

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "*tengah*", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011). Secara umum, media dapat dipahami sebagai segala bentuk manusia, materi, atau peristiwa yang berperan dalam menciptakan situasi belajar sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Namun, secara lebih spesifik, media dalam proses belajar mengajar sering didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi, baik secara visual maupun verbal (Azhar Arsyad, 2011).

Pada hakikatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru (pengirim) kepada siswa (penerima). Jika lingkungan belajar dirancang secara terstruktur dan sistematis, proses pembelajaran dapat lebih efektif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal (Saleh et al., 2023). Media pembelajaran mengacu pada semua alat yang digunakan pendidik sebagai sarana menyampaikan konten pembelajaran sehingga sampai kepada siswa dengan cara yang benar dan efektif (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara sistematis dan terencana. Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan situasi belajar yang efektif, membantu siswa memahami materi, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

b. Fungsi

Kedudukan media pembelajaran sebagai wadah proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki fungsi diantaranya; pertama, sebagai pemusat fokus perhatian siswa. Media pembelajaran yang terencana dan dirancang dengan baik dapat menjadi titik fokus terutama bagi siswa. Terlebih lagi jika media pembelajaran tersebut menarik, interaktif, dan memperkenalkan hal baru. Kedua sebagai penggugah emosi dan motivasi siswa. Ketika siswa diberikan sesuatu yang familiar, reaksi mereka biasanya datar. Namun, hal itu berubah ketika seorang guru menyajikan media pembelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menarik daripada yang ada di buku. Misalnya, menggunakan gambar yang lebih menarik karena warna dan dimensinya. Apalagi jika materi disajikan dalam bentuk video dan suara yang sesuai dengan topik.

Hal ini dapat dengan mudah membangkitkan emosi dan motivasi siswa terhadap suatu mata pelajaran. Mereka akan lebih mungkin memahami dan menghargai materi yang mereka pelajari (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Guru yang menggunakan media pembelajaran selama kegiatan kelas juga dapat membuat suasana kelas lebih hidup. Salah satu alasannya adalah karena media pembelajaran memiliki fungsi penting: membantu menciptakan motivasi belajar. Siswa akan termotivasi untuk belajar ketika guru menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai selama pelajaran di kelas.

Fungsi utama media pengajaran ialah menciptakan suasana bagi siswa agar memahami pengetahuan secara cermat dan mendalam, mengembangkan kemampuan kognitif, dan membentuk kepribadian mereka. Dalam proses pengajaran, alat bantu pengajaran telah terbukti memainkan peran penting di semua tahap: menciptakan motivasi dan minat belajar. Menurut teori pengajaran modern, alat bantu pengajaran mendukung guru dan siswa di semua tahap penyelesaian tugas kognitif. Dalam langkah memberi tugas, ketidakstabilan pengetahuan, pernyataan masalah, media pengajaran pertama-tama berfungsi sebagai alat pendukung bagi guru untuk menciptakan motivasi aktivitas siswa, menumbuhkan minat kesadaran, dan situasi masalah (Saleh et al., 2023).

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian

Secara sederhana, interaktif adalah hubungan komunikasi yang bisa berlangsung dua arah atau melibatkan beberapa bagian dalam proses komunikasi. Pengertian "interaktif" yang dimaksud adalah komunikasi dua arah antara pengguna dan media komunikasi, yang diawali dengan input data oleh pengguna dan direspons oleh media, sehingga terciptalah interaksi.

