

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pramita, 2024). Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara minat belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran sangat erat, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih termotivasi, aktif, dan konsisten dalam menyerap materi yang disampaikan (Karina, 2017). (Sinaga et al. 2024:1)

Menurut Sardiman (2022), minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan. Minat ini memberikan kesinambungan dan mengarahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Uno (2021) juga mengemukakan bahwa minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mengalami perubahan perilaku. Proses ini biasanya didukung oleh beberapa aspek atau elemen yang menjadi faktor pendukung. Minat tersebut menciptakan perubahan energi dalam diri seseorang yang berhubungan dengan gejala mental, psikologis, dan emosional, sehingga memengaruhi tindakan atau perilaku yang diambil.

Sementara itu, Andriani (2019) menjelaskan minat belajar sebagai upaya untuk mendorong pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik melalui faktor

internal maupun eksternal. Minat ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa suatu bentuk perhatian, ketertarikan, atau keinginan yang kuat dari seorang individu untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini mencerminkan rasa suka, antusiasme, dan motivasi seseorang terhadap kegiatan belajar, baik secara formal di lingkungan sekolah maupun informal di luar kelas. Minat belajar tidak hanya muncul dari dorongan eksternal, seperti tugas dari guru atau tekanan dari orang tua, tetapi juga dari keinginan internal siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pelajaran. (Sinaga et al. 2024:3)

2.1.2 Hakikat Belajar

Slameto (2003) Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. (Suarini and Neviyarni 2021)

Selanjutnya Slameto (2010:2) membatasi pengertian belajar yakni belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Febrianti, Ahiri, and Karno 2022)

Sardiman (2011) belajar secara umum sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (id ego- super ego) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi itu adalah:

1. Proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar, dan

2. Dilakukan secara aktif, dengan segenap Panca Indera ikut berperan.

Menurut Djamarah (2011:12) belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. serangkaian kegiatan jiwa raga untuk Memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapa pun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas, dan merupakan ketertarikan atau kesenangan pada suatu mata pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Menurut (Djamarah, 2011) indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar siswa adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik. Indikator dari minat belajar:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa tercermin dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam aktivitas yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.

4. Rajin dan Semangat dalam Belajar

Kerajinan dan semangat belajar siswa tercermin dari kesungguhan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti hadir tepat waktu, mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Tekun dan Disiplin Belajar

Ketekunan dan kedisiplinan siswa tercermin dari kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, serta kepatuhan terhadap aturan yang berlaku selama proses pembelajaran. (Rahmi, Nurmalina, and Fauziddin 2020:4)

2.1.4 Faktor -Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda, menurut Syah (2013) membedakannya menjadi dua macam, yaitu faktor internal, dan faktor eksternal. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Faktor internal

Adalah faktor dari dalam diri individu yang meliputi dua aspek, yakni:

- Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

- Aspek fisiologis

Aspek fisiologis merupakan kondisi jasmani dan ketegangan otot (tonus) yang memadai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

a). Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b). Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah. Standar pengajaran, keadaan gedung.

c). Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat yang mencakup tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar

2.1.5 Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar

Membangkitkan minat belajar, guru harus berusaha membentuk kebiasaan siswa agar secara berangsur-angsur dapat memusatkan perhatian lebih lama dan bekerja keras. Misalkan tumbuh apabila siswa merasa dihargai dalam pembelajaran, ujian dapat dimanfaatkan sebagai alat menumbuhkan minat belajar siswa. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa menurut Slameto (1995:181): memberikan informasi kepada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengerjaan yang akan diberikan dengan bahan pengerjaan yang lalu serta menguraikan kegunaannya sebagai siswa di masa yang akan datang, menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui oleh siswa.

Dari uraian di atas bahwa pentingnya seorang guru mengajar dengan cara yang menarik yang di mana siswa akan lebih berminat untuk belajar, guru juga harus belajar agar tidak hanya dengan menggunakan metode cerita atau ceramah saja yang menimbulkan rasa kurang minat belajar siswa. Minat itu besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, anak didik yang berminat terhadap suatu mata pembelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada daya tarik dalam diri siswa tersebut, anak didik mudah menghafal pembelajaran apabila dia

minta terhadap mata pembelajaran yang mereka sukai, proses belajar akan berjalan dengan baik apabila disertai dengan minat.

