

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Secara etimologis, minat dapat diartikan sebagai dorongan atau kemauan untuk mempelajari dan mencari tahu sesuatu. Sementara itu, secara terminologis, minat merujuk pada keinginan, ketertarikan, dan kemauan terhadap suatu hal tertentu. Hilgard mengemukakan bahwa minat merupakan suatu proses yang berlangsung secara konsisten, di mana individu memberikan perhatian dan memusatkan dirinya pada hal yang diminatinya, yang disertai dengan perasaan senang serta kepuasan batin (Setiawan, 2004 :1-12).

Menurut Slameto, minat adalah perasaan suka dan ketertarikan terhadap sesuatu atau aktivitas tertentu yang muncul secara sukarela tanpa paksaan. Menurut Djaali minat adalah perasaan keinginan untuk mengetahui, mempelajari, mengagumi, atau memiliki sesuatu. Sedangkan Menurut Iskandar dalam Rosmidah, minat dapat tumbuh karena adanya

keinginan dan dorongan sehingga lebih sungguh-sungguh dalam pembelajaran.

Menurut Drs. Agus Sujanto minat adalah perbuatan perhatian yang sengaja terlahir dengan kemauan dan bergabung pada minat dan bakat. Sedangkan menurut Kriterion minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu soal atau situasi yang mengandung sangkut paut dirinya. William James menambahkan bahwa minat merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa (Flora Siagian, 2015 : 2).

b. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memberikan perhatian, rasa suka, serta dorongan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa adanya paksaan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat diartikan sebagai keinginan untuk melakukan suatu tindakan, sedangkan menurut Slameto (2014 : 180), minat berkaitan dengan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan melakukan aktivitas tertentu secara konsisten. Sejalan dengan itu, Hidayat dan Djamilah (2018 : 63-64) menyatakan bahwa minat belajar adalah kondisi yang menimbulkan perasaan positif dan antusias dalam belajar yang dapat dilihat

dari ketertarikan, fokus, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Nisa dkk. (2017 : 333-334) juga menegaskan bahwa minat merupakan faktor penting yang mampu mendorong motivasi belajar siswa dalam jangka waktu tertentu.

Minat belajar merupakan dorongan kuat dan semangat dalam diri individu untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini tercermin dalam sikap disiplin, komitmen, serta kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Husni (2015 : 2) menambahkan bahwa minat belajar dapat dilihat dari kecenderungan siswa untuk fokus, aktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar.

Menurut Rahman (2018 : 57) menjelaskan bahwa proses belajar tidak hanya sebatas transfer informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga mencakup pembentukan pengetahuan, sikap, karakter, dan kemandirian. Dalam proses tersebut, minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang dapat meningkat apabila didukung oleh metode dan media pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan itu, Setiawan dan Abrianto (2021) menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal yang

muncul dari dalam diri individu, yang ditandai dengan antusiasme, semangat, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar.

Menurut Hurlock dalam Susanto (2013 :180), minat memiliki beberapa karakteristik, antara lain dapat berkembang seiring pertumbuhan individu, dipengaruhi oleh pengalaman belajar, memiliki keterbatasan perkembangan, dipengaruhi kesempatan belajar dan budaya, serta memiliki unsur emosional dan kecenderungan untuk mempertahankan objek yang diminati. Minat belajar sangat dipengaruhi oleh efektivitas media pembelajaran, di mana semakin menarik media yang digunakan, maka semakin tinggi pula motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu, Hala (2017 : 321) menemukan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik, minat belajar merupakan faktor fundamental dalam pendidikan yang berhubungan langsung dengan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, minat belajar dapat diukur melalui rasa senang, ketertarikan terhadap materi, kemandirian belajar, keaktifan, serta tingkat fokus siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peningkatan minat

belajar sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran guru serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat belajar

Menurut Putrina Mesra (2021 : 177) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

1. Faktor internal

a) Ketertarikan Belajar

Dalam penelitian ini, faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa mencakup rasa senang dan ketertarikan terhadap pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa senang mengikuti kegiatan belajar di sekolah karena prosesnya menyenangkan, sehingga minat mereka untuk belajar meningkat.

b) Kenyamanan Dalam Belajar

Dalam penelitian ini, faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru.

c) Kemauan Belajar

Dalam proses pembelajaran, beberapa siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa kemauan belajar siswa

terlihat dari inisiatif mereka mencari solusi, seperti bertanya kepada guru atau orang tua untuk mengatasi kesulitan tersebut.