Media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang terkait dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang bisa digunakan sebagai sarana untuk

menyampaikan materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik. Metode ini memungkinkan peserta didik memberikan respon terhadap apa yang sudah mereka inputkan (Tarsha, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa interaktif merupakan proses komunikasi yang berlangsung dua arah antara pengguna dan media, di mana pengguna memberikan input dan media memberikan tanggapan sehingga tercipta interaksi. Dalam pembelajaran, media pembelajaran interaktif berperan sebagai sarana yang memanfaatkan perangkat lunak dan perangkat keras untuk menyampaikan materi dari sumber belajar kepada peserta didik. Dengan adanya media ini, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif melalui respon yang diberikan terhadap materi yang diinputkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

b. Fungsi

Menurut para ahli, media pembelajaran interaktif memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- 1) Untuk meningkatkan respons peserta didik,
- 2) Untuk mengatur kecepatan belajar peserta didik,
- 3) Untuk memudahkan peserta didik mengikuti urutan materi secara terkontrol,
- 4) Dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi dengan memberikan tanggapan, seperti jawaban, pilihan, keputusan, percobaan, atau bentuk respons lainnya (Tarsha, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini berfungsi untuk meningkatkan respons dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, membantu mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing

peserta didik, serta memudahkan peserta didik dalam mengikuti urutan materi secara terstruktur dan terkontrol. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai bentuk tanggapan, seperti menjawab pertanyaan, memilih opsi, mengambil keputusan, melakukan percobaan, maupun memberikan respons lainnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Peran dari media pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila bisa merubah perilaku peserta didik (*behavior change*) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mendukung keberhasilan tersebut, maka sebuah media pembelajaran harus dipersiapkan sebaik mungkin sehingga mampu memberikan hasil yang efektif dengan memperhatikan aspek-aspek diantaranya yaitu tujuan, sasaran peserta didik, karakteristik media, waktu pengoperasian, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, mutu teknis dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat (Syamsuri et al., n.d.).

3. Wordwall

a. Pengertian

Wordwall adalah Aplikasi berbasis web dapat digunakan untuk berbagai media pembelajaran seperti kuis, pencocokan, pemasangan, anagram, pencarian kata, pengelompokan, dan kegiatan serupa lainnya (Aeni et al., 2022).

Wordwall 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 (Purnamasari et al., 2020).

Wordwall meliputi berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan kartu memori, menjodohkan, dan acak kata. Aktivitas ini dapat dimainkan secara daring melalui tautan atau kode akses, dan juga dapat dicetak menjadi lembar kerja yang bisa diunduh. Jenis-jenis aktivitas pada wordwall, yaitu:

- 1) Kuis: Untuk menguji pemahaman siswa secara langsung.
- 2) Teka-teki silang: Mengasah kemampuan berpikir kritis dan kosakata.
- 3) Permainan kartu: Mencakup permainan kartu memori dan kartu flash.
- 4) Menjodohkan: Mencocokkan dua item, seperti kata dengan definisinya.
- 5) Acak kata (Anagram): Menyusun kembali huruf-huruf menjadi kata yang benar.
- 6) Pencarian kata: Mencari kata tersembunyi dalam sebuah kisi huruf.
- 7) Mengelompokkan: Mengkategorikan item ke dalam kelompok yang sesuai.
- 8) Isi-Kosong: Melengkapi kalimat rumpang dengan kata yang tepat dari daftar yang disediakan.
- 9) Roda putar: Menjalankan roda untuk memilih jawaban atau topik secara acak.

b. Karakteristik

Menurut Mochammad & Triansyah (2024) wordwall memiliki karakteristik yang perlu diketahui, diantaranya yakni:

- 1) Tingkat Kesulitan, hal ini berkaitan dengan level dalam setiap permainan. Jika siswa memainkan permainan dengan level tinggi, maka tingkat kesulitannya juga tinggi, begitu pula sebaliknya. Level dapat ditentukan oleh guru, dan dapat ditempatkan di awal atau akhir permainan. Menarik dan menyenangkan, hal ini

mampu membuat siswa tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.

- 2) Mengasah skill, siswa dapat gagal di setiap permainan, tetapi mereka dapat bermain lagi, yang membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan setiap pertanyaan dan menjaga keterampilan mereka tetap tajam.
- 3) Bisa dimainkan secara sendirian/berkelompok.

