalam penggunaan, dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus. Hal tersebut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.

c. Mampu dan Ahli dalam Penggunaan

Media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan pembuat atau dalam hal ini guru. Keefektifan dan kemanfaatan media pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan perangkat tersebut. Kemampuan menggunakan media pembelajaran secara efektif juga dapat diajarkan kepada siswa, yang selanjutnya akan dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan minat dan pilihannya.

d. Pengelompokan Sasaran

Dalam penyusunan media pembelajaran, dapat menyesuaikan dengan berbagai kelompok belajar yang beragam. Tentu tidak sama antara satu kelompok dengan kelompok lainnya. Karena itu, pemilihan bahan ajar tidak mungkin disetarakan. Namun beberapa bahan pembelajaran konvensional masih dapat digunakan. Lebih khusus lagi, setiap kelompok belajar harus memperhatikan pemilihan bahan ajar untuk masing-masing kelompok.

e. Keunggulan Teknis

Bahan yang dipilih untuk media pembelajaran perlu disesuaikan dengan spesifikasi teknologi tertentu. Guru tidak dapat begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun telah memenuhi kriteria sebelumnya. Setiap produk yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak untuk digunakan, jika produk tersebut tidak memiliki standar khusus maka guru harus dapat menentukan standar produk

tersebut agar dapat digunakan. untuk media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran perlu memperhatikan kriteria-kriteria tersebut agar dapat menghasilkan atau menemukan media pembelajaran yang berkualitas dan layak digunakan untuk materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih dapat Media pembelajaran yang telah dipilih berdasarkan kriteria tersebut juga dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa, dan siswa dapat lebih mudah menyerap dan memahami informasi tersebut.

2.1.6 Proses pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Selama masa Pandemi COVID-19, proses pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan perangkat pembelajaran. Pembelajaran menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Winkel,1991). Namun, dengan adanya penyebaran virus COVID-19 menjadi tantangan sendiri bagi peserta didik dan juga guru sebagai pengajar. Guru merupakan factor penting dalam pendidikan, karena itu guru mesti memiliki perilaku dan kemampuan untuk mengembangkan siswanya secara optimal. Guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa agar dapat belajar secara nyaman. Guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswanya. Sehingga diperlukan inovasi agar pembelajaran tetap berlangsung secara interaktif menggunakan aplikasi atau perangkat. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2015 tentang Standar nasional Pendidikan pada pasal 19, ayat 1 mengatakan bahwa: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kemudian dalam pasal 28, ayat 1 mengamanatkan bahwa: “Yang dimaksud dengan pendidik sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) pada ketentuan ini adalah peran pendidik sebagai fasilitator, motivator, pemacu, dan pemberi inspirasi belajar bagi peserta didik”. Berdasarkan kutipan dari peraturan pendidikan, jelas bahwa setiap satuan pendidikan diwajibkan oleh undang-undang untuk menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran secara menarik dan bermakna bagi siswa, serta secara aktif, inovatif, kreatif, dan secara demokratis.

Untuk menerapkan proses pembelajaran yang inovatif dan menarik, diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Dan media pembelajaran juga memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach & Ely, 1971). Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, TV, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi dalam proses pembelajaran media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Namun, media yang digunakan harus menarik dan inovatif agar dapat melatih siswa untuk berfikir kritis dan dapat mengembangkan kemampuan secara psikomotorik, kognitif, dan afektif.

2.2 Media pembelajaran POMEWALL

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dikembangkan sebuah inovasi berupa pembuatan media Pembelajaran POMEWALL yang dikolaborasikan model pembelajaran *Blended Learning* untuk membentuk karakter siswa agar berfikir kritis dan kreatif. Di abad 21, pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan perangkat berbasis teknologi seperti jaringan internet atau *e-learning*. Beberapa siswa berpendapat bahwa penggunaan pembelajaran tatap muka di kelas kurang menarik, sehingga mereka memilih menggunakan pembelajaran berbasis *online* karena lebih *up-to-date* karena dalam pelaksanaannya cukup sesuai dengan harapan, dan lebih efisien. Namun, proses pembelajaran yang secara eksklusif menerapkan atau menggunakan teknologi tidak sepenuhnya berhasil. Hal ini dipengaruhi oleh hasil dari gaya belajar yang unik dari setiap siswa. Gaya belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu gaya belajar visual, gaya belajar audio, dan gaya belajar kinestetik (Porter & Nikmawati, 2014). Dengan penggunaan pembelajaran online, siswa dengan preferensi belajar visual dan auditori mungkin berhasil terlibat di dalam kelas, tetapi mereka yang memiliki preferensi kinestetik mungkin merasa lebih sulit. kemungkinan terbatasnya prestasi belajar (Surahman & Alfindasari, 2017). Komunikasi antar siswa dan antar guru sangat penting, di samping gaya belajar yang beragam. Namun, kelemahan terbesar dari pembelajaran online adalah interaksi siswa-guru yang relatif sedikit dan tantangan bagi siswa untuk membentuk ikatan sosial satu sama lain (Wildavsky, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran tatap muka sangat penting untuk diterapkan, tetapi dengan kemajuan teknologi yang pesat. Pendidik juga harus dapat menggunakannya untuk menarik siswa ke dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk mengejar mata pelajaran ini. Menerapkan *blended learning* merupakan salah satu strategi untuk mengatasi masalah ini karena mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. *Pop-up book* dibuat sebagai bagian dari desain materi pembelajaran yang dibuat dalam program POMEWALL dalam

kemitraan dengan versi pembelajaran campuran, dan pertanyaan-pertanyaan dalam *game Wordwall*.