Sejalan dengan itu Syaiful Bahri Djamarah (2011:167) mengemukakan lebih rinci bagaimana cara membangkitkan minat belajar yaitu:

1. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga peserta didik rela belajar tanpa paksaan.
2. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, supaya anak didik mudah untuk menerima pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
4. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dari kedua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan minat anak dalam belajar dan menumbuhkan minat belajar peserta didik tidaklah mudah tetapi dibutuhkan kerja sama antara kedua pihak, yakni guru dan peserta didik. Peneliti menyajikan beberapa hal yang dapat dilakukan guna meningkatkan minat anak dalam belajar. Menurut Leory Foad (2010:47): dalam meningkatkan minat perlu untuk menantang peserta didik dengan satu persoalan, mintalah dia menulis apa yang ingin dipelajari, selidiki apa pelajaran yang diberikan cocok dengan yang iya butuh kan, dan tanyakan persoalan apa yang dihadapi oleh peserta didik, berikan suatu ujian kepadanya, pakailah metode mengajar yang baik agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan

melakukan hal ini maka siswa akan semakin memiliki minat belajar yang lebih tinggi, sehingga rasa ingin tahu dan semangat dalam diri siswa itu akan semakin terlihat ketika guru tidak menonton dalam memberikan pembelajaran, guru harus menggunakan metode yang berbeda dan juga memberikan metode pembelajaran yang baik dan efektif. Dengan adanya perubahan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru maka minat siswa akan semakin meningkat, yang dari sebelumnya itu siswa tidak minat dalam belajar tetapi pada akhirnya akan semakin berminat karena metode yang digunakan oleh guru itu sudah berbeda dan semakin menarik.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Beberapa pendapat mengenai model pembelajaran disampaikan oleh Suprijono (2009: 45) bahwa model pembelajaran adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajaran merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Sehingga model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran yang didukung dengan adanya teori psikologi dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasi pada pembelajaran di kelas dengan menyesuaikan kebutuhan siswa di kelas tersebut. (Asrini 2021:4)

Pendapat lain disampaikan oleh Fathurrohman (2001: 37) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar

dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Pendapat lain juga disampaikan oleh Arends (2008: 112) bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Dari berbagai uraian mengenai model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. (Asrini 2021:4)

2.1.7 Game Based Learning (X)

Game Based Learning muncul dari kebutuhan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Seiring perkembangan zaman dan teknologi digital serta popularitas permainan (games) di kalangan anak-anak dan remaja, para pendidik dan peneliti mulai melihat potensi permainan sebagai alat untuk mendukung proses belajar. Ide ini diperkuat oleh teori-teori pendidikan seperti (Piaget) yang menekankan bahwa pembelajaran aktif dan kontekstual akan lebih bermakna.

Dengan adanya game, siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi aktif mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman secara langsung dalam lingkungan yang aman. *Game Based Learning* juga dipengaruhi oleh experiential learning dari David Kolb, dimana pengalaman langsung menjadi inti dari proses belajar. Tidak ada satu orang tunggal yang

menciptakan model ini, karena ini merupakan hasil evolusi dari teori belajar dan perkembangan teknologi. (Marc Prensky, *Digital Game Based Learning*, 2001:5-6).

2.1.8 Pengertian *Game Based Learning*

Menurut Maulidina (2018:113-118) *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan. *Game based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dibuat secara khusus untuk membantu proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan menggunakan metode belajar sambil bermain. Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan.

Menurut Haerul Anuar, dkk (2016:69) menyatakan *Game based learning* merupakan pendekatan model pembelajaran inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. *Game-based learning* sebagai sistem yang memungkinkan pengguna mengadopsi permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang baik dan menarik.

Menurut Charlirer (2013:23), *Game based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mengkombinasikan antara game dengan pembelajaran, yang dimana penggunaan game atau permainan dapat dilakukan baik secara digital

maupun secara tradisional untuk membantu dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, atau penilaian.