Dari karakteristik Wordwall yang telah disebutkan, dapat membuat siswa sejenak lupa bahwa mereka masih dalam proses belajar. Media jenis ini tentu saja membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran, terutama saat mereka mengerjakan soal-soal latihan yang telah disediakan.

Kesimpulannya, wordwall adalah platform daring yang memungkinkan guru membuat dan membagikan aktivitas interaktif. Ini memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan dinamis karena menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan konten yang dimasukkan oleh guru.

c. Keunggulan

Menurut Rosyid Khoirul Nafian (2024) keunggulan penggunaan wordwall adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik. Penggunaan wordwall dapat melatih kreativitas siswa, hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. Berikut beberapa keunggulan dari media Wordwall :

- 1) Media Wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.

- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- 3) Merdia wordwall bersifat kreatif.
- 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa, dsb.

Keunggulan lainnya ialah, Wordwall menyediakan fitur umpan balik (*feedback*) secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajar secara cepat, yang berdampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar. Dan Wordwall dapat mendukung pembelajaran pada abad ke-21, karena mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar (Hasan et al., 2021).

Dapat disimpulkan bahwa media Wordwall memiliki berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Wordwall memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, melatih kreativitas melalui aktivitas bermain sambil belajar baik secara individu maupun kelompok, serta menghadirkan pembelajaran yang tidak monoton dan menarik. Selain itu, Wordwall bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, berfungsi sebagai alat evaluasi, dan menyediakan umpan balik secara langsung yang membantu siswa mengetahui hasil belajarnya dengan cepat. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadikan Wordwall sebagai media pembelajaran digital yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21 karena mampu mendorong partisipasi aktif, meningkatkan minat belajar, serta memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran.

d. Tahapan Implementasi Wordwall

Implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dalam proses pembelajaran perlu dilakukan melalui beberapa tahapan agar penggunaannya dapat berjalan secara terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan Wordwall tidak hanya terbatas pada kegiatan mengerjakan kuis, tetapi mencakup proses persiapan media, penyampaian materi dan aturan permainan, pelaksanaan aktivitas, penilaian hasil belajar, serta tindak lanjut terhadap hasil kegiatan. Berdasarkan beberapa sumber yang membahas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, tahapan implementasi Wordwall dalam penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelaksanaan kuis, tahap pergantian peserta, tahap penilaian, dan tahap tindak lanjut (Adillia & Salimi, 2025). Adapun tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, guru menyiapkan laptop, Smart TV, jaringan internet, lalu membuka kuis Wordwall yang telah guru buat sesuai dengan materi yang diajar, serta mengatur fitur permainan seperti waktu, tingkat kesulitan, dan pengacakan soal. Wordwall sendiri menyediakan berbagai template aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran.

2) Tahap Penyampaian

Guru menyampaikan materi pembelajaran terlebih dahulu dan menjelaskan tujuan serta aturan penggunaan Wordwall kepada siswa. Dalam penerapan Wordwall, guru menjelaskan konsep materi dan aturan permainan sebelum siswa mulai memainkan aktivitas Wordwall.

3) Tahap Pelaksanaan Kuis

Guru menampilkan Wordwall, kemudian siswa mengangkat tangan diberi kesempatan maju ke depan untuk menjawab satu soal. Jika memakai hp siswa masing-masing guru akan memberikan tautan kepada siswa untuk mengakses permainan, menekan Start/Mulai, dan menjawab pertanyaan sesuai instruksi yang tersedia. Hasil pengerjaan dapat menampilkan skor dan waktu penyelesaian siswa.

4) Tahap Pergantian Peserta

Tahap ini dapat digunakan apabila pelaksanaan Wordwall dilakukan secara bergantian. Setelah satu siswa atau kelompok menyelesaikan permainan, kesempatan diberikan kepada siswa atau kelompok berikutnya. Tahapan semacam ini relevan dengan penelitian yang menerapkan asesmen Wordwall dalam beberapa sesi, termasuk sesi kelompok dan sesi mandiri.