Dalam POMEWALL, terdapat dua media pembelajaran yang digabungkan yaitu *Pop-up book* dan *Wordwall*. Yang pertama adalah *Pop-up book* yang ketika dibuka, tampak naik di atas permukaan halaman. Konstruksi pop-up dapat dibuat dengan menggunakan teknik *stage set*, *V-fold*, *field and cylinder*, dan *floating layers*. Saat *Pop-up book* dibuka, lipatan kertas setiap halaman yang dipotong dengan tepat akan membentangi ke segala arah (Vand Dyk, 2011). Sebuah *Pop-up book* juga digambarkan sebagai salah satu yang menggunakan kertas sebagai media untuk melipat, menggulung, membentuk, mendorong, atau berputar untuk menunjukkan kemungkinan gerakan dan interaksi (Bluemel, 2012). Untuk menarik minat siswa agar memanfaatkan media *Pop-up book*, informasi yang disajikan dikemas melalui gambar yang menarik dengan potongan-potongan yang ketika dibuka dapat bergerak, berubah, dan membentuk suatu konsep. Berdasarkan beberapa definisi yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa *Pop-up book* adalah salah satu dari media pembelajaran dengan bentuk kertas tiga dimensi. Manfaat *Pop-up book* kemudian datang dalam bentuk cerita yang lebih menarik yang divisualisasikan dengan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka atau saat dipindahkan. Unsur-unsur ini dapat menambah menjelaskan suatu materi dan membantu menarik pembaca ke dalam plot dan isi buku. Hal ini akan meninggalkan kesan pada pembaca, sehingga lebih mudah untuk diingat dan dipahami. Media *Pop-up book* juga dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk menumbuhkan kecintaan anak muda terhadap membaca dan buku; membantu anak kecil membuat hubungan antara peristiwa dunia nyata dan simbol yang mewakilinya; membantu siswa yang lebih tua atau siswa berbakat dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif; dan membantu siswa yang enggan membaca dengan membiarkan mereka memahami konsep melalui sarana visual untuk menginspirasi pembaca membaca secara mandiri dengan menunjukkan keahlian mereka dalam melakukannya (Bluemel, 2012).

Berdasarkan uraian di atas, dimaksudkan bahwa media *Pop-up book* akan membantu guru dalam menyebarkan informasi kepada siswa dan juga membantu dalam proses pembelajaran tematik. Anak-anak usia dini juga mungkin merasa lebih mudah untuk mempelajari tema ketika *Pop-up book* digunakan karena mereka membantu siswa membuat hubungan antara kejadian kehidupan nyata dan simbol yang mewakili mereka dengan menawarkan visualisasi atau gambar dari lingkungan mereka. Media *Pop-up book* akan disajikan dalam bentuk tampilan sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui gawai siswa. Sedangkan *Wordwall* aplikasi berbasis internet site ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya menjadi tugas untuk peserta didik.

Jadi, POMEWALL adalah gabungan antara media pembelajaran berupa *Pop-up book* dan game *Wordwall* yang dibuat dalam sebuah aplikasi yang dapat diintegrasikan dengan pembelajaran secara tematik, menggunakan gawai seperti *handphone*.

2.2.1 Pembelajaran Tematik

Pembelajaran merupakan kata yang sudah dikenal oleh masyarakat luas, terlebih dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dapat diartikan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa dalam suatu lingkungan belajar dapat mencapai tujuan belajar (Rachmawati, 2015). Selain itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perubahan sikap yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang. Pembelajaran mempunyai makna bahwa subjek belajar wajib dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud merupakan peserta didik

atau dianggap juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar. Peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran tematik sehingga mereka bisa mendapatkan pengalaman unik dan belajar sendiri. Peserta didik akan memahami konsep yang dihasilkan dari konten yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain melalui pengalaman yang mereka dapatkan secara langsung. Salah satu jenis pembelajaran terpadu adalah pembelajaran tematik, yang mengaitkan tema dengan banyak mata kuliah dalam upaya memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa (Kemendikbud, 2014). Pembelajaran yang menghubungkan berbagai ide, konsep, keterampilan, dan nilai di dalam dan di luar topik disebut sebagai pembelajaran terpadu. Untuk mengajarkan satu atau lebih konsep yang menggabungkan banyak pengetahuan, pembelajaran tematik bergantung pada pemilihan satu tema yang sesuai dengan materi pembelajaran. Ada landasan-landasan yang harus dipenuhi dalam pembelajaran tematik agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada tiga landasan pembelajaran tematik, pertama Landasan filosofis yang dipengaruhi oleh tiga aspek filsafat yaitu progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme berdampak pada landasan pembelajaran tematik. Kedua, landasan psikologus diperlukan untuk memilih konten atau materi pembelajaran tematik, tingkat, keluasan, dan kedalaman sesuai dengan pertumbuhan siswa. Ketiga, landasan yuridis mengenai Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, yang mengatur bahwa setiap anak berhak atas menerima pendidikan dan pelatihan dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kognitif sesuai minat dan bakatnya, menjadi landasan hukum bagi tema pembelajaran. Pembelajaran tematik di sekolah dasar berbeda dengan menggunakan strategi pembelajaran lain dalam beberapa hal selain landasan. Pembelajaran tematik memiliki enam ciri sebagai berikut: (a) berpusat pada peserta didik, dalam hal ini peserta didik berperan sebagai subjek pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator; (b) penambahan pengalaman eksklusif kepada siswa; (c) menghindari