Menurut Novita dkk (2024:204-205) menyatakan bahwa *Game Based Learning* model pembelajaran yang merupakan sebuah model yang menyajikan materi agar siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang baik dan logis, tetapi juga terlibat aktif dan kreatif serta terlatih untuk berpikir kritis dengan menggunakan penekanan pada latihan soal. Pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang disertai dengan alternative jawaban yang tersedia pada lembar jawaban. Oleh karena itu, dengan adanya model pembelajaran *Game Based Learning* ini maka siswa akan berpikir secara kritis dan meningkatkan konsentrasinya.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengkombinasikan antara permainan dengan pembelajaran, melalui permainan para pendidik dapat mengambil perhatian peserta didik untuk masuk dan fokus ke dalam pembelajaran, dengan adanya game juga dapat melibatkan peserta didik secara langsung dan secara aktif. Oleh sebab itu *Game Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan untuk diterapkan kepada peserta didik.

2.1.9 Fungsi *Game Based Learning*

Menurut beberapa para ahli Adolph (2016:10-12) menuliskan beberapa fungsi dari Model Pembelajaran *Game Based Learning* yaitu dengan model *Game Based Learning* siswa dapat belajar bagaimana cara mengungkapkan gagasan atau pendapat mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan terkait

dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan yang ditanyakan (Syofnida, 2015: 162).

Artinya *Game Based Learning* berfungsi untuk melatih kemampuan siswa dalam berargumen dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan emosional, sosial dan penalaran mereka dalam aktivitas belajar. *Game Based Learning* berfungsi untuk mencairkan suasana ketegangan saat proses pembelajaran di kelas, dengan adanya game atau permainan para guru dapat mengalihkan perhatian para siswa serta melatih kemampuan berfikir mereka (Kawuryan, n.d, 2014:4).

Berdasarkan penjelasan ini dapat dipahami bahwa dengan adanya *Game Based Learning* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menarik namun tetap kondusif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar namun sambil bermain. *Game Based Learning* berfungsi untuk memotivasi dan melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa.

Materi yang diberikan didesain semenarik mungkin contohnya seperti berbentuk ppt (power point) yang tujuannya menarik perhatian dari siswa untuk terus terlibat mengikuti rangkaian aktivitas pembelajaran di kelas. *Game Based Learning* sangat berguna untuk meningkatkan penalaran dan pemahaman siswa, model ini merupakan salah satu model yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*, yang artinya siswa belajar melalui praktik secara langsung

sehingga penggunaan metode ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa (Najikhah, 2015:31).

Penggunaan model ini dapat memfokuskan siswa untuk giat dalam berinteraksi, berdemonstrasi dalam kelompok maupun secara individu sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuannya secara mandiri berdasarkan pengalaman belajarnya, dalam hal ini siswa tidak hanya belajar mengafal sebuah materi tetapi siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Game Based Learning berfungsi untuk melatih cara berkomunikasi peserta didik dalam sebuah kelompok dan melatih bagaimana cara mereka dalam mengambil sebuah keputusan secara tepat (Wibawa, 2021:20). Penggunaan *game based learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Saat menyelesaikan sebuah game siswa mendapati sebuah tantangan untuk dapat melanjutkan pada tahapan selanjutnya. Kondisi tersebut dapat membiasakan siswa untuk berfikir kritis serta dapat mengkomunikasikan dengan temannya untuk dapat menyelesaikan sebuah game yang akan mereka mainkan.

Berdasarkan dari beberapa fungsi yang telah dituliskan diatas maka dapat dipahami bahwa metode pembelajaran *Game Based Learning* ini sangat banyak sekali manfaatnya, dikatakan disana *Game Based Learning* dapat membuat suasana belajar lebih menarik, peserta didik dapat melatih kemampuannya, peserta didik bebas dalam memberikan argumennya, mereka dapat melatih cara mereka berkomunikasi, dan masih banyak lagi. Dari pernyataan tersebut bisa diambil kesimpulannya bahwa *Game Based Learning* dapat menjadi salah satu solusi atau cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun dibalik itu semua *Game*

Based Learning juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Oleh sebab itu penulis akan mengkaji apa yang menjadi kelemahan dan kelebihan *Game Based Learning*.