2. Faktor Eksternal

a) Dukungan Keluarga

Dukungan orang tua menjadi salah satu faktor eksternal yang mendorong motivasi belajar siswa. Ketika siswa mengalami kesulitan memahami materi, peran orang tua bersama guru sangat penting dalam membimbing dan memotivasi mereka. Guru juga berupaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi yang menarik. Secara keseluruhan, lingkungan keluarga turut memengaruhi minat belajar anak.

b) Suasana Belajar

Situasi saat pembelajaran berlangsung sangat memengaruhi proses belajar. Menurut beberapa siswa dalam wawancara, kondisi pembelajaran terkadang kurang kondusif karena gangguan. Namun, pengendalian situasi yang dilakukan oleh orang tua berhasil menciptakan suasana tenang sehingga pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

c) Fasilitas Belajar

Menurut Slameto terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa ;

1. Faktor Internal

- a) Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh

Faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi. Kematangan dan kesiapan.

- b) Faktor kelelahan

2. Faktor Eksternal

- a) Faktor keluarga meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga

- b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, realisasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah.

- c) Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan kehidupan masyarakat.

d. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Slameto (2003: 180) yaitu perasaan tertarik, ikut berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan penuh perhatian. Sedangkan indikator minat belajar menurut W. S. Winkel adalah perasaan tertarik dan perasaan senang.

Untuk mempertegas dan memperjelas keempat indikator tersebut, berikut ini penulis akan bahas satu persatu.

1. Perasaan senang

Perasaan senang mendorong minat belajar.

Siswa akan tertarik jika merasa puas dan menikmati pelajaran. Guru berperan penting dalam menumbuhkan rasa senang tersebut.

2. Perasaan tertarik,

Hubungan yang baik antara guru dan siswa, terutama karena sering berinteraksi, dapat menumbuhkan minat belajar. Guru perlu memilih materi yang sesuai dengan minat siswa, karena ketertarikan terhadap pelajaran akan meningkatkan semangat belajar. Sebaliknya, tanpa ketertarikan, siswa cenderung tidak serius. Oleh karena itu, ketertarikan harus dijaga agar hasil belajar optimal.

3. Penuh perhatian,

Perhatian siswa muncul dari rasa ingin tahu, yang perlu dirangsang agar terjaga selama proses belajar (Sardiman, 2007 : 233-234). Pelajaran sebaiknya disesuaikan dengan minat dan bakat siswa agar perhatian mudah tumbuh (Gazali). Perhatian ini merupakan bentuk nyata dari minat

belajar dan dipengaruhi oleh tujuan serta kebutuhan siswa (Slameto, 2003 : 180).

4. Partisipasi dalam aktifitas belajar mengajar

Partisipan dalam aktifitas belajar mengajar menunjukkan adanya minat dan kemauan terhadap objek belajar. Menurut Winkel (2007 : 75), partisipasi mencakup kesediaan untuk aktif memperhatikan dan merespons, misalnya membaca lantang atau membawa pulang buku bacaan.

Menurut Sardiman (2007 : 57) indikator minat belajar meliputi :

1. Perhatian yang muncul dari rasa ingin tahu, siswa tertarik dan memperhatikan karena penasaran
2. Konsentrasi tinggi selama pembelajaran, siswa mampu fokus dalam waktu lama saat belajar.
3. Aktivitas belajar sadar dan sukarela, siswa melakukan kegiatan belajar dengan kesadaran dan kemauan sendiri.
4. Respons positif terhadap materi dan guru, siswa merespon dengan antusias, seperti bertanya atau berdiskusi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dalam penelitian ini mendefinisikan minat belajar adalah berdasarkan indikator diatas, maka dapat

disimpulkan bahwa indikator dari minat belajar siswa ditunjukkan oleh perasaan senang, tertarik, perhatian, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru berperan penting dalam menumbuhkan perasaan senang dan ketertarikan dengan menyajikan materi yang sesuai minat siswa. Perhatian yang muncul dari rasa ingin tahu harus dirangsang agar proses belajar berjalan efektif, sementara partisipasi aktif menunjukkan kesungguhan siswa dalam belajar. Keempat indikator ini saling mendukung untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Sesuai dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang sekolah dasar.

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan Pancasila merupakan proses pembinaan karakter dan kepribadian bangsa yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Pendidikan ini bertujuan menanamkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai tersebut agar peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung

jawab dan berakhlak mulia. Pemahaman ini menjadi fondasi awal yang penting dalam membentuk sikap dan perilaku positif siswa.

Sejalan dengan itu, Soedijarto (1990 : 206) menegaskan bahwa pendidikan Pancasila adalah suatu upaya sadar dan terencana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila melalui proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman dalam berperilaku sehari-hari, sehingga pendidikan Pancasila menjadi bagian integral dalam kehidupan mereka.