pemisahan subjek; (d) penyajian konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran; dan (e) keluwesan, dalam hal ini guru fleksibel dalam mengaitkan materi pelajaran dengan mata pelajaran lain atau dikaitkan dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain agar pembelajaran menyenangkan (Majid, 2014). Kegiatan yang dipilih dalam media pembelajaran tematik didasarkan pada minat dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, sesuai Permendikbud No. 57 Tahun 2014. Pembelajaran tematik juga memiliki ciri khas pengalaman belajar dan kegiatan yang relevan dengan tingkat perkembangannya. dan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Berfokus pada kemampuan berpikir peserta didik, kegiatan pembelajaran pragmatis yang disesuaikan dengan masalah yang sering ditemui di lingkungan, dan mensosialisasikan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap ide orang lain, akan membuat hasil belajar melekat pada peserta didik dengan jangka waktu yang lebih lama. Pendekatan dalam pembelajaran tematik menawarkan kelebihan dibandingkan pendekatan pembelajaran individual karena mempertimbangkan karakteristik siswa. Berikut beberapa manfaat pembelajaran tematik: (a) menyenangkan karena dibuat dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik; (b) proses pembelajaran memiliki efek yang bertahan lama; (c) memberikan pengetahuan dan pengalaman pribadi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; (d) mengasah kemampuan berpikir peserta didik; dan (e) menyajikan kegiatan konkrit (Majid, 2014). Pembelajaran tematik penting dalam kegiatan belajar mengajar karena beberapa alasan, antara lain: (a) dunia anak adalah dunia nyata; dalam kehidupan sehari-hari mereka, mereka menyaksikan peristiwa yang terjadi lebih jarang dan lebih sering; (b) proses pemahaman anak terhadap suatu konsep dalam suatu kegiatan atau objek lebih terorganisir; dan (c) jumlah konsep dalam berbagai mata pelajaran yang tidak berdiri sendiri terbatas. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya sendiri, (c) pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta dapat menerapkan apa

yang telah dipelajarinya pada ujian materi selanjutnya, (d) keterampilan yang diperoleh dalam satu mata pelajaran akan memperkuat keterampilan yang diperoleh pada mata pelajaran lain, (e), dan (f) guru dapat lebih efektif dalam mempersiapkan pelajaran (Trianto, 2011).

Kesimpulannya, pembelajaran tematik merupakan paradigma pembelajaran terpadu yang menghubungkan antar mata pelajaran melalui tema. Sehingga memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara kolektif untuk membuat pembelajaran lebih relevan bagi siswa. Di sekolah dasar, pembelajaran tematik pada dasarnya digunakan dari tingkat kelas bawah hingga atas. Sebab pembelajaran tematik disesuaikan menggunakan ciri perkembangan fisik serta psikis anak yang masih melihat segala sesuatu menjadi satu keutuhan yg disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya.

2.2.2 POMEWALL sebagai Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media POMEWALL yang digunakan dalam pembelajaran berbasis tematik. Maka, media pembelajaran harus mengikuti prinsip pembelajaran berbasis tematik. Kemendikbud (2017) menyatakan terdapat beberapa prinsip pembelajaran berbasis tematik, antara lain:

1. Pembelajaran menitik beratkan pada kompetensi melalui tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
2. Siswa bukan diberitahu, melainkan mencari tahu pengetahuannya sendiri.
3. Buku bukan sumber satu-satunya.
4. Terdapat tema yang menyatukan sejumlah kompetensi dasar yang berkaitan dengan berbagai konsep, keterampilan, dan sikap.
5. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
6. Kompetensi dasar mata pelajaran yang tidak dapat dipadukan

diajarkan tersendiri.

7. Guru harus merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan tingkat kecerdasan siswa, pengalaman, dan ketertarikan siswa terhadap suatu topik. Dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*) dari hal-hal yang bersifat konkret menuju ke abstrak.
8. Pembelajaran tematik dirancang dalam silabus merupakan bentuk pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar guru.

Pembelajaran tematik membahas tentang pengetahuan berbentuk tema yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek kognitif, melainkan lebih menekankan pada kepedulian dan ketertarikan siswa terhadap hal-hal nyata yang dialami oleh siswa untuk dapat beraktivitas secara mandiri dan menjaga hak orang lain di sekitarnya (Kemendikbud, 2017). Dalam hal ini adalah pengembangan sikap dan ketrampilan dalam kehidupan sehari-hari. Maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tematik terpadu. Dengan mengembangkan media POMEWALL pada Kelas V Tema 8 “Peristiwa dalam Kehidupan” Subtema 2 “Perubahan Lingkungan” dengan materi mengenai siklus air.