2.1.10 Kelebihan *Game Based Learning*

Menurut Ririn (2022:2) yang menjadi kelebihan model pembelajaran *Game Based Learning* adalah memotivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, yang artinya dengan adanya permainan, tantangan dan penghargaan, siswa akan lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya seperti guru menggunakan permainan kuis untuk menguji pengetahuan siswa tentang materi yang dipelajari minggu lalu, dan guru memberikan reward kepada siswa yang memberikan jawaban maka biasanya siswa akan berlomba menjawab pertanyaan dengan cepat dan benar untuk mendapatkan poin tertinggi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mempelajari materi. Dapat melatih kemampuan siswa seperti kemampuan literasi, maksud dari kalimat ini yaitu siswa dapat mengembangkan keterampilan dasarnya seperti membaca, menulis, memahami informasi, dan berpikir kritis melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Sebagai media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif, artinya bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) ini dapat membantu siswa yang mengalami hambatan dalam fungsi kognitif seperti perhatian, memori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, siswa dapat melatih dan memperbaiki kemampuan kognitif mereka dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif. Siswa dirangsang untuk aktif, berfikir logis, sportif dan merasa senang serta puas dalam belajar.

Melalui *Game Based Learning* siswa diajak atau didorong untuk lebih aktif lagi sehingga mereka senang pada saat mengikuti pembelajaran. Materi belajar

lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat, karena di dalam model pembelajaran *Game Based Learning* materi pembelajaran di desain semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik, contohnya seperti ppt. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa meningkat, melalui *Game Based Learning* peserta didik akan lebih mudah dalam memecahkan masalah karena biasanya dilakukan dalam kelompok. Meningkatnya efektivitas dalam belajar, berarti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat membuat proses belajar lebih optimal. Hal ini terjadi karena *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa melalui interaksi yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, peserta didik akan lebih fokus, aktif, dan mampu menyerap materi pelajaran dengan lebih baik.

2.1.11 Kekurangan *Game Based Learning*

Dibalik kelebihan pasti ada kekurangan begitu juga dengan metode pembelajaran *Game Based Learning*, model ini juga memiliki kekurangan, menurut Ririn (2022:5) berikut beberapa kekurangan dari model *Game Based Learning* yaitu tidak selalu bermanfaat bagi kurikulum, game yang digunakan terkadang tidak mendukung tujuan pembelajaran. Peralatan dan perlengkapan yang digunakan bisa saja mahal, contohnya seperti proyektor tidak semua guru difasilitasi proyektor sehingga hal ini juga menjadi kelemahan/hambatan dalam melaksanakan *Game Based Learning*. Permainan bisa mengganggu kelas lain, hal ini biasanya terjadi karena suara yang terlalu keras saat game sedang berlangsung sehingga kelas lain mudah terganggu. Kurang kondusifnya kelas saat permainan berlangsung, sama seperti point nomor 3 yang di mana saat bermain, peserta didik bisa terlalu heboh sehingga menjadi lupa dengan tujuan bermain game tersebut. Game tidak selalu

diciptakan sesuai dengan apa yang ditangkap peserta didik, game yang terlalu rumit dapat membuat peserta didik tidak mengerti apa kesimpulan pembelajaran dari game tersebut. Tidak selalu selaras dengan tujuan mengajar atau belajar, dan lain sebagainya, game yang dimainkan tidak sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

2.1.12 Langkah-langkah Menerapkan *Game based Learning*

Menurut Ririn (2022:4) ada beberapa langkah-langkah dalam menerapkan model *Game Based Learning* kedalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut memilih games sesuai topik, sebelum melakukan games, guru terlebih dahulu memilih game yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar game tersebut dapat lebih bermanfaat lagi bagi peserta didik. Guru memberikan penjelasan /konsep awal terkait dengan game yang akan dimainkan, setelah guru menentukan gamesnya maka guru menjelaskan bagaimana aturan permainan yang akan dimainkan agar peserta didik tidak ada yang kebingungan. Aturan, peserta didik menyepakati aturan yang telah ditentukan oleh gurunya sehingga peserta didik memahami bagaimana aturan dalam memainkan game tersebut. Menentukan jumlah tim. Guru menentukan atau membagi jumlah kelas menjadi beberapa kelompok atau tim. Menentukan waktu pelaksanaan permainan, guru membatasi waktu sesuai dengan games yang dimainkan. Bermain games, lalu peserta didik mulai bermain dan berlomba, Ketika games sudah dimulai guru tetap mengawasi mereka agar tidak mengganggu kelas lain. Menentukan tim pemenang untuk mendapatkan penghargaan, dalam permainan sudah pasti ada kalah menang, agar tidak merasa dibedakan maka guru juga ada baiknya memberikan hadiah kepada yang kalah. Merangkum pengetahuan, setelah semuanya selesai guru dan peserta

didik bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran yang telah mereka dengar dan mainkan. Melakukan refleksi, jika ada kesalahan peserta didik dapat menjadikan ini menjadi motivasi dan lebih semangat lagi untuk kedepannya. Melalui langkah-langkah ini maka seorang guru dapat menjadikannya sebagai panduan ketika melaksanakan model *game based learning* didalam kelas yang sedang dimasukinya.

