

BAB II

LANDASAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. MINAT BELAJAR

a. Definisi Minat Belajar

Minat merupakan kemampuan untuk seseorang memiliki ketertarikan terhadap sesuatu hal, seperti orang lain, sesuatu barang, atau sesuatu kegiatan yang dapat memberikan pengalaman yang berguna bagi seseorang tersebut¹ Dapat dikatakan bahwa minat merupakan sebab untuk melakukan suatu kegiatan serta hasil yang turut serta dalam kegiatan tersebut.

Minat juga dapat dikatakan sebagai rasa yang timbul dari seseorang untuk lebih tertarik atau lebih suka terhadap suatu kegiatan tanpa ada suruhan dari berbagai faktor.² Pada umumnya, minat dapat diartikan sebagai hubungan antara diri dengan sesuatu yang berasal dari luar diri. Minat dapat diartikan sebuah sikap atau pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang menaruh ketertarikan atau lebih menyukai suatu hal daripada suatu hal lain yang tidak disukainya.

Minat dapat menjadi alasan bahwa sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan.³ Jika seseorang menaruh minat terhadap sesuatu kegiatan, maka seseorang akan menghasilkan suatu hasil yang memuaskan dikarenakan memiliki keinginan atau minat yang kuat.

Maka dari itu, minat merupakan suatu faktor dari seseorang untuk melakukan sebuah kegiatan yang mana seseorang tersebut memiliki semangat untuk melaksanakannya karena adanya ketertarikan akan hal yang sedang dilakukan. Dengan minat, suatu kegiatan yang sedang dilaksanakan akan menghasilkan akhir yang lebih baik disbanding dengan seseorang yang melaksanakan suatu kegiatan tanpa didasari dengan adanya minat di dalamnya.

¹ Makmum Khairini, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta:Aswaja Presindo. 2013), 137.

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 180.

³ Makmum Khairini, *Psikologi Belajar*, 142.

Dalam konteks siswa, minat merupakan dasar untuk melihat bagaimana hubungan siswa sendiri dengan materi yang dipelajarinya. Dengan kata lain, jika siswa menyadari bahwa yang akan dipelajarinya dapat berpengaruh kedalam kehidupan siswa dan meyakini bahwa pelajaran yang dipelajari dapat memberi kemajuan dari dalam dirinya, terdapat kemungkinan bahwa siswa memiliki minat pada kegiatan tersebut.

Minat dapat dieskpresikan dengan pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang menyukai sesuatu lebih dari yang lain dan seseorang tersebut melaksanakan sesuai dengan apa yang diminatinya. Serta melaksanakan kegiatan yang diminatinya dengan suka hati dan tanpa paksaan dari pihak atau dari sesuatu yang lain.

Jadi, minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan kegiatan belajar dan meninggalkan segala sesuatu yang mengganggu dalam proses belajar tersebut dengan keyakinan bahwa belajar dapat memberikan dampak yang baik dan pengaruh yang positif untuk diri seseorang dimasa yang akan datang.

b. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi seseorang untuk memiliki minat belajar, yaitu faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan⁴. Faktor –faktor yang baik menurut seseorang akan memberikan dampak minat belajar yang tinggi serta baik. Menurut Adi W Gunawan,⁵ bahwa kelima faktor yang memengaruhi minat belajar seperti berikut ini:

- 1) Lingkungan : suara,, temperatur, dan cahaya;
- 2) Emosi : keuletan, tanggung jawab, dan struktur
: sendiri, berpasangan, kelompok, tim dan
- 3) Sosiologi dewasa
: cara pandang, pemasukan, waktu, dan
- 4) Fisik mobilitas
- 5) Psikologi : global, otak kanan-kiri, dan impulsif

Berdasarkan pendapat yang dimiliki oleh Rifa'i, terdapat enam faktor yang muncul berdasarkan penelitian dan

⁴ Dr. Akrin, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Griya Lestari, 2021), 24.

⁵ Dr. Akrin, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, 27.

teori psikologi yang dapat memberikan dampak bagi seorang siswa dalam belajar. keenam faktor tersebut adalah faktor sikap, faktor kebutuhan, faktor rangsangan, afeksi, kompetensi serta penguatan.⁶

Sikap merupakan respon yang diberikan oleh seseorang terhadap sesuatu hal yang terjadi. Sikap juga dapat dikategorikan cara seseorang untuk menilai dalam bentuk sikap dan tindakan terhadap suatu objek yang meliputi beberapa hal seperti symbol, kata-kata dan lain sebagainya. Sikap berpengaruh kuat terhadap sikap belajar siswa karena sikap memberikan bantuan terhadap siswa dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman kepada perilaku yang seharusnya. Sikap dapat tetap dan dapat berubah seiring berjalannya waktu.⁷

Faktor yang kedua adalah kebutuhan. Jika siswa meyakini bahwa belajar merupakan kebutuhan siswa, maka minat siswa untuk belajar akan meningkat. Apapun halangan dan rintangan yang siswa hadapi, jika telah menyangkut akan belajar maka akan dilakukannya. Kebutuhan merupakan sesuatu yang menjadikan seseorang akan melakukan semua cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan hal ini dipengaruhi oleh dorongan yang berasal dari dalam orang atau individu.⁸