2.2.3 Cara Mengembangkan Media POMEWALL Dalam Pembelajaran Berbasis Tematik

Jenis media yang beragam dikembangkan menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran berbasis tematik. Lalu, dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa prinsip berupa (Rusman, 2017):

1. Relevansi, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta waktu yang tersedia.
2. Efektivitas, artinya media pembelajaran harus didasarkan pada

ketepatan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Efisiensi, artinya media pembelajaran tidak mengeluarkan banyak biaya tetapi pesan yang ada pada materi dapat tersampaikan, selain itu persiapan dan penggunaannya relatif singkat.
4. Dapat digunakan, artinya media pembelajaran bersifat universal (dapat dipahami dengan mudah) sehingga semua orang dapat menggunakannya.
5. Kontekstual, artinya media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan dan sosial siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan ketentuan dan pertimbangan yang matang. Oleh karena itu, terdapat empat langkah pengembangan media pembelajaran menurut Rusman (2013) diantaranya:

1. Identifikasi Kebutuhan dan Karakteristik siswa

Pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Artinya tidak semua media cocok untuk segala situasi, sehingga harus disesuaikan dengan kebutuhan, usia, jenjang pendidikan, dan lain sebagainya. Siswa Sekolah Dasar masih berada pada tahap berpikir konkret dan senang bermain, sehingga media yang akan dikembangkan berupa media visual yang dapat dilihat langsung oleh siswa. Selain itu, media yang dikembangkan juga meliputi kegiatan bermain dengan tujuan agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

2. Perumusan Tujuan

Tujuan merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Karena tujuan merupakan penentu arah terhadap perubahan perilaku siswa yang diharapkan. Oleh karena itu, sebelum pembuatan media pembelajaran diharuskan untuk menganalisis tujuan pembelajaran terlebih dahulu, kemudian merumuskan tujuan pembuatan media tersebut, sehingga media yang akan dikembangkan dapat sesuai dan mampu

meningkatkan kualitas pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran berdasarkan media bertujuan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang ada dalam materi matematika tentang penjumlahan mata uang. Tujuan pembelajaran menggunakan media POMEWALL yang akan dikembangkan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui aktivitas pemecahan masalah.

3. Perumusan Materi

Materi pembelajaran yang akan disajikan dalam media POMEWALL merupakan materi yang berkaitan dengan kompetensi pembelajaran pada Kelas V Tema 8 “Peristiwa dalam Kehidupan ” Subtema 2 “Perubahan Lingkungan” dengan materi mengenai siklus air.

4. Perumusan Alat Ukur Keberhasilan

Media pembelajaran yang akan dikembangkan perlu diuji keberhasilannya agar dapat diketahui efektivitas dari media tersebut. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu media pembelajaran ini berupa wawancara, tes, penilaian dari beberapa ahli diantaranya ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan empat langkah dalam mengembangkan media pembelajaran di atas, maka dalam mengembangkan suatu media harus disesuaikan dengan tujuan peruntukannya. Setiap media memiliki karakteristik tertentu baik dari segi kendala maupun cara penggunaannya, sehingga diperlukan pemahaman terhadap karakteristik media sebagai kemampuan dasar dalam memilih media. Oleh karena itu, media POMEWALL akan dikembangkan menggunakan desain pengembangan model ADDIE. Desain ini merupakan salah satu desain pengembangan yang bersifat generik yang fungsinya menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis (Fauzi,2014). Menurut Mulyatiningsih (2012) Metode ADDIE merupakan metode pengembangan yang dikembangkan oleh oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an untuk merancang sistem pembelajaran yang menggunakan

5 tahapan proses yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini berfokus pada perencanaan teknologi yang memudahkan guru dalam merancang dan melakukan perubahan pada lingkungan pendidikan yang nantinya akan mendukung peserta didik. Pada media pembelajaran POMEWALL yang dikembangkan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* melalui *Blended Learning* karena pembelajaran sudah berbasis tematik dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* secara berkelompok untuk meningkatkan hasil belajar IPA mengenai materi siklus air di kelas V.



2.3 Materi Siklus Air

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media POMEWALL berdasarkan dengan standar isi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Terdapat aspek-aspek untuk menyusun materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Standar Kompetensi :

Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.