2.1.13 Contoh *Game Based Learning*

Game based learning adalah metode pembelajaran yang mengkombinasikan antara game dan pembelajaran, ada beberapa contoh game yang sering digunakan, dan bagus untuk diterapkan dalam kelas agar bisa memancing kemauan dan minat belajar peserta didik, yaitu Educandy, Kahoot, Quizizz dan masih banyak contoh lainnya. Namun di sini penulis menggunakan contoh yang bermediakan *Wordwall*.

2.1.14 Pengertian *Wordwall*

Menurut (Nisa and Susanto 2022) *Wordwall* adalah website yang menyediakan berbagai game edukasi yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaannya pun mudah digunakan oleh siswa yang dapat diakses melalui gadget dan laptopnya masing-masing. (Lestari, 2021) Games edukasi berbasis *wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games *Wordwall* memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa.

Dalam jurnal (Purnamasari et al. 2020) Menurut Cronsberry (2004:3) menyatakan bahwa Word Wall adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan bulletin, papan tulis, atau papan tulis di kelas. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Menurut (Harlina, dkk., 2017: 627) Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Wordwall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.

Game edukasi berbasis wordwall merupakan media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur-fitur dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika dengan indikator-indikator : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game edukasi berbasis wordwall, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran matematika dengan literasi (numerik, bahasa, dan data).

2.1.15 Kelebihan Wordwall

Menurut (ROHMATIN 2023:4) Kelebihan dari game wordwall yaitu memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel, dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan, dapat digunakan dalam semua mata pelajaran, membuat siswa berkreaitivitas, membangun karakter bekerja sama dengan teman, dan pelaksanaan yang sederhana.

Mengutip Puspaardini, 2019 (Arimbawa, 2021) menyatakan bahwa wordwall merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui wordwall ini. Kelebihan aplikasi wordwall :

- a. Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
- b. Dalam peng aksesan aplikasi wordwall dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- c. Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Savira and Gunawan 2022:3).

2.1.16 Kekurangan Wordwall

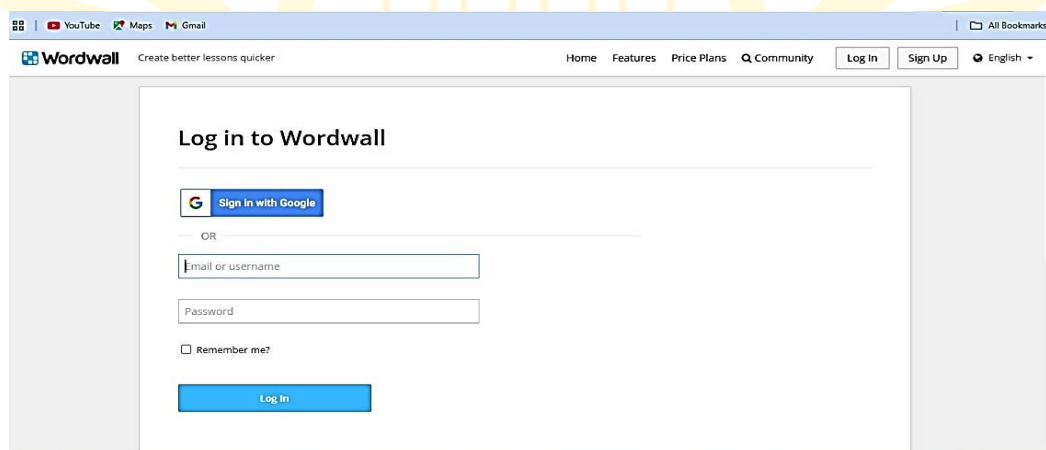
Sedangkan kekurangan dari game wordwall yaitu membuat permainan dalam wordwall membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya siswa maka guru mungkin akan kewalahan dalam menertibkan siswa.

