

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran secara etimologis berasal dari kata *medium* yang berarti perantara. Dalam konteks komunikasi, media merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima. Konsep media pembelajaran menurut Pagarra (2022) mencakup dua unsur, yaitu *software* berupa pesan atau informasi, serta *hardware* berupa perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat menjadi sumber belajar yang utama, terlebih dalam era digital saat ini. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memperluas peran media dari sekadar perantara komunikasi menjadi komponen strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, konkret, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

A. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, karakteristik, dan Indera yang terlihat dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran dibedakan menjadi enam kelompok utama yaitu:

1. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual merupakan media yang menyampaikan pesan melalui unsur pengelihatian seperti teks, gambaran, dan symbol.

Wordwall termasuk dalam media visual karena menampilkan materi dan soal dalam bentuk grafis yang menarik sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mengurangi verbalisme dalam pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang menyampaikan informasi

melalui unsur bunyi atau suara. Dalam penerapannya, Wordwall dapat dipadukan dengan penjelasan lisan guru atau instruksi verbal selama permainan berlangsung, sehingga mendukung pemahaman siswa melalui pendengaran.

3. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan audio secara bersamaan. Wordwall dapat dikategorikan sebagai media audio-visual apabila digunakan bersamaan dengan penjelasan guru atau ditampilkan melalui perangkat yang disertai suara, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

4. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Media multimedia interaktif adalah media yang memadukan teks, gambar, animasi, serta memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan media. Wordwall termasuk multimedia interaktif karena menyediakan berbagai fitur permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan drag and drop yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

5. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital

Media pembelajaran berbasis teknologi digital adalah media yang memanfaatkan perangkat elektronik dan jaringan internet. Wordwall merupakan media digital berbasis web yang dapat diakses melalui komputer maupun gawai, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi.

6. Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning)

Media pembelajaran berbasis permainan adalah media yang mengemas materi pembelajaran dalam bentuk aktivitas bermain yang edukatif. Wordwall sangat relevan sebagai media game-based learning karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan, menantang, serta mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

B. Teori Motivasi Belajar (Self-Determination Theory, Deci & Ryan)

Self-Determination Theory (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan merupakan salah satu teori motivasi yang paling berpengaruh dalam memahami perilaku belajar manusia. Teori ini menekankan bahwa motivasi tidak hanya dipengaruhi faktor eksternal, tetapi juga oleh pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu *autonomy* (kemandirian), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterhubungan). Pemenuhan kebutuhan ini akan mendorong individu untuk memiliki motivasi intrinsik yang lebih kuat, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan. Dalam perkembangannya, SDT juga mencakup spektrum penuh motivasi, mulai dari motivasi intrinsik, berbagai bentuk motivasi ekstrinsik (*external regulation, introjected regulation, identified regulation, integrated regulation*), hingga motivasi atau ketiadaan motivasi.

Dalam konteks Pendidikan, khususnya pembelajaran daring di universitas, SDT terbukti relevan untuk menjelaskan variasi keterlibatan dan capaian belajar mahasiswa. Studi literatur yang dianalisis Rosli (2022) menunjukkan bahwa Sebagian besar penelitian menggunakan SDT untuk menilai bagaimana kebutuhan psikologis dasar mahasiswa terpenuhi melalui desain pembelajaran digital. Hasilnya memperlihatkan bahwa Ketika otonomi, kompetensi, dan keterhubungan didukung, mahasiswa cenderung lebih termotivasi secara intrinsik, beradaptasi dengan baik terhadap teknologi pembelajaran, serta memiliki Tingkat kepuasan belajar yang lebih tinggi. Oleh karena itu, SDT bukan hanya memberikan kerangka teoritis dalam memahami motivasi belajar, tetapi juga menjadi landasan praktis dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif di era digital.

C. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bentuk alat, bahan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Yaumi (2018) menjelaskan bahwa

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar yang lebih efektif. Senada dengan itu, media pembelajaran mencakup baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung pengalaman belajar, mulai dari media cetak, audio-visual, hingga teknologi digital interaktif. Dengan demikian, media pembelajaran bukan sekedar alat bantu, melainkan juga bagian internal dari system instruksional yang berfungsi untuk mempermudah interaksi antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki karakteristik yang membedakannya dengan media tradisional. Karakteristik tersebut antara lain: Interaktif, fleksibel, mudah diakses dan berbasis digital. Media ini memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif melalui interaksi langsung dengan konten yang di sajikan. Yaumi (2018) menambahkan bahwa media berbasis teknologi mampu menampilkan teks, gambar, audio, video, serta animasi secara terpadu, sehingga dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang beragam. Karakteristik lain adalah sifatnya yang adaptif, di mana materi pembelajaran dapat diperbarui sesuai kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

2.1.2 Teori Belajar Yang Relevan

A. Teori Belajar Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky)

Menurut Piaget, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif melalui pengalaman langsung, manipulasi objek, dan aktivitas yang bersifat konkret. Media Wordwall mendukung pandangan ini karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif, visual, dan aktivitas langsung seperti mencocokkan, memilih jawaban, dan menyusun konsep. Aktivitas tersebut memungkinkan siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses asimilasi dan akomodasi, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna dan tidak sekedar dihafal.

Selain itu, Wordwall juga relevan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam pembelajaran. Dalam penggunaan Wordwall, guru dapat memberikan bantuan awal berupa petunjuk, contoh, atau arahan selama permainan berlangsung, kemudian secara bertahap mengurangi bantuan tersebut seiring meningkatnya kemampuan siswa. Aktivitas Wordwall yang dapat dilakukan secara berkelompok juga memungkinkan terjadinya diskusi dan kerja sama antarsiswa, sehingga proses belajar berlangsung dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD). Melalui interaksi dengan teman sebaya dan bimbingan guru, siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan jika belajar secara mandiri.

Dengan demikian, penggunaan media Wordwall mencerminkan integrasi antara pandangan Piaget dan Vygotsky, yaitu pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, pengalaman konkret, serta interaksi sosial. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Oleh karena itu, Wordwall dinilai sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena selaras dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa dan prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme.

B. Teori Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Minat merupakan perhatian khusus yang membuat aktif dalam proses pembelajaran. Minat merupakan perhatian khusus yang membuat seseorang terdorong untuk belajar bukan sekadar rasa ingin tahu, tetapi sebuah kekuatan psikologis yang memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar (saragih, 2024).

Dengan demikian, minat belajar siswa dapat dipandang sebagai aspek psikologis yang memengaruhi kesungguhan dan konsistensi dalam belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti Pelajaran. Sebaliknya, rendahnya

minat belajar sering kali menjadi factor penyebab lemahnya prestasi akademik. Oleh sebab itu, minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan Pendidikan, baik di Tingkat sekolah dasar maupun jenjang yang lebih tinggi (saragih, 2024).

1. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

a. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi motivasi, kondisi psikologis, dan dukungan keluarga. Motivasi menjadi pendorong utama yang membuat siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran, sedangkan kondisi psikologis seperti perasaan senang, fokus, dan kenyamanan belajar turut menentukan tinggi rendahnya minat belajar siswa. Dukungan keluarga juga berperan dalam membentuk sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan media Wordwall dapat merangsang faktor internal tersebut karena menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi, menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan menumbuhkan minat belajar siswa.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi lingkungan sekolah, peran guru, serta pemanfaatan teknologi digital. Lingkungan belajar yang kondusif dan penggunaan metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Pemanfaatan teknologi digital secara tepat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Dalam hal ini, media Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif berperan sebagai faktor eksternal yang mampu meningkatkan minat belajar

siswa melalui aktivitas belajar yang aktif, variatif, dan tidak monoton (Saragih, 2024).

C. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar siswa dapat dilihat dari sikap dan perilaku mereka dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Astuti (2023), indikator minat belajar meliputi adanya perhatian yang tinggi, rasa suka terhadap Pelajaran, kesungguhan mengikuti proses belajar, serta keaktifan dalam berpartisipasi. Siswa yang memiliki minat tinggi biasanya menunjukkan rasa antusias, mau bertanya, dan berusaha memahami materi secara mendalam. Selain itu, indikator minat belajar juga mencakup keteraturan dalam mengerjakan tugas, ketekunan menghadapi kesulitan, serta konsisten hadir dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, minat belajar dapat diukur melalui kombinasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak dalam perilaku nyata siswa di kelas. Indikator ini menjadi acuan penting bagi guru dan orang tua untuk menilai serta mengembangkan strategi dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2.2 Kerangka Berfikir

2.2.1 Permasalahan Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar umumnya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Materi Pendidikan Pancasila sering disampaikan melalui ceramah dan hafalan, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang tertarik, dan sulit memahami makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang seharusnya membentuk sikap, karakter, dan nilai kebangsaan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pemanfaatan media pembelajaran yang

menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital seperti Wordwall, yang mampu menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif, kuis, dan aktivitas interaktif. Media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan bermakna. Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Pancasila secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Muchtarom, 2023).

2.2.2 Peran Media Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar

Media Wordwall berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif, menarik, dan menyenangkan. Wordwall mengubah materi pembelajaran menjadi berbagai bentuk permainan edukatif seperti kuis, mencocokkan kata, dan teka-teki, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Melalui tampilan visual yang menarik dan aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung, Wordwall mampu membangkitkan rasa senang, perhatian, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, penggunaan media Wordwall juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan tantangan dan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa terdorong untuk menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran dengan baik, terutama ketika disajikan dalam bentuk permainan dan umpan balik langsung. Peran guru dalam memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran turut menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa secara berkelanjutan.

2.2.3 Hubungan Media Wordwall Dengan Minat Belajar Siswa

Media wordwall merupakan media pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk menyajikan permainan edukatif seperti kuis, pencocokan kata, dan teka-teki sebagai sarana interaksi dalam belajar. Berdasarkan penelitian Setyorini (2023), minat belajar siswa sekolah dasar cenderung rendah Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang monoton seperti ppt dan youtube. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan sehingga partisipasi belajar menurun.

Penerapan wordwall pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui unsur kompetisi, tantangan, dan permainan online. Wordwall membuat siswa merasa antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan perhatian lebih pada materi yang diajarkan. Selain sebagai media belajar, wordwall juga dapat digunakan sebagai media penilaian sehingga siswa terdorong untuk berfikir kritis sambil bermain.

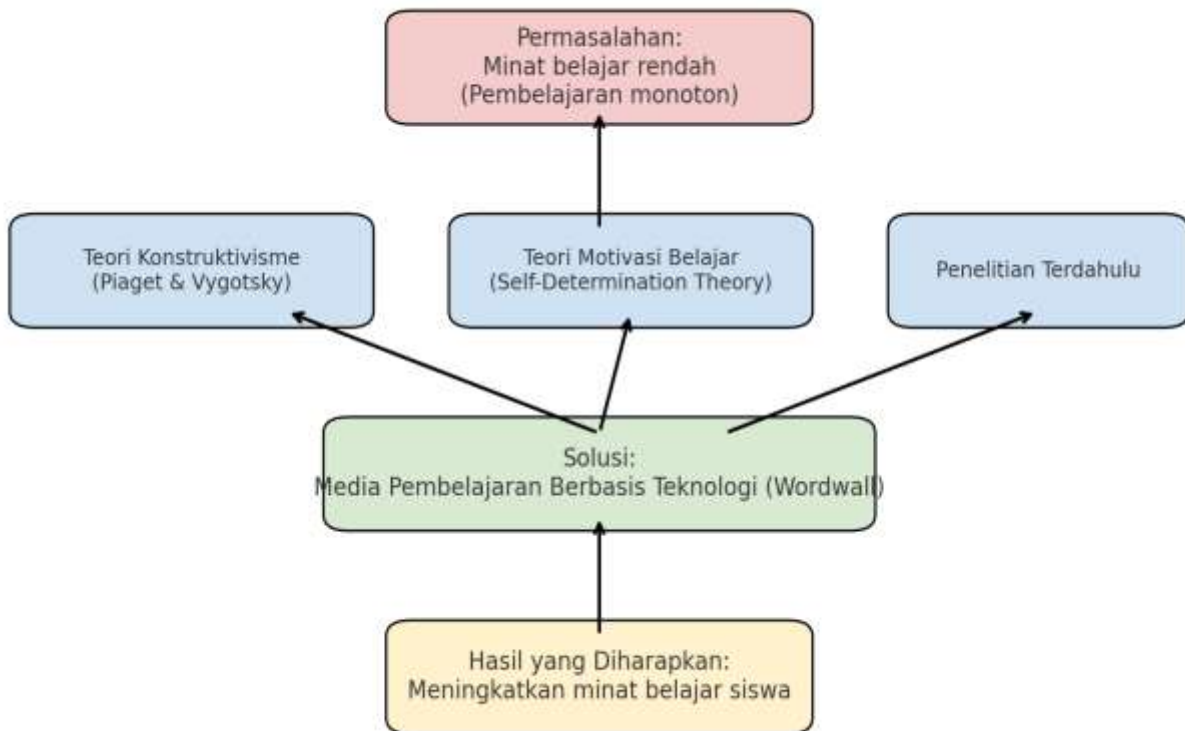
Setyorini (2023), menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai wordwall dengan rata-rata penilaian 90% kategori layak diuji coba tanpa revisi, yang berarti wordwall mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, semakin inovatif media pembelajaran yang digunakan guru, maka semakin besar pula minat belajar siswa terhadap materi Pelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa wordwall memiliki hubungan positif terhadap minat belajar karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebiasaan teknologi siswa, sehingga potensial untuk meningkatkan minat belajar dalam berbagai mata Pelajaran di sekolah dasar.