2. Kompetensi dasar dan indikator :

Tabel 2 Kompetensi dasar dan indikator Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi.	3.6.1 Menguraikan urutan peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi mengenai siklus air tanah. (C4)
	3.6.2 Membandingkan peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi mengenai siklus air tanah. (C5)
4.6 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.	4.6.1 Membuat pola peristiwa-peristiwa pada bacaan nonfiksi mengenai siklus air tanah. (P4)

Tabel 3 Kompetensi dasar dan indikator IPA

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air. (C4)
	3.8.2 Membuktikan proses terjadi siklus air. (C5)
4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.	4.8.1 Mempraktikkan proses terjadinya siklus air (P3)

Berdasarkan 3 aspek yaitu standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator. Materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media POMEWALL adalah Siklus air. Materi ini membahas air yang menguap ke udara dari permukaan tanah dan laut, berubah menjadi awan sesudah melalui beberapa proses dan kemudian jatuh sebagai hujan atau salju ke permukaan laut atau daratan (Sosrodarsono,2003). Selain itu, siklus air merupakan proses air yang menguap ke udara dari permukaan tanah dan laut, yang berubah menjadi awan setelah melewati beberapa proses dan selanjutnya jatuh sebagai hujan atau salju ke permukaan daratan atau lautan. Suyono (2006). Terdapat lima tahapan dalam siklus air, yang pertama evaporasi yang menjelaskan bagaimana proses penguapan air ke udara. Kedua, membahas proses penguapan air melalui tumbuhan. Pada kedua proses tersebut, dibantu melalui sinar matahari. Ketiga kondensasi, yang membahas tentang proses pembentukan titik-titik air menjadi gas dalam bentuk awan. Kemudian yang keempat proses presipitasi, yaitu proses turunnya titik-titik air ke permukaan bumi. Proses ini disebut dengan hujan. Kelima adalah infiltrasi, proses ini

merupakan terserapnya air ke dalam tanah. Dalam menyampaikan materi mengenai siklus air diperlukan media pembelajaran yang menunjang kemampuan belajar siswa dengan berbasis teknologi, yang dikemas secara audio-visual. Media pembelajaran POMEWALL menjelaskan bagaimana pengertian dan proses siklus air, dengan tampilan serta fasilitas-fasilitas yang menarik dan inovatif. Sehingga dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran peserta didik.

2.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam KBBI “hasil” memiliki beberapa pengertian yaitu sesuatu yang diadakan oleh usaha dan pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan kata “belajar” merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. (Gagne, 1977). Berdasarkan pendapat beberapa ahli, hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusmono, 2017). Terdapat ahli yang memiliki pandangan yang sama, yaitu menurut Haryati (2013), hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek sebagai berikut.

a. Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan seseorang yang dapat dilihat melalui tes maupun nontes

b. Aspek afektif

Aspek afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap seseorang untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran.

c. Aspek psikomotorik

Aspek psikomotorik merupakan proses dan hasil belajar siswa merupakan pemberian pengalaman kepada siswa untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang digunakan.

Selain itu, Arikunto (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Dalam pengertian hasil belajar diperlukan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Dari beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara kognitif, afektif dan psikomotorik melalui berbagai proses pembelajaran. Dengan melalui proses pengamatan dan pengukuran, sehingga dapat mencapai hasil yang ingin telah ditetapkan.

2.5 Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai penguat dari kajian teori yang telah, maka diperlukan kajian terhadap penelitian sebelumnya. Penelitian pertama yang cukup relevan dilakukan oleh Komang Sella Silvia, I Wayan Widiana, dan Dewa Gede Firstia Wirabrata pada tahun 2021 dengan judul “Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wordwall”. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam teknik pengembangan penelitian ini. Dua ahli materi, dua ahli media, dan dua praktisi dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Kuesioner atau angket merupakan alat penelitian. Analisis ketiga jenis—deskriptif, kualitatif, dan kuantitatif—digunakan untuk analisis data. Menurut penelitian, guru dapat membantu pengembangan kosakata siswa dengan memanfaatkan media wordwall yang telah dibuat.

Penelitian relevan lainnya dilakukan Handaruni Dewanti, Anselmus J E Toenlioel, dan Yerry Soepriyanto pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan

Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo”. Penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural yang dikembangkan oleh Dick & Carey yang terdiri atas 10 langkah, yaitu analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis pembelajar dan konteks, merumuskan tujuan performansi, mengembangkan instrumen, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi, evaluasi sumatif. Hasil validasi secara keseluruhan yaitu 95.20% dengan kriteria “Sangat Valid”, maka media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Tematik pada sutema Lingkungan Tempat Tinggalku.

Penelitian relevan lainnya dilakukan I Ketut Widiara pada tahun 2018 dengan judul “Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital”. Penelitian ini dilakukan dengan metode Deskriptif Kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka (*Library research*). Penelitian ini valid dan reliable. Dapat dibuktikan bahwa penambahan inovasi pembelajaran yang tepat akan membangkitkan kemandirian dan percaya diri siswa.

Berdasarkan kajian penelitian-penelitian yang ada, maka dalam pembuatan media sesuai dengan konsep media POMEWALL merupakan gabungan dari dua media pembelajaran, yaitu *Pop-up book* dan *Wordwall*. Namun, media POMEWALL perlu memperhatikan bagaimana proses dan manfaat dalam penggunaannya. Dengan disesuaikan dengan kemampuan siswa dan materi pembelajaran. Sehingga, diharapkan penelitian menggunakan media POMEWALL dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran. Dalam media pembelajaran POMEWALL, menyajikan sebuah aplikasi pembelajaran yang inovatif, menarik, praktis, dan berbasis internet. Tentunya aplikasi ini akan mudah digunakan siswa, melalui gawai yang mereka gunakan. Selain itu, POMEWALL juga akan dikemas dengan tampilan yang menarik,

disesuaikan dengan hal yang sedang digemari siswa. Misalnya tampilan superhero atau pun kartun. Didalam aplikasi POMEWALL terdapat materi pembelajaran dan soal-soal latihan yang dikemas secara inovatif dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Sehingga media POMEWALL dapat menjadi solusi bagi para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, secara praktis dan menarik, dengan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