- a) Dalam pembuatan aplikasi wordwall ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.
- c) Jika tidak mempunyai akses internet/ kuota maka tidak dapat membuka aplikasi wordwall (Lestari, 2021).

2.1.17 Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi Wordwall

Addapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi digital wordwall adalah sebagai berikut :

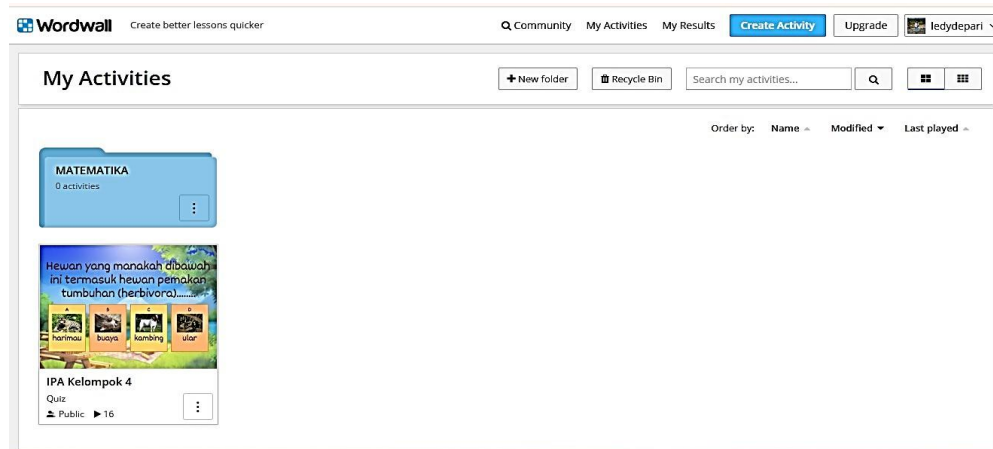
- a. Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
- b. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
- c. Masuk menggunakan akun google kalian. seperti pada tampilan dibawah ini
- d. Setelah itu kalian akan masuk pada tampilan dibawah ini, lalu kalian bisa



Gambar 2.1 Tampilan login wordwall

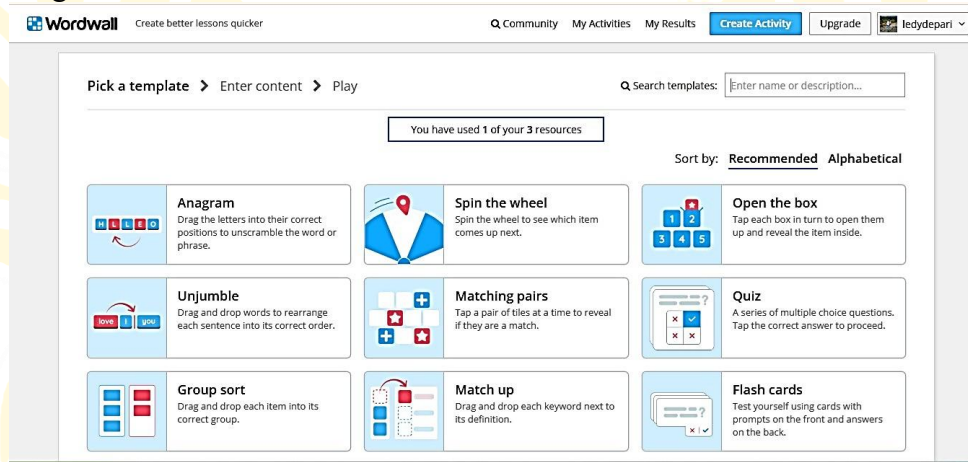
- e. Masuk menggunakan akun google kalian. seperti pada tampilan dibawah ini

- f. Setelah itu kalian akan masuk pada tampilan dibawah ini, lalu kalian bisa klik "Create Activity" untuk memulai pembuatan Quiz/Soal.



Gambar 2.2 Tampilan Create Activity

- g. Selanjutnya bisa memilih Template apa yang ingin kalian gunakan pada Quiz tersebut, karena di wordwall ini terdapat beberapa template yang sangat menarik.