Faktor selanjutnya adalah rangsangan dan afeksi. Rangsangan merupakan perubahan cara pandang seseorang dalam persepsi dan pengalaman yang memberikan dampak seseorang menjadi aktif. Rangsangan membuat seseorang untuk menjadi aktif dalam melakukan sesuatu hal dan terdorong untuk melakukan hal tersebut. Misal, rangsangan dalam bentuk media pembelajaran yang menarik akan membuat motivasi siswa dalam belajar akan meningkat.⁹

Afeksi adalah pengalaman yang didapat secara emosional yang disebabkan kecemasan, kepedulian, dan pemilihan dari perorangan atau kelompok pada waktu belajar. Afeksi dapat berupa dorongan yang muncul dari internal diri seseorang, oleh karena itu afeksi dapat disebut

⁶ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: UNNES Press. 2012). 131.

⁷ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang: UNNES Press. 2012). 132.

⁸ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 133.

⁹ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 133.

sebagai unsur intrinsik (datang dari dalam diri) yang dapat memengaruhi minat belajar seseorang.¹⁰

Selain itu, faktor kompetensi merupakan salah satu faktor yang memengaruhi minat belajar seorang siswa. Dengan kompetensi, siswa secara alamiah memiliki minat dan motivasi untuk menguasai sebuah lingkungan yang mereka tempati secara efektif. Dengan kompetensi pula, siswa memiliki kepuasan tersendiri apabila mampu menguasai lingkungan dan melaksanakan tugas-tugas yang mereka miliki dengan berhasil.¹¹

Penguatan merupakan faktor terakhir yang dapat memberikan motivasi dan minat terhadap siswa dalam hal belajar. Penguatan merupakan bentuk usaha dari memertahankan atau meningkatkan respon yang ada. Penguatan yang dimaksud seperti nilai tes yang dihasilkan tinggi, pujian dari orang-orang, penghargaan serta perhatian. Penguatan memiliki dua sisi, positif dan negatif. Penguatan positif yang dimaksud seperti pujian dan perhatian dari orang tua, penguatan seperti ini dibutuhkan oleh siswa untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar. Disisi lain penguatan negatif, penguatan ini harus dikurangi intensitasnya karena penguatan seperti ini dapat menghambat minat belajar dari siswa.¹²

Dengan begitu, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi minat seorang siswa dalam belajar. Faktor yang memengaruhinya dapat dikelompokkan menjadi faktor yang berasal dari dalam (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal). Kedua faktor ini memiliki peran yang cukup besar dalam tinggi rendahnya siswa dalam hal minat untuk belajar. Apabila kedua faktor ini dapat dimaksimalkan, maka minat siswa terhadap belajar akan meningkat dengan baik.

c. Urgensi Minat Belajar

Minat adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan ataupun syarat yang ada dari luar tubuh.¹³ Minat juga dapat diartikan sebagai rasa

¹⁰ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 134.

¹¹ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 134.

¹² Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 135.

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

suka atau rasa tertarik terhadap sesuatu hal atau sesuatu yang mengikat yang lebih disukai tanpa adanya yang menyuruh.

Menurut Slameto, minat merupakan pernyataan yang diekspresikan dengan tindakan dari seseorang yang menunjukkan rasa ketertarikan terhadap suatu hal ataupun bidang daripada yang lain dan senantiasa ikut serta dalam setiap kegiatan ataupun aktivitas yang menunjang minat tersebut.¹⁴ Siswa yang memiliki minat dalam suatu bidang akan menunjukkan rasa ketertarikan mereka terhadap hal yang diminatinya dari berbagai tingkah laku yang mereka keluarkan dan mereka tunjukkan.

Minat belajar merupakan pilihan yang digemari oleh seseorang untuk melaksanakan aktivitas yang mampu meningkatkan motivasi atau keinginan seseorang untuk melakukan hal yang disenangi dan memenuhi kesediaannya dalam belajar.¹⁵ Minat belajar akan memudahkan siswa dalam memusatkan pikiran dan membuat konsentrasi siswa menjadi baik. Tentunya hal ini timbul dari dalam siswa dan tanpa adanya paksaan ataupun ancaman dari luar. Tanpa minat, konsentrasi siswa akan sulit dikembangkan dan dipertahankan. Dan dengan tidak adanya minat akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Menurut Djamarah dan Zain, minat belajar memiliki andil yang besar dalam aktivitas belajar seorang siswa. Seorang siswa yang memiliki daya minat terhadap suatu hal akan memiliki sikap yang sungguh-sungguh dalam memperhatikan dan mempelajari dari pembelajaran yang disajikan.¹⁶ Karena dengan minat yang dimilikinya, membuat siswa akan senantiasa memiliki kemudahan dalam menghafal dan memahami pembelajaran dan proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Jadi, dengan adanya minat yang dimiliki seorang siswa akan membantunya dalam menangkap, memahami serta dapat memiliki antusias terhadap pembelajaran yang sedang disajikan. Dan dengan minat yang dimiliki, membuat siswa akan selalu memiliki gairah untuk menunggu dan