2.6 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran perlu dilakukan secara efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran, yang merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan atau materi yang berkaitan dengan pendidikan. Namun, pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar terlihat masih minim. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa guru yang masih banyak menggunakan metode belajar secara ceramah dan menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar, sehingga kurang memanfaatkan media dan sumber belajar lain terutama yang berbasis teknologi. Kurangnya fasilitas seperti internet dan media-media berbasis teknologi menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam proses pengembangan media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar yaitu senang dalam bermain dan hal-hal yang inovatif. Maka diperlukan media yang mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan terdapat *game* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

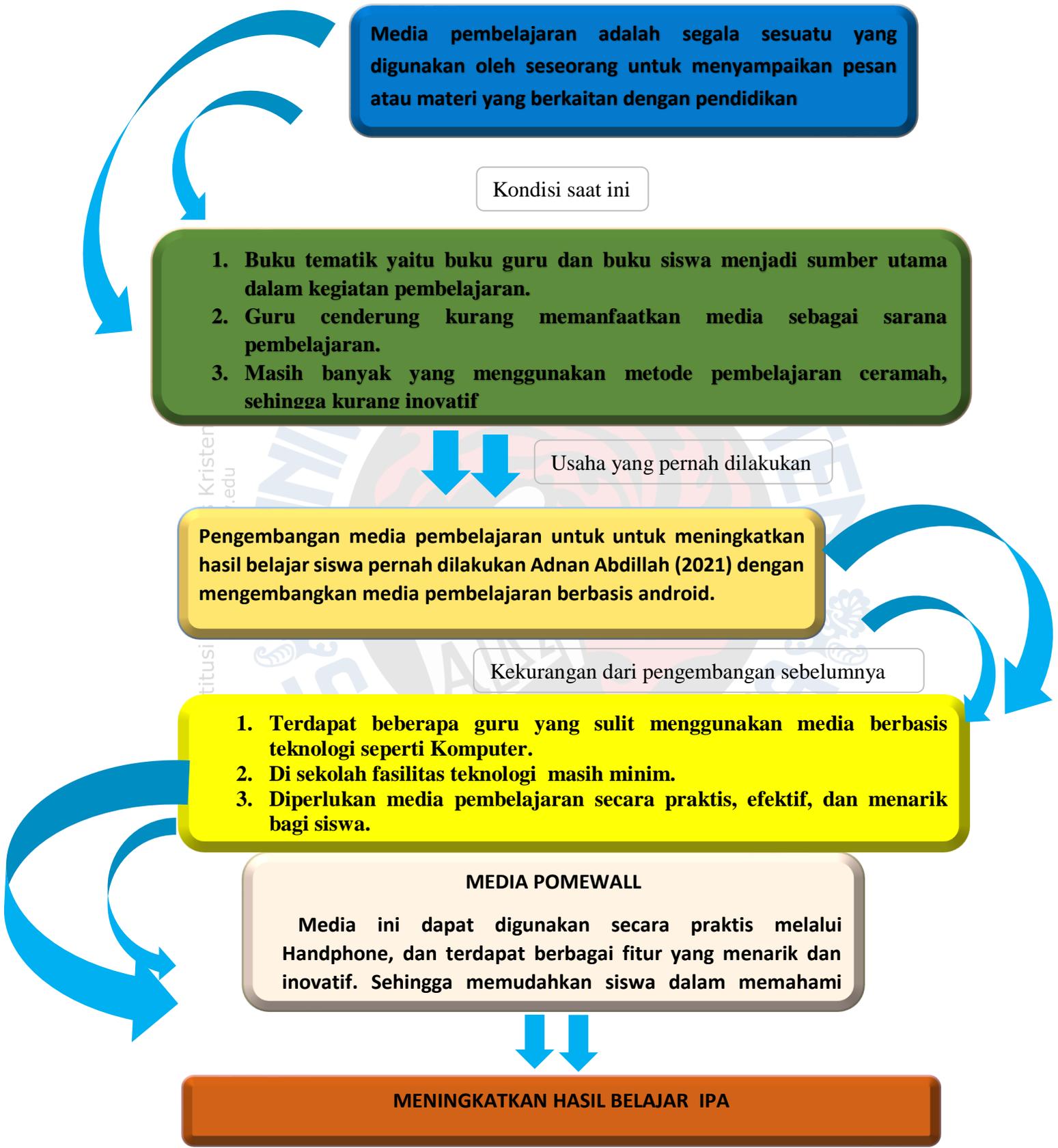
Maka dilakukan pengembangan melalui penggunaan media pembelajaran seperti POMEWALL. Media POMEWALL merupakan aplikasi pembelajaran dengan berbasis teknologi. Terdapat berbagai manfaat dari POMEWALL yaitu memberikan edukasi bagi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran terutama mengenai siklus air, mengambil keputusan secara tepat, dan meningkatkan hasil belajar melalui *quiz-quiz*

yang tersedia. Media pembelajaran dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik melalui *Handphone*, baik secara individu atau berkelompok. Dengan menggunakan media POMEWALL yang disesuaikan dengan pembelajaran tematik dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan juga mengembangkan kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Kerangka berpikir dalam penerapan pengembangan media pembelajaran POMEWALL untuk pembelajaran siswa kelas V di Sekolah Dasar dapat digambarkan dalam bagan berikut.