Gambar 2.3 Tampilan template worwall

- h. Masuk pada pembuatan soal, sebelum membuat soal bisa kalian cantumkan atau isi Judul dari quiz yang akan kalian buat dengan mengetik pada kolom "Activity Title" dan bisa menambahkan keterangan pada kolom "Instruction", kemudian untuk pembuatan soal bisa diketik pada menu Question yang ada dibawah "Instruction"

Pick a template > Enter content > Play Quiz

Activity Title Generate content using AI

Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya

Question

1. Hewan pemakan tumbuhan adalah hewan...

Answers

a	<input checked="" type="checkbox"/>	karnivora		b	<input checked="" type="checkbox"/>	omnivora	
c	<input checked="" type="checkbox"/>	herbivora		d	<input checked="" type="checkbox"/>	bivora	

+ Add more answers

+ Add a question
min 1 max 100

Done

Gambar 2.4 Tampilan Pembuatan Soal

i. Kemudian untuk menambah nomor atau soal bisa mengklik "Add question" seperti yang sudah ditandai pada tampilan dibawah ini, setelah itu jika kalian ingin menghapus, menyalin dan memindahkan soal bisa mengklik ikon yang berada disamping kanan soal tersebut. lalu, untuk memilih jawaban yang benar bisa mencentang dengan mengklik ikon "X" pada jawaban tersebut dan akan terganti otomatis dengan tanda, dan jika kalian ingin menambahkan gambar bisa mengklik ikon yang bersimbol picture yang berada disamping tanda "X"

Pick a template > Enter content > Play Quiz

Activity Title Generate content using AI

Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya

Question

1. Hewan pemakan tumbuhan adalah hewan...

Answers

a	<input checked="" type="checkbox"/>	karnivora		b	<input checked="" type="checkbox"/>	omnivora	
c	<input checked="" type="checkbox"/>	herbivora		d	<input checked="" type="checkbox"/>	bivora	

+ Add more answers

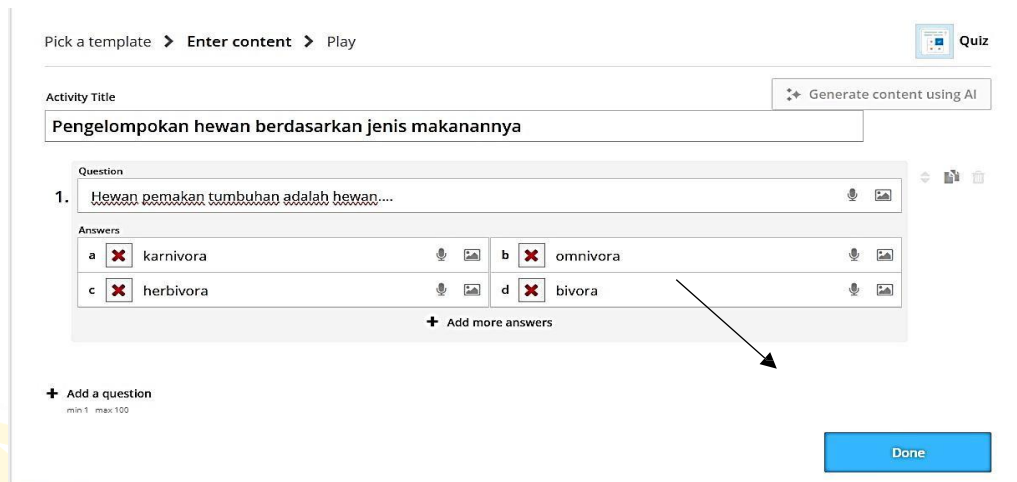
+ Add a question
min 1 max 100

Done

Gambar 2.5 Tampilan Gambar Add Question

j. Setelah mengklik ikon menambahkan gambar akan muncul tampilan ini, otomatis bisa mencari gambar yang kalian inginkan, jika kalian ingin menambahkan gambar yang ada pada file laptop kalian atau yang sudah kalian unduh bisa klik "Upload" pada pojok kanan atas.

k. Jika sudah selesai membuat soal bisa klik "Done" pada pojok kanan bawah.



The screenshot shows a quiz creation interface. At the top, there are navigation options: "Pick a template", "Enter content", and "Play". A "Quiz" icon is in the top right. Below this is an "Activity Title" field containing "Pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya" and a "Generate content using AI" button. The main section is titled "Question" and contains a question: "1. Hewan pemakan tumbuhan adalah hewan....". Below the question is an "Answers" section with four options, each with a red 'X' icon and a microphone icon: "a karnivora", "b omnivora", "c herbivora", and "d bivora". There is an "Add more answers" button below the answers. At the bottom left, there is a "+ Add a question" button with "min:1 max:100" below it. At the bottom right, there is a blue "Done" button. A black arrow points from the "Done" button area towards the "Add more answers" button.