5) Tahap Penilaian

Setelah kuis selesai, guru melihat hasil yang diperoleh siswa, seperti skor, waktu pengerjaan, dan jawaban yang diberikan. Data tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan menjadi bagian dari proses asesmen pembelajaran. Wordwall juga menyediakan papan peringkat dan informasi skor serta waktu pengerjaan.

6) Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut dilakukan berdasarkan hasil kuis. Guru dapat memberikan pembahasan atau penguatan terhadap materi yang masih belum dipahami siswa, memberikan kesempatan mengulang permainan apabila diperlukan, serta melakukan refleksi terhadap pembelajaran. Tahap ini permainan mencakup merangkum pengetahuan dan melakukan refleksi.

Berdasarkan uraian mengenai tahapan implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall, dapat disimpulkan bahwa implementasi Wordwall dalam pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap persiapan, penyampaian, pelaksanaan kuis, pergantian peserta, penilaian, hingga tindak lanjut. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan materi, memilih aktivitas Wordwall, serta menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap penyampaian, guru memberikan materi dan menjelaskan aturan penggunaan Wordwall kepada siswa. Tahap pelaksanaan kuis dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk mengakses dan mengerjakan aktivitas Wordwall. Apabila pelaksanaan dilakukan secara bergantian, guru mengatur pergantian peserta agar seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk mengikuti kegiatan. Setelah kuis selesai, guru melakukan penilaian berdasarkan hasil pengerjaan siswa, seperti skor dan jawaban yang diperoleh. Tahap terakhir adalah tindak lanjut, yaitu guru memberikan penguatan, pembahasan, rangkuman, maupun refleksi berdasarkan hasil kegiatan.

Dengan demikian, implementasi Wordwall tidak hanya berupa kegiatan mengerjakan kuis, tetapi merupakan proses pembelajaran yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, dan tindak lanjut. Keenam tahapan tersebut dapat digunakan sebagai acuan untuk melihat bagaimana media Wordwall diterapkan dalam proses pembelajaran PKn di kelas XI SMA Negeri 11 Kaur.

4. Minat Belajar

a. Pengertian

M Jirana Nurul (2023) berikut adalah beberapa pengertian minat belajar menurut para ahli :

- 1) Menurut John Keller, minat belajar ialah kondisi dari dalam diri seseorang yang memengaruhi keinginan untuk belajar, dan dapat memperkuat atau melemahkan motivasi belajar.
- 2) Menurut Herbert Simon, minat belajar merupakan keinginan seseorang untuk memperhatikan dan mempelajari suatu topik atau subjek tertentu, yang dapat memengaruhi bagaimana proses belajar berlangsung serta kemampuan mengingat materi secara jangka panjang.
- 3) Menurut Gagne, minat belajar ialah suatu bentuk ketertarikan atau kecenderungan seseorang terhadap suatu topik atau subjek tertentu, yang dapat menjadi motivasi bagi seseorang untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.
- 4) Menurut Slameto, Minat belajar adalah semangat aktif yang mendorong jiwa dan tubuh untuk mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini mencakup kecenderungan yang terus menerus untuk memperhatikan, perasaan senang dan suka, rasa bangga serta kepuasan, serta ikut serta secara aktif dalam proses belajar.
- 5) Menurut Ahli pendidikan, David Ausubel, minat belajar ialah suatu kecenderungan seseorang untuk mencari informasi atau mempelajari topik tertentu, yang berdampak pada pemahaman dan kemampuan mengingat suatu informasi.

- 6) Menurut Ahli psikologi, Edmond Dewey, minat belajar merupakan kondisi psikologis yang memengaruhi kemauan seseorang untuk mempelajari sesuatu, serta dapat menjadi penggerak bagi seseorang untuk mencari informasi atau pengalaman yang baru.

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk memperoleh informasi dan keterampilan di bidang tertentu. Minat belajar mengacu pada dorongan dari dalam diri seseorang untuk mengembangkan minat yang tulus dan perhatian penuh terhadap proses pembelajaran karena mereka merasa proses tersebut menyenangkan, bermanfaat, dan memuaskan.