2.2.4 Bagan Kerangka Berfikir

Alur berpikir penelitian yang berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar siswa akibat pembelajaran yang monoton, sehingga diperlukan dasar teoretis dan empiris untuk menentukan solusi yang tepat. Permasalahan ini dikaji melalui teori motivasi belajar (*Self-Determination Theory*) yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik siswa, serta teori konstruktivisme (Piaget dan Vygotsky) yang memandang belajar sebagai proses aktif di mana siswa membangun

pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi. Selain itu, penelitian terdahulu menjadi penguat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dipilihlah media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu Wordwall, sebagai solusi karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Penerapan Wordwall diharapkan dapat memenuhi kebutuhan motivasi siswa, mendorong keaktifan belajar, serta pada akhirnya meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan hasil yang diharapkan dalam penelitian.



Gambar 2.1 Gambar Kerangka berfikir

2.3 Definisi Operasional

2.3.1 Media Pembelajaran Wordwall(X)

Media pembelajaran Wordwall adalah media pembelajaran berbasis web yang digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, pilihan ganda, dan aktivitas digital lainnya. Media Wordwall dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu siswa memahami materi Makna-Makna Pancasila secara lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui interaksi langsung dengan media, sehingga dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan minat belajar siswa.

Indikator Media Pembelajaran Wordwall

1. Jenis dan Fitur Media

- a. Media Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Makna-Makna Pancasila.
- b. Wordwall menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan penguatan materi yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

2. Frekuensi Penggunaan

- a. Media Wordwall digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, yaitu sebanyak dua kali pertemuan selama pelaksanaan penelitian.

2.3.2 Minat Belajar Siswa (Y)

Minat belajar siswa adalah kecenderungan internal yang mendorong individu untuk memberikan perhatian, merasa senang, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapai pemahaman dan hasil belajar yang optimal. Minat belajar ditandai dengan adanya rasa ingin tahu, perhatian yang konsisten, kesenangan dalam mengikuti pembelajaran, serta dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Dalam konteks pembelajaran, minat belajar siswa dapat terlihat melalui indicator:

1. Perhatian terhadap materi pembelajaran
2. Ketertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar.
3. Keterlibatan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Rasa senang dan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Secara operasional dalam penelitian ini, minat belajar siswa (Y) diukur melalui angket yang mencakup indicator perhatian, ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila materi makna makna Pancasila. Skor minat belajar diperoleh dari hasil pengisian angket.

2.4 Hipotesis

A. Hipotesis Alternatif (H_1)

Penggunaan media wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec.Tanjung Morawa.

B. Hipotesis Nol (H_0)

Penggunaan media wordwall tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi makna makna Pancasila kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Kec.Tanjung Morawa.