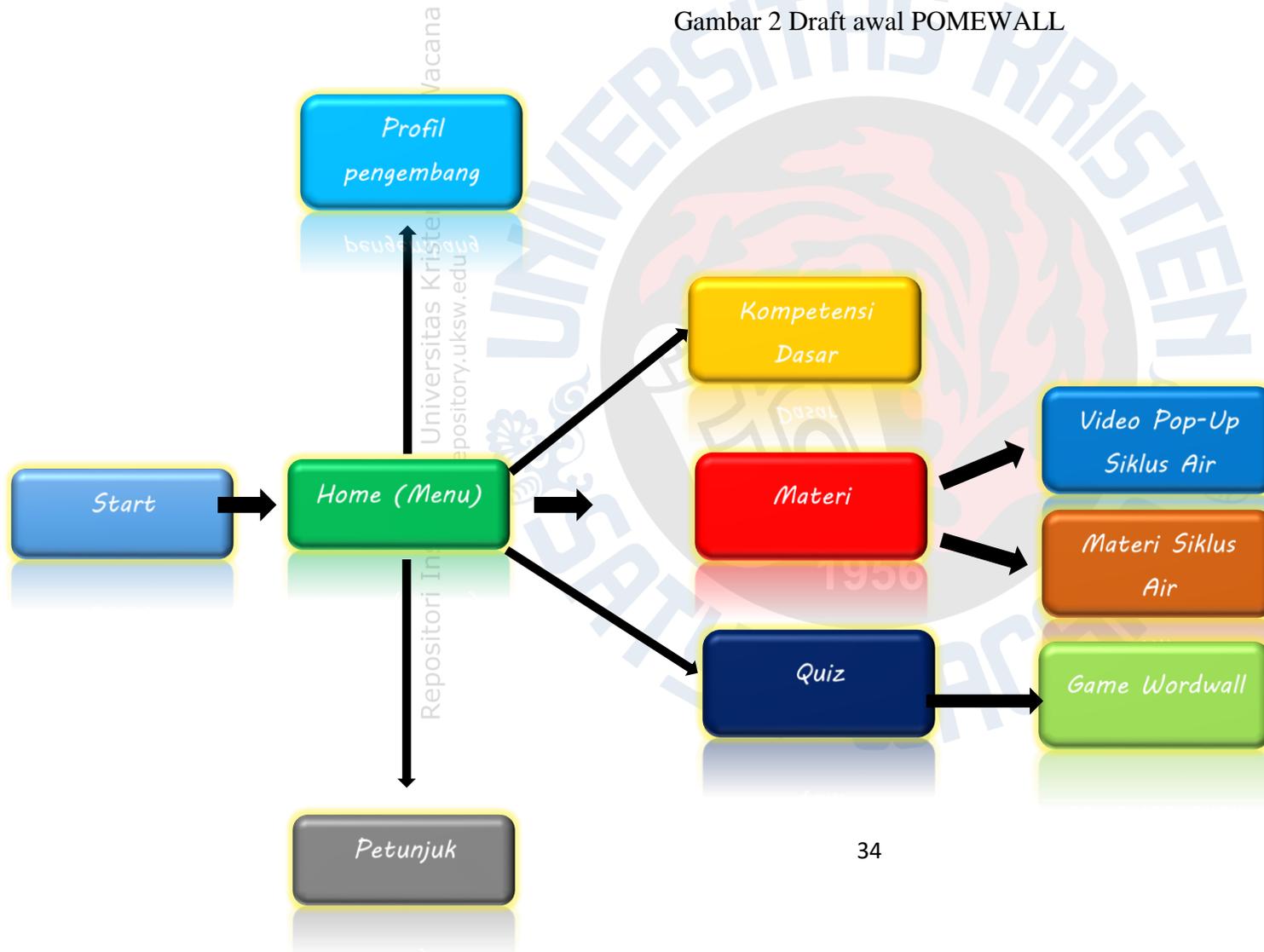


Gambar 1 Kerangka Berpikir



2.7 Draft Desain Produk

Gambar 2 Draft awal POMEWALL



2.7.1 Draft Rancangan Produk

Proses pembelajaran dilakukan secara daring selama masa pandemi COVID-19, membuat guru melakukan berbagai inovasi dalam media pembelajaram. Namun, dalam pelaksanaannya cenderung membosankan dan hanya menggunakan metode penugasan kepada siswa sehingga minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar dalam memahami materi pembelajaran cukup menurun dibandingkan pembelajaran secara langsung. Sehingga secara keseluruhan, aktivitas dalam pembelajaran menjadi kurang maksimal. Namun, karena kasus COVID-19 sudah mulai menurun. Maka pembelajaran tatap muka sudah mulai diijinkan secara terbatas. Oleh karena itu, jika peneliti media pembelajaran yang inovatif dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa. Proses pembelajaran akan menarik dan lebih mudah memahami dan menerapkan materi pembelajaran. Dengan ini, maka peneliti membuat media pembelajaran bernama POMEWALL yaitu gabungan media *Pop-Up book* dan *game* berbasis internet berupa *Wordwall*. dengan pendekatan *Cooperative Learning* melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together*.