Menurut Korompot et al. (2020) siswa yang memiliki minat belajar akan menunjukkan kecenderungan perilaku perhatian dengan objek dan subjek yang dipelajarinya. Namun sebaliknya siswa yang bermasalah dengan minat belajarnya akan memperlihatkan perilaku yang tidak diharapkan, seperti kurang perhatian dengan mata pelajaran, siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah, tidak memiliki catatan pelajaran dengan baik. Dengan demikian perlu dilakukan pemahaman mendalam terkait dengan persepsi siswa tentang faktor-faktor penyebab minat belajar.

Faktor ini penting dalam proses pembelajaran karena berpotensi memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, kemampuan kognitif, dan kepercayaan diri, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, guru, dan metode pengajaran (M Jirana Nurul, 2023). Jadi secara keseluruhan, minat belajar merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal dalam diri seseorang.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi perhatian, motivasi, kebutuhan belajar, serta perasaan senang terhadap materi dan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi dan perhatian tinggi cenderung menunjukkan ketertarikan yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, peran guru, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa sehingga minat belajar berkembang secara optimal (Rahmawati, 2024, hlm. 21–24).

Menurut Korompot et al. (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

- 1) Faktor internal
 - a) Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik dan kesehatan tubuh siswa. Kondisi fisik yang baik sangat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar dan juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
 - b) Aspek psikologis atau kejiwaan mencakup beberapa faktor seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, kemampuan berpikir, bakat, serta motif.
- 2) Faktor eksternal
 - a) Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama yang membentuk anak, oleh karena itu orang tua harus selalu siap dan siaga ketika anak membutuhkan bantuan. Orang tua juga perlu menyediakan alat-alat belajar yang diperlukan

anak, serta menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung agar anak dapat belajar dengan baik.

- b) Sekolah mencakup berbagai aspek seperti cara mengajar, kurikulum yang digunakan, fasilitas dan sarana belajar, sumber belajar, media pembelajaran, interaksi siswa dengan teman sebaya, guru, serta staf sekolah, dan berbagai kegiatan keluar dari kurikulum.
- c) Lingkungan masyarakat, seperti hubungan dengan teman-teman, kegiatan yang dilakukan di masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, serta kegiatan belajar di sekolah, akan lebih baik jika diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti kesehatan, perhatian, motivasi, kebutuhan belajar, serta perasaan senang terhadap proses pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, termasuk peran guru, metode pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran.

Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan interaktif menjadi salah satu faktor eksternal yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

c. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar menurut Friantini (2019), yaitu:

- 1) Adanya konsentrasi perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek karena adanya ketertarikan terhadap pembelajaran.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.

- 3) Adanya keterlibatan, kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.

Dari beberapa indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar meliputi a) adanya perasaan senang terhadap proses pembelajaran, b) adanya fokus perhatian dan pikiran pada pembelajaran, c) adanya kemauan untuk terlibat dalam belajar, d) adanya dorongan batin untuk aktif dalam belajar, dan e) adanya usaha yang dilakukan untuk mewujudkan keinginan untuk belajar.

Indikator dari minat belajar menurut Rahmawati (2024:27-33) yaitu terdiri dari perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, dan keterlibatan siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan responsif.

Apabila siswa tertarik untuk belajar maka ia akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran tersebut, sebaliknya jika siswa tersebut tidak tertarik maka ia tidak akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa yang memiliki minat belajar biasanya memiliki daya ingat yang lebih kuat terhadap materi, karena cenderung lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran (Rahmawati & Usamah, 2024).