Selain itu, M. Hasbi Asy'ari (2007) menambahkan bahwa pendidikan Pancasila fokus pada pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini berfungsi sebagai landasan moral dan ideologi bangsa yang membantu peserta didik memahami tujuan bernegara dan tanggung jawabnya sebagai warga negara, sehingga pengamalan Pancasila menjadi nyata dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari pemaparan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila adalah proses yang terencana dan sistematis untuk

menanamkan, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini bertujuan membentuk karakter, sikap, dan perilaku peserta didik agar menjadi warga negara yang bertanggung jawab, bermoral, serta mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sosial dan bernegara secara konsisten.

b. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Karakteristik Pendidikan Pancasila menurut Putu Ida Dewi and Nyoman Widinyani (2021 : 2) yaitu :

1. Pendidikan pancasila termasuk bagian dari ilmu sosial (IPS)
2. Pendidikan Pancasila diajarkan sebagai mata pelajaran wajib dari seluruh program sekolah dasar hingga perguruan tinggi
3. Pendidikan Pancasila menanamkan banyak nilai, seperti kesadaran, bela negara, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, serta sikap dan perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

4. Pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk terwujudnya suatu mata pelajaran yang dapat membangun karakter bangsa dan pemberdayaan warga negara (Dewi and Nyoman 2021).

Soedijarto (2020 : 206) mengemukakan bahwa pendidikan Pancasila adalah proses yang terencana dan sistematis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami teori, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari secara berkelanjutan.

Menurut M. Hasbi Asy'ari (2018 : 76), karakteristik pendidikan Pancasila bersifat normatif dan praktis, artinya pendidikan ini memberikan pedoman moral sekaligus membentuk perilaku nyata yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila berperan mengintegrasikan nilai-nilai tersebut ke dalam kepribadian peserta didik agar menjadi landasan dalam bertindak dan berinteraksi sosial.

Sementara itu, Djamarah dan Zain (2021: 12) menegaskan bahwa pendidikan Pancasila berorientasi pada pengembangan kepribadian

peserta didik yang kuat dan berkarakter. Pendidikan ini menekankan penerapan nilai-nilai Pancasila secara konsisten dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga membentuk warga negara yang bertanggung jawab dan memiliki sikap positif terhadap bangsa dan negara.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila merupakan ilmu sosial yang wajib diajarkan dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi dengan tujuan membangun karakter bangsa dan memberdayakan warga negara melalui penanaman nilai-nilai penting seperti bela negara, hak asasi manusia, dan sikap anti korupsi (Dewi, 2021 : 473). Pendidikan ini bersifat terencana dan sistematis untuk menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Soedijarto, 2020).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Selama pembelajaran, terjadi interaksi yang ditunjukkan melalui komunikasi. Dalam proses ini, pendidik dan siswa berperan sebagai pengirim dan penerima informasi. Agar komunikasi berjalan

lancar, diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dan meningkatkan hubungan antara pendidik dan siswa.

Muhammad Yaumi pada tahun (2021: 193), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah kombinasi Istilah "media" berakar dari bahasa Latin "*medium*," yang bermakna perantara, serta dari Istilah bahasa Arab "*wasaila*" mengacu pada sarana komunikasi yang menghubungkan pengirim dan penerima pesan. Sementara itu, dua konsep utama dapat menjelaskan jalannya proses pembelajaran, yaitu konstruksi dan instruksi. Konstruksi melibatkan peran pasif dari pelajar, sedangkan instruksi menuntut keaktifan pelajar. Dengan demikian, segala bentuk upaya yang memfasilitasi proses belajar dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Media ini juga berperan sebagai usaha terencana dalam mengelola pengalaman belajar siswa agar mereka berhasil mencapai tujuan akademiknya.

Nirwandi Jalius dan Ambiyar (2016 : 2-4) berpendapat bahwa istilah media pembelajaran mencakup semua sumber daya, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, yang digunakan oleh pengajar dalam proses

penyampaian materi pelajaran kepada siswa secara individual atau kelompok. Implementasi media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, fokus, dan minat belajar siswa, yang selanjutnya berpengaruh baik pada peningkatan mutu pengajaran dan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

Hamarik (1986 : 1-7) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam aktivitas belajar mampu membangkitkan minat dan perhatian yang lebih besar, sekaligus memberikan motivasi serta stimulasi pada proses pembelajaran, bahkan berpotensi memengaruhi kondisi psikologis siswa. Pada fase orientasi pembelajaran, media pembelajaran sangat mendukung efektivitas proses belajar saat ini dan dalam penyampaian pesan serta materi pembelajaran. Selain memberi semangat dan motivasi kepada siswa, media ini juga mampu meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik serta dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, dan merangkum informasi.