Dalam rancangan media pembelajaran, POMEWALL dikemas dalam bentuk aplikasi android yang dilengkapi oleh materi siklus air berupa gambar dan video Pop-up, kuis *Wordwall*, dan petunjuk. Isi materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran POMEWALL mengenai siklus air. Dalam penggunaan POMEWALL dapat membuat siswa berfikir kritis melalui pembelajaran yang inovatif, menarik dalam *Pop-Up* dan mengerjakan kuis pada *game Wordwall*. Sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam segi kognitif, psikomotorik dan afektif secara bertahap.

Berikut merupakan gambar rancangan pada media pembelajaran aplikasi POMEWALL :

1) Menu Home

Dalam tampilan menu Home dikemas secara menarik, sehingga dapat membuat siswa antusias menggunakannya dan aplikasi ini mudah digunakan, berisi beragam fasilitas yang dapat diakses seperti Ikon Kompetensi dasar, Materi siklus air , Quiz, petunjuk, dan profil pembuat .

Gambar 3 Tampilan menu Home POMEWALL

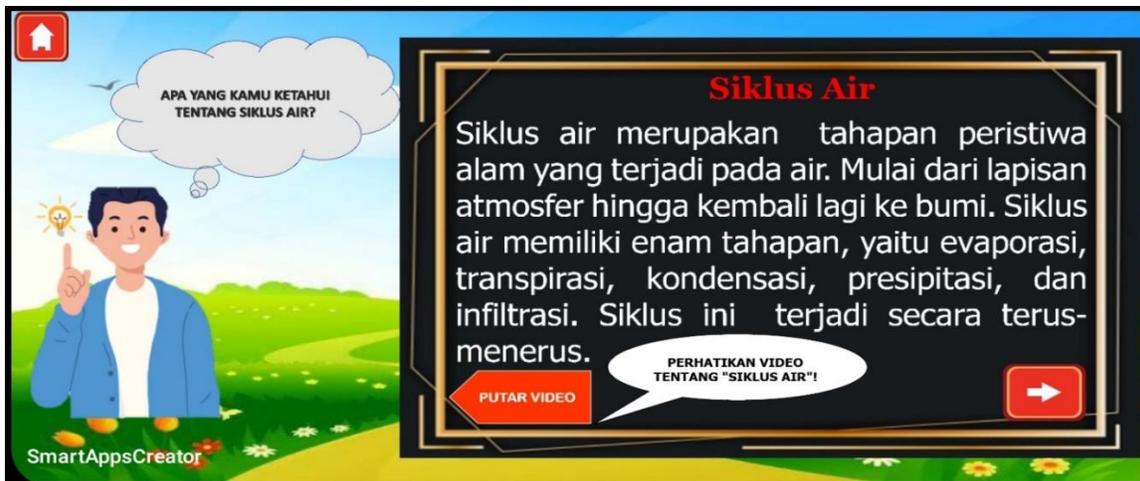


Berikut merupakan fasilitas-fasilitas yang disajikan.

a. Materi siklus air.

Pada fasilitas ini terdiri dari gambar, materi, dan video *Pop-up* mengenai siklus air. Dalam ikon ini, terdapat empat halaman yang dapat diakses, yaitu halaman pertama mengenai pengertian siklus air dan video *Pop-up*. Dan halaman kedua sampai keempat mengenai hal-hal yang dapat mempengaruhi siklus air.

Gambar 4 Tampilan menu materi.



b. QUIZ

Media ini ditampilkan dalam bentuk kuis yang dapat diakses pada ikon QUIZ pada aplikasi POMEWALL. *Wordwall* ini berbentuk kuis interaktif, yang dikemas secara menarik seperti gambar-gambar, durasi soal, dan akses yang mudah.

Gambar 5 Desain Quiz Wordwall



c. Kompetensi Dasar

Pada ikon ini menampilkan kompetisi dasar dan indikator yang ingin dicapai yaitu kompetensi dasar IPA dan kompetensi dasar Bahasa Indonesia. Fasilitas ini dapat diakses melalui **Ikon KOMPETENSI DASAR**.

Gambar 6 Ikon Kompetensi Dasar



d. Petunjuk

Pada fasilitas ini, menampilkan penjelasan mengenai ikon-ikon yang terdapat dalam aplikasi POMEWALL. Tujuannya agar para pengguna aplikasi ini dapat menggunakan dan menguasai fasilitas-fasilitas yang ada.

Gambar 7 Ikon Petunjuk



e. Profil Pembuat

Pada fasilitas ini, menjelaskan mengenai profil dosen pembimbing dan pembuat dari aplikasi POMEWALL.

Gambar 8 Ikon Profil



f. Buku Panduan

Buku petunjuk berisi panduan mengenai deskripsi media, cara penggunaan, dan informasi mengenai POMEWALL