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tercermin melalui perasaan senang terhadap proses pembelajaran, adanya perhatian dan fokus pikiran pada materi, ketertarikan terhadap pembelajaran, serta keterlibatan dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan kemauan yang kuat untuk terlibat secara aktif, memiliki dorongan batin untuk belajar, serta berupaya memperoleh hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, minat belajar tidak hanya berkaitan dengan aspek afektif, tetapi juga

tercermin dalam perhatian, partisipasi, dan usaha siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Hubungan Media Interaktif dengan Minat Belajar

Media interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, melibatkan partisipasi, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang memudahkan pengiriman pesan dari guru kepada siswa, sehingga materi pelajaran dapat lebih mudah dicerna. Dengan menggunakan media interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar yang pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses belajar melalui berbagai kegiatan seperti menjawab soal, berpartisipasi dalam kuis, atau berkompetisi dalam aktivitas yang didukung teknologi. Di era pembelajaran abad ke-21, adanya media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media ini memungkinkan guru mengubah materi yang bersifat teori menjadi kegiatan yang lebih aplikatif dan visual.

Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran interaktif seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran juga mampu meningkatkan partisipasi serta minat belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti proses belajar dan memahami materi dengan lebih baik. Media interaktif menjadikan proses belajar lebih menarik,

menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Amalia et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam berbagai aktivitas belajar. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi, perhatian, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) ialah, menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahulu bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Wulandari et al., 2022).

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan konsep multidimensi ini bertujuan membentuk dasar pengetahuan mengenai masyarakat politik, persiapan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses politik secara menyeluruh, serta memberikan pemahaman umum mengenai definisi dan cara menjadi warga negara yang baik. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik (*a good citizen*), berakhlak, dan

mempersiapkan diri menghadapi masa depan (Ningsih, 2012).

Pendidikan kewarganegaraan atau civic education adalah sebuah program pendidikan yang memiliki lingkungan belajar yang interdisipliner, didasarkan pada teori dari berbagai disiplin ilmu sosial, khususnya yang bersifat interdisipliner dan multidimensi. Disiplin ilmu tersebut didasarkan pada ilmu politik yang terstruktur. Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang utuh. Karena itu, proses belajar dan mengajar pendidikan kewarganegaraan dimasukkan dalam kurikulum dan pembelajaran di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Fungsi dan peran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Zulfikar & Dewi, 2021).

Secara keseluruhan Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mewujudkan nilai-nilai dan akhlak setiap warga negara dalam Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, serta komitmen pada persatuan Republik Indonesia (Zulfikar & Dewi, 2021).

Menurut Munthe et al. (2023), tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah agar peserta didik mampu;

- a. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menghadapi berbagai isu kewarganegaraan.
- b. Aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan masyarakat, bangsa, dan negara secara berkualitas, bertanggung jawab, dan bijak.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis dalam membentuk diri sesuai dengan nilai-nilai dan karakter masyarakat Indonesia, agar dapat hidup

harmonis dengan bangsa-bangsa lain.

- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam dinamika dunia secara langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dapat disimpulkan pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar setiap warga negara muda (*young citizens*) memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, nilai dan norma Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan komitmen Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen bernegara kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan itu sama halnya dengan pendidikan demokrasi karena bertujuan untuk membentuk dan mempersiapkan warga Negara masyarakat untuk memiliki pemikiran kritis dan juga demokratis.

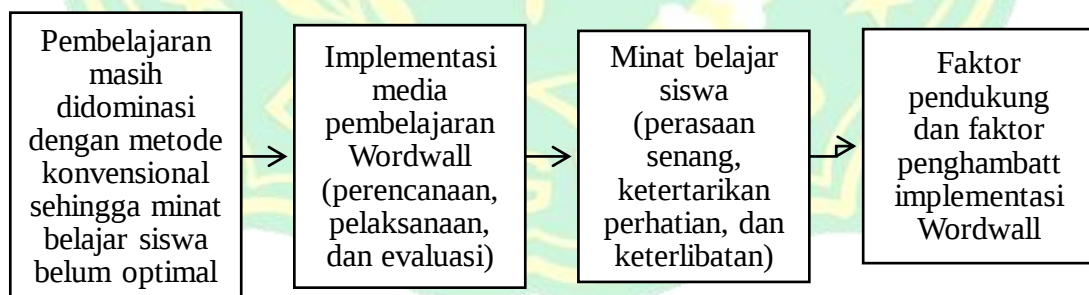
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) biasanya dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat konvensional penuh teori, konsep, dan kurang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini membuat sebagian siswa merasa cepat lelah dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Karena itu, guru perlu menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif agar mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar mereka. Salah satu alternatif media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini adalah Wordwall, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang interaktif.