Surno (2014) berargumen bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan prestasi belajar siswa karena

menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik perhatian dan gampang dimengerti. Pendapat ini selaras dengan Rusman (2012 : 277) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi merupakan instrumen yang memanfaatkan (TIK) pada saat kegiatan belajar mengajar. Beragam aplikasi teknologi dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk menstimulasi minat belajar siswa, salah satunya adalah aplikasi *Wordwall*.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad pada tahun (2011 : 23), pentingnya media tidak bisa dipandang sebelah mata. Media pembelajaran berperan sebagai cara untuk menyampaikan dan menerima informasi kepada para siswa. Saeful Bahri di tahun (2017 : 2) menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat berupa perangkat fisik atau digital yang bertujuan untuk mendukung pemahaman siswa tentang konsep yang ada. Penelitian oleh Rusdewanti dan Gafur (2014:153) menunjukkan bahwa hasil belajar dapat optimal jika Pemilihan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Dalam penelitian Tobamba dan rekan-rekannya pada tahun (2019 : 372), Dalam konteks

belajar mengajar, media dianggap sebagai instrumen yang dimanfaatkan oleh pendidik. Selanjutnya, menurut Audia dan rekan-rekan (2021), media berfungsi sebagai perangkat untuk mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran.

Levie dan Lentz, sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2016 : 55-65), mengidentifikasi empat fungsi primer media pembelajaran, khususnya yang bersifat visual. Pertama, fungsi atensi merujuk pada metode untuk menarik perhatian serta memusatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang dipresentasikan. Hal ini berkaitan erat dengan daya tarik visual yang inheren dalam materi pembelajaran tertulis. Kedua, fungsi emosional media visual terefleksikan dalam kepuasan siswa ketika mempelajari atau membaca teks yang dilengkapi dengan ilustrasi, di mana simbol visual memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan perspektif siswa, termasuk yang berkaitan dengan informasi sosial dan ras. Ketiga, fungsi kognitif media visual tervalidasi melalui penelitian yang mengindikasikan bahwa simbol dan gambar berkontribusi signifikan dalam memfasilitasi pemahaman atau retensi informasi dalam suatu

pesan. Keempat, fungsi kompensasi media pembelajaran didukung oleh penemuan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks secara substansial membantu siswa yang mengalami kendala dalam mengorganisasi dan mengakses informasi dari teks.

c. Manfaat Media Pembelajaran.

N. Lestari (2019 : 89) mengemukakan bahwa terdapat beragam keuntungan yang dapat diperoleh dari media pembelajaran, terutama saat pengajaran berlangsung. Dengan memanfaatkan media, guru dapat membuat proses belajar yang lebih efektif karena mereka memiliki kemampuan untuk merancang media, memilih bahasa, serta menentukan bagian-bagian yang dibutuhkan saat pengajaran. Menurut Martono & Nurhayati (2014 : 168) Penggunaan media ini bertujuan dalam rangka memfasilitasi proses pembelajaran dan memberikan lebih banyak fleksibilitas pada kegiatan tersebut. Menurut Cahyono (2015 : 97) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, termasuk:

1. Media memungkinkan penyampaian pesan yang lebih gamblang dan jelas, sehingga lebih mudah

dipahami dan tidak terlalu mengandalkan komunikasi lisan maupun tulisan.

2. Media dapat mengatasi berbagai kendala seperti jarak, durasi, dan keterbatasan indra manusia; sebagai contoh, objek yang besar dapat diwakili oleh ilustrasi, miniatur, atau video.
3. Media pembelajaran bisa digunakan dengan mudah dan beragam, yang dapat meningkatkan minat belajar dan memungkinkan interaksi langsung antara siswa dan realitas.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi menjadi salah satu pendorong utama perkembangan media pembelajaran saat ini. Hal ini menghasilkan beragam jenis media pembelajaran yang dapat dikelompokkan menurut persamaan karakteristik dan ciri khasnya.

Beberapa contoh media pembelajaran yang termasuk dalam klasifikasi yang beragam adalah sebagai berikut:

1. Media Visual

Jenis media yang mengutamakan indra penglihatan dalam penyampaian informasinya disebut media visual. Penekanan media ini terletak pada penyampaian pesan, baik melalui

elemen verbal maupun nonverbal. Dalam konteks pembelajaran di kelas, Jenis media yang paling umum digunakan adalah media visual, yang mencakup berbagai tingkatan kompleksitas, mulai dari papan tulis sederhana hingga presentasi, buku teks, dan alat peraga yang lebih canggih.

2. Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan kombinasi antara media yang fokus pada pendengaran dan media yang berorientasi pada visual. Umumnya, media ini berupa video, film pendek, atau gambar/slide yang dilengkapi dengan narasi atau suara. Beberapa platform daring yang menyediakan layanan pembuatan video animasi antara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lain-lain.