Gambar 2.6 Tampilan Done

1. Dilangkah selanjutnya kalian bisa scroll kursor kebawah dan memilih tema pada menu "Themes", bisa mengubah huruf pada "Fonts", mengubah Timer untuk waktu pengerjaan soal dan lain-lain.

m. Jika sudah selesai mengedit atau mengatur bisa klik "Share" seperti pada tampilan ini untuk kalian bagikan kepada siswa atau teman kalian untuk dikerjakan.



Gambar 2.7 Tampilan Share

2.1.18 Pembelajaran IPA

Dalam jurnal (Muttaqin et al. 2022) Pembelajaran IPA merupakan hal yang sangat penting untuk dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat terendah seperti pendidikan dasar sampai pada pendidikan tinggi. Pembelajaran IPA membantu peserta didik memahami tentang alam, sehingga dapat bersikap dan bertindak dengan tepat (Widodo, 2021).

IPA merupakan suatu pengetahuan (produk ilmiah), serangkaian proses penyelidikan (proses ilmiah), dan sikap ilmiah yang tercermin dalam karakteristik hakekat IPA (Nature of Science) Selama 20 tahun terakhir, pengajaran tentang hakekat IPA (Nature of Science) telah dianggap sebagai elemen penting dari pendidikan IPA.

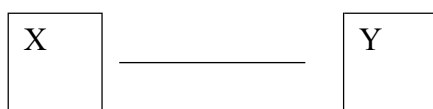
Secara umum, guru IPA telah mencapai kesepakatan bahwa sejarah dan filsafat IPA dapat memberikan wawasan yang berguna (Kampourakis, 2014). NOS

menggambarkan IPA yang sebenarnya, cara kerjanya, dan interaksinya dengan masyarakat dalam perspektif filsafat, sejarah, sosiologi, dan psikologi IPA. Memahami NOS merupakan aspek penting dari literasi sains (Kapsala dkk., 2022).

2.2 Kerangka Berfikir

Untuk membuat sebuah penelitian menjadi lebih fokus pada permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti, maka perlu membuat sebuah kerangka berpikir sebagai dasar dari penarikan kesimpulan sementara. Menurut Juliansyah Noor (2011:76) menyatakan bahwa kerangka berpikir adalah konseptual mengenai bagaimana satu teori berhubungan dengan masalah penelitian. Dalam rangka pemikiran, peneliti harus menguraikan konsep atau variable penelitian secara lebih terperinci. Dari pendapat ini yang menjadi kerangka berpikir peneliti Adalah Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas 5 Di SD negeri 066668 Medan Johor Tahun 2025.

kerangka berpikir didalam penelitian ini adalah diduga adanya Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Game (*Game Based Learning*) Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Peningkatan minat Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 066668 Medan Johor.



X = Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Wordwall

Y = Minat Belajar Siswa

XY = Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi
Wordwall Berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa

2.3 Defenisi Operasional

Agar menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti merasa perlu memberikan defenisi operasional pada setiap variabel.

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.
2. Model pembelajaran merupakan suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.
3. *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran jika kita artikan ke dalam bahasa Indonesia berarti suatu metode pembelajaran berbasis permainan.
4. Games wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara berupa game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di dalam pembelajaran. Games Wordwall memudahkan pendidik berkreasi dalam mengevaluasi materi kepada siswa.
5. IPA merupakan suatu pengetahuan (produk ilmiah), serangkaian proses penyelidikan (proses ilmiah), dan sikap ilmiah yang tercermin dalam karakteristik hakekat IPA (Nature of Science)

2.4 Hipotesis Tindakan

Untuk memfokuskan penelitian dalam mencapai hasil yang diinginkan oleh penulis, maka diperlukan pembinaan hipotesa awal dari teori penelitian berdasarkan kerangka konseptual. Menurut J. Sitorus (1995:15) hipotesa adalah " jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi kebenarannya". Berdasarkan defenisi di atas maka dapat diartikan bahwa hipotesa merupakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesa atau gagasan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Adapun hipotesa dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Model *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDNegeri 066668 Medan Johor.