Media Wordwall dapat menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, puzzle, anagram, serta permainan edukatif lainnya, yang bisa diakses dengan mudah melalui perangkat digital. Dengan menggunakan Wordwall, siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, menerima umpan balik secara

cepat, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam hal teori pembelajaran, Wordwall mendukung teori konstruktivisme, karena siswa membangun pemahaman mereka melalui aktivitas belajar berbasis permainan. Selain itu, Wordwall juga sesuai dengan teori behaviorisme, karena memberikan bentuk reinforcement berupa skor, level, atau hadiah yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Namun, keberhasilan dalam menggunakan Wordwall tidak hanya bergantung pada jenis medianya, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang, mengelola, serta mengintegrasikan permainan tersebut ke dalam tujuan pembelajaran PKn. Guru harus membuat soal yang tepat, mengatur waktu penggunaan secara efektif, serta memastikan bahwa kegiatan Wordwall bukan hanya sekadar permainan, tetapi benar-benar berkontribusi pada pencapaian kompetensi dasar. Penggunaan yang tepat akan memotivasi siswa untuk lebih aktif, lebih konsentrasi, serta lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan bahwa:



Penelitian ini berfokus pada bagaimana implementasi Wordwall, minat belajar siswa, serta faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi media pembelajaran tersebut.

C. Penelitian Relevan

Dalam penulisan proposal ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada.

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Inditria Nur Imani dan Murdiono (2024) yang mengkaji pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMAN 1 Ngemplak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan tertarik mengikuti pembelajaran karena Wordwall menyajikan materi dalam bentuk kuis dan permainan yang menarik. Namun, penelitian ini lebih menekankan pada pengaruh Wordwall secara kuantitatif, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan tidak hanya melihat peningkatan minat belajar, tetapi juga menelaah secara mendalam bagaimana proses implementasi Wordwall oleh guru di dalam kelas, serta bagaimana respons nyata siswa selama pembelajaran berlangsung.
2. Penelitian kedua dilakukan oleh Setiawan dan Haryati (2024) di SMP Negeri 6 Semarang yang mengkaji penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik mengikuti pelajaran karena adanya variasi metode pembelajaran berbasis digital. Meskipun demikian, penelitian ini dilakukan pada jenjang SMP dan lebih berfokus pada hasil penggunaan media, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti difokuskan pada jenjang SMA kelas

XI, dengan kajian yang lebih mendalam pada proses penerapan Wordwall, dampaknya terhadap minat belajar, serta faktor pendukung dan penghambat dalam praktik pembelajaran PKn di sekolah.

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Nurul Salia Halimah dkk. (2024) yang mengkaji efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi literasi digital dan kebinekaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena bersifat interaktif dan menyenangkan. Meskipun konteks mata pelajaran yang diteliti tidak secara khusus membahas PKn, temuan ini tetap relevan karena materi kebinekaan memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus mata pelajaran dan tujuan penelitian, di mana penelitian peneliti secara spesifik mengkaji implementasi Wordwall dalam pembelajaran PKn serta dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas XI SMA.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dan mengisi celah penelitian (research gap) karena secara khusus menelaah bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif Wordwall dilakukan oleh guru PKn di kelas XI SMA Negeri 11 Kaur, bagaimana dampaknya terhadap minat belajar siswa, serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih nyata dan kontekstual mengenai penerapan penggunaan Wordwall di tingkat SMA, khususnya pada pembelajaran PKn.