3. Multimedia

Dibandingkan jenis media lain, multimedia menawarkan cakupan yang paling luas. Karakteristik utama multimedia adalah sifat interaktifnya, yang memberikan kontrol kepada pengguna melalui fitur-fitur yang disediakan. Dalam pembelajaran Kimia, implementasi multimedia sering berupa aplikasi permainan

(game) yang berjalan di komputer atau perangkat Android. Aplikasi ini sering dimanfaatkan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, baik selama maupun di luar waktu sekolah. Hal ini memungkinkan siswa mengakses materi tanpa terikat ruang kelas. Lebih lanjut, platform pembelajaran seperti *Kahoot!*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan sebagainya juga termasuk dalam kelompok multimedia.

4. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran

Inovasi dalam media pembelajaran akan terus bermunculan sebagai dampak dari kemajuan TIK, menjadikannya lebih praktis bagi pengguna. Dengan pengetahuan teknologi yang dimiliki, para pendidik dapat menggabungkan berbagai disiplin ilmu untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan pendidikan berbasis teknologi harus mengedepankan pembentukan karakter serta mengaitkan kemampuan yang tumbuh selama proses belajar (Syarfun, dkk. 2023 : 263).

Pada era kini, transformasi atau pemberian motivasi dalam kegiatan belajar mengajar menjadi

krusial untuk meningkatkan ketertarikan dan minat belajar siswa. Pengintegrasian aplikasi berbasis teknologi merupakan upaya penting dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran. Keragaman media pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar saat ini seringkali dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa, yang diakibatkan oleh metode belajar yang cenderung membosankan dan kurang inovatif, serta pembelajaran yang terlalu didominasi oleh guru sehingga siswa menjadi tidak aktif (Sari & Harjono, 2021 : 122- 125).

Menurut Rusman (2012 : 163) media pembelajaran berbasis teknologi adalah sarana yang memanfaatkan TIK dalam kegiatan belajar mengajar. Berbagai aplikasi teknologi tersedia untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, contohnya adalah *Wordwall*. Para peneliti memilih *Wordwall* sebuah media permainan daring berbasis website yang dapat dimanfaatkan guru sebagai salah satu jenis kuis. Fikri & Madona (2018 : 25-27) berpendapat bahwa ini berpotensi menumbuhkan minat baru di kalangan siswa dan dapat diimplementasikan sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran.

Wordwall sebuah *software* berbasis web, menyediakan berbagai macam template untuk membuat

game dan kuis pendidikan yang menarik dan menyenangkan. Platform ini juga berfungsi sebagai game edukatif daring yang membantu pengguna memperluas wawasan. *Wordwall* sesuai untuk digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang menarik dan menghibur. Selain itu, kuis dan game daring yang dibuat dengan *Wordwall* dapat dengan mudah dibagikan melalui platform seperti *WhatsApp* dan *Google Classroom* (Ratnasari, DKK. 2022 : 1015-1024). *Wordwall* termasuk dalam kategori *software* game digital yang menawarkan berbagai fitur kuis dan permainan yang dapat digunakan guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Khairunnisa, 2021 : 406). *Software* ini berperan sebagai media pembelajaran sekaligus instrumen evaluasi yang menarik bagi siswa, dan dapat diakses melalui laptop maupun smartphone (Lestari, 2021).

Darmawan (2021 : 33) mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa berkat fitur-fitur interaktif yang menarik dan kemudahan dalam pembuatan konten. Dalam konteks ini, *Wordwall* sebagai platform kuis daring menyediakan berbagai macam permainan edukasi yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar (Sartika, 2017 : 78). Salah satu

keunggulan *Wordwall* adalah pengguna tidak perlu membayar untuk mengakses fitur-fitur dasarnya. Siswa dapat mengakses berbagai materi edukatif hanya dengan mengklik tautan yang dibagikan oleh guru. Singkatnya, *Wordwall* adalah platform yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya.

Didalam *Wordwall* pendidik dapat membuat media kreatif dan inovatif untuk pembelajaran didalam kelas . *Wordwall* tersedia beberapa fitur didalamnya, berikut beberapa fiturnya :

1. Fitur Mencocokkan (*Match Up*): Ini adalah jenis permainan yang berpusat pada kegiatan memasangkan pertanyaan dengan jawaban, fungsi, atau definisi yang sesuai.
2. Fitur Buka Kotak (*Open the Box*): Permainan ini bertujuan untuk menebak isi kotak dengan cara memilih dan membuka kotak-kotak yang tersedia.
3. Diagram Berlabel (*Labelled Diagram*): Permainan ini melibatkan interaksi dengan gambar di mana pemain menyeret label yang sesuai ke bagian-bagian tertentu dari diagram.
4. Kategorisasi (*Categorize*): Fitur ini memungkinkan pemain untuk mengelompokkan berbagai item ke

dalam kolom-kolom yang telah disediakan berdasarkan kategori tertentu.

5. Kuis (*QUIZ*): Format permainan ini menyajikan pertanyaan pilihan ganda, di mana pemain diminta untuk memilih satu jawaban yang dianggap paling benar dari beberapa pilihan yang tersedia.
6. Temukan Kecocokan (*Find the Match*): Dalam permainan ini, pemain bertugas mencari dan mencocokkan pasangan gambar yang identik atau memiliki kaitan tertentu.
7. Pasangan yang Cocok (*Matching Pairs*): Pemain harus menemukan pasangan yang sesuai dengan mengetuk ubin atau kartu hingga menemukan semua pasangan yang benar.
8. Kata yang Hilang (*Missing Word*): Dalam permainan ini, pemain akan melihat kalimat yang beberapa katanya dihilangkan, dan tugasnya adalah menarik serta meletakkan kata yang benar ke dalam ruang kosong yang tersedia.
9. Pencarian Kata (*Wordsearch*): Pemain ditantang untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi di dalam kisi-kisi huruf dengan cara menandainya.
10. Urutan Peringkat (*Rank Order*): Fitur ini mengharuskan pemain untuk menyusun item-item

ke dalam urutan yang benar dengan metode seret dan lepas.

11. Roda Acak (*Random Wheel*): Permainan ini menggunakan roda virtual yang dapat diputar, dan hasilnya akan menentukan elemen atau pertanyaan selanjutnya.
12. Pengurutan Kelompok (*Group Sort*): Pemain dapat menyeret dan melepaskan pilihan-pilihan yang tersedia ke dalam kelompok-kelompok yang sesuai.
13. Susun Kata (*Unjumble*): Permainan ini menyajikan kata-kata yang hurufnya diacak, dan pemain harus menyeret dan melepaskannya untuk membentuk susunan kalimat yang benar.
14. Kuis Ala Gameshow (*Gameshow Quiz*): Ini adalah format kuis pilihan ganda yang dilengkapi dengan elemen-elemen layaknya acara kuis di televisi, seperti batasan waktu, jumlah kesempatan (nyawa), dan bonus poin.
15. Kejar Labirin (*Maze Chase*): Dalam permainan ini, pemain mengendalikan karakter untuk menghindari musuh sambil bergerak melalui labirin menuju jawaban yang benar.
16. Fitur Anagram: Pemain harus menyusun kembali huruf-huruf yang diacak agar membentuk kata atau jawaban yang benar.

17. Fitur Airplane (Pesawat Terbang): Ini adalah permainan di mana pemain mengendalikan pesawat menggunakan tombol panah pada keyboard untuk menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah. (Arif Agus Mujahidin Dkk, 2021 : 552).

Menurut Dwijantoro Buntomo Septyadi dan Alfiah 2021, Ada beberapa langkah untuk mengakses Aplikasi *Wordwall* yaitu :

1. Membuat Akun: Kunjungi situs web *Wordwall* di alamat <https://Wordwall.net> dan lakukan pendaftaran akun.
2. Proses Pendaftaran: Klik tombol "Sign Up" atau "Daftar" dan isi formulir dengan nama lengkap, alamat email aktif, kata sandi yang diinginkan, serta lokasi Anda.
3. Memulai Aktivitas Baru: Setelah berhasil masuk ke akun, klik "*Create Activity*" atau "Buat Aktivitas," kemudian cari dan pilih template aktivitas yang diinginkan dari daftar yang tersedia.
4. Judul dan Deskripsi: Berikan judul yang menarik dan deskripsi singkat mengenai permainan atau aktivitas yang akan Anda buat
5. Pengisian Konten: Masukkan konten atau materi yang ingin Anda gunakan dalam permainan atau

aktivitas. Anda juga dapat menambahkan gambar untuk memperkaya visualisasi.

6. Penyelesaian: Setelah semua konten terisi dan pengaturan selesai, klik tombol "*Done*" atau "Selesai" sebagai langkah akhir pembuatan aktivitas Anda.

5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Wordwall*

Keunggulan pemanfaatan media *Wordwall* dalam konteks pembelajaran terletak pada fitur kuis yang dimilikinya, yang memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pengajar juga memiliki pilihan untuk membuat kuis baru sesuai kebutuhan. Selain itu, siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai ujian lain yang tersedia untuk mengasah kemampuan mereka. Berdasarkan hasil penelitian, *Wordwall* terbukti menjadi media pembelajaran interaktif yang menyajikan beragam permainan yang dapat diakses melalui perangkat teknologi seperti smartphone dan laptop sehingga mendukung aktivitas siswa di dalam kelas (Purnamasari dkk, 2022 : 95).

Maghfiroh (2018 : 64-70) mengemukakan sejumlah keuntungan dari pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall* di antaranya adalah:

1. Menyediakan akses gratis untuk beragam pilihan dasar dengan sejumlah template yang tersedia.
2. Game yang dirancang di *Wordwall* dapat dengan praktis dibagikan melalui platform komunikasi dan pembelajaran seperti *Whatsapp* dan *Google Classroom*, serta aplikasi lainnya.
3. *Wordwall* menawarkan berbagai macam jenis permainan, termasuk teka-teki silang (*crossword*), kuis (*quiz*), kartu acak, dan banyak pilihan lainnya.
4. Keuntungan lain yang ditawarkan *Wordwall* adalah kemampuan untuk mencetak game yang telah dibuat ke dalam format PDF, yang sangat membantu siswa dengan keterbatasan akses internet.
5. Dengan *Wordwall* siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran secara online, dan platform ini juga berperan dalam melacak perkembangan belajar siswa.
6. Sebagai alat penilaian pembelajaran, *Wordwall* sangat ideal dan dapat mendorong motivasi belajar siswa.

Walaupun banyak keuntungan, ada kekurangan yang tidak dapat diabaikan saat menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, yaitu ketidakstabilan jaringan internet. Temuan ini konsisten

dengan hasil studi yang memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat terkendala apabila koneksi internet tidak stabil atau bermasalah (Zalillah dan Alfurqan, 2022 : 491).

Menurut teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F. Skinner (1953) dan Pavlov (1927) menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui pembentukan perilaku yang dipengaruhi oleh hubungan antara stimulus, respons, dan penguatan. Dalam pandangan ini, siswa belajar dengan cara merespons rangsangan yang diberikan, kemudian perilaku tersebut diperkuat melalui umpan balik atau penghargaan. Sejalan dengan konsep tersebut, berbagai penelitian seperti Pratama & Sari (2021), Putri dkk. (2022), dan Rahayu (2023) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif digital seperti *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media tersebut memberikan umpan balik secara langsung, menampilkan skor, serta menghadirkan unsur permainan yang berfungsi sebagai penguatan (reinforcement), sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

6. Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Minat Belajar

Menurut Kirpatrick dan Kirkpatrick (2006 : 16) dalam studi mereka, mereka menyatakan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat memberikan dorongan bagi motivasi dan minat siswa. Sukmawati (2022) menjelaskan bahwa pemakaian media *Wordwall* berbasis kuis online mampu meningkatkan keinginan belajar siswa secara signifikan. Dengan adanya kuis yang bersifat kompetitif dan menyenangkan, siswa merasa memiliki dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pengalaman belajar yang lebih menarik diciptakan oleh media ini, yang berkontribusi pada pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Berdasarkan Hidayati dan Prabowo (2020 : 2-4) siswa dijenjang kelas V berada di fase penting dalam perkembangan kognitif mereka. Penggunaan media *Wordwall* tampaknya sangat efektif, Hal ini disebabkan kuis daring berbasis permainan mampu menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan. Penggunaan kuis melalui platform digital seperti *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan prestasi belajar siswa. Darmawan (2021 : 33-34) menjelaskan bahwa implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran dapat mendorong

keaktifan siswa berkat karakteristik interaktif dan menarik yang dimilikinya.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan topik yang diminati disebut studi relevan. Studi yang berkaitan sangat penting untuk memberikan dukungan pada Penelitian ini akan didasarkan pada sejumlah studi terdahulu yang relevan, sebagaimana diidentifikasi oleh para peneliti sebelumnya. Berikut adalah beberapa di antaranya:

Tabel 1. Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Persamaan dan Perbedaan
1.	Penelitian yang dilakukan oleh Hariadi, dkk (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Minat Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Persatuan dan Kesatuan Di Kelas V SD NEGERI 101 Bandar Klippa “ berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, respon siswa serta minat belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan media berbasis <i>Wordwall</i> mendapatkan tanggapan yang baik. Berdasarkan hasil angket respons siswa diperoleh skor 93,15 % dan hasil angket minat belajar 92%. Dengan demikian respons siswa serta minat	Persamaan penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan pancasila dan perbedaan penelitian ini adalah metode Rearch and Development sedangkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode <i>Quasi Expreiment</i> serta pendekatan menggunakan media pembelajaran <i>Wordwall</i> .

	belajar siswa termasuk kategori sangat baik, dan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Wordwall</i> dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa.	
2.	Penelitian oleh Tatsa Galuh Pradani (2022) berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menunjukkan adanya perubahan sikap siswa setelah penggunaan media <i>Wordwall</i>. Perubahan tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam kegiatan belajar daring, seperti pengisian absensi, ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas, dan keberanian bertanya jika ada materi yang belum dipahami. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV.	Persamaan dengan penelitian yaitu sama-sama menggunakan media <i>Wordwall</i>. Perbedaannya, penelitian Tatsa menggunakan metode kualitatif, sementara penulis menggunakan metode eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan. Selain itu, penelitian Tatsa berfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penulis meneliti mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3.	Dewi,R. (2017) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Dalam sebuah studi yang dilaksanakan oleh Dewi, diterapkan metode eksperimen kuasi dengan membagi partisipan menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang	Persamaan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa sedangkan perbedaannya adalah peneliti menggunakan media pembelajaran digital berbasis kuis online (<i>Wordwall</i>)

	memanfaatkan media digital dan kelompok kontrol yang menggunakan media tradisional. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media berbasis digital, berpotensi meningkatkan minat belajar siswa melalui penyediaan elemen interaktif dan visual yang atraktif. Teori yang digunakan yaitu Konstruktivisme (Vygotsky), yang menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman langsung akan lebih efektif.	
4.	Peneliti yang dilakukan oleh Aulia Fahsa, dkk (2025) dengan judul “ Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila “ Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran Wordwall mampu berkontribusi terhadap minat belajar siswa kelas tinggi pada pembelajaran Pendidikan media Pembelajaran Wordwall dalam kegiatan pembelajaran ternyata memberikan dampak yang positif terhadap minat belajar siswa sehingga dapat memengaruhi kognitif siswa. Persamaan penelitian ini adalah variabel minat belajar siswa dan variabel media pembelajaran	Persamaan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Sedangkan perbedaannya, peneliti mengambil kelas dikelas rendah dan peneliti sebelumnya mengambil dikelas tinggi.

5.	Penelitian yang dilakukan oleh kusuma, D (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Siswa di Sekolah Dasar”. Studi yang digunakan yaitu menggunakan metode eksperimen yang terdiri dari 2 kelompok. kelompok pertama, yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, menerima perlakuan berupa implementasi media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada platform teknologi. Di sisi lain, kelompok kedua, yang berfungsi sebagai kelompok kontrol, menjalani proses pembelajaran dengan mengaplikasikan metode pengajaran yang bersifat konvensional. Media pembelajaran interaktif, yang diilustrasikan melalui implementasi aplikasi kuis daring, memiliki potensi signifikan dalam mengakselerasi tingkat ketertarikan siswa terhadap aktivitas pembelajaran.	Perasamaan penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu menggunakan metode eksperimen yang terdiri dari 2 kelompok. Sedangkan perbedaannya yaitu menggunakan media interaktif berbasis <i>wordwall</i>.
----	---	---

C. Kerangka Berpikir

Minat belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan seseorang dalam mengikuti kegiatan belajar tanpa adanya paksaan, yang terlihat dari semangat saat mengikuti proses pembelajaran. Menurut

Slameto, minat belajar dapat dikenali melalui empat indikator, yaitu: rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Rasa senang ditunjukkan dengan keinginan untuk ikut serta dalam pembelajaran, ketertarikan terlihat dari semangat saat belajar, perhatian ditunjukkan dengan menyimak penjelasan guru, dan keterlibatan siswa tampak dari keaktifannya dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru.

Minat belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan dari luar diri (eksternal). Faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, masyarakat, serta sekolah. Media pembelajaran seperti *Wordwall* termasuk dalam faktor eksternal yang bisa berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpotensi memengaruhi minat belajar siswa. Hal ini karena melalui *Wordwall*, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif. Keterlibatan langsung ini membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Adapun alur kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:



D. Asumsi Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menetapkan sejumlah asumsi mendasar yang menjadi landasan dalam penyusunan serta pelaksanaan kegiatan penelitian. Adapun asumsi-asumsi tersebut dirumuskan sebagai berikut:

1. Peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta ketertarikan terhadap pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran.
2. Media *Wordwall* sebagai salah satu bentuk kuis daring (online), dilengkapi dengan fitur-fitur yang mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta tidak membosankan.
3. Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru, terutama jika melibatkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis teknologi.

4. Pemanfaatan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran telah disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa serta kebutuhan belajar mereka pada jenjang pendidikan dasar.
5. Pendidik yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan serta memanfaatkan media *Wordwall* sehingga pelaksanaannya dapat berjalan secara optimal dan efektif.

E. Hipotesis

Hipotesis yaitu pernyataan atau dugaan sementara dari rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan berdasarkan kajian teori. Dikatakan sebagai dugaan sementara karena jawaban yang diberikan baru sekedar didasarkan pada teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta di lapangan yang diperoleh dari adanya pengumpulan data. Oleh karena itu hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau bisa jadi salah. Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan media *wordwall* berbasis kuis onlen untuk

meningkatkan minat belajar pada siswa kelas 3 di SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

2. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan media *wordwall* berbasis kuis onlen untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas 3 di SD Negeri 76 Kota Bengkulu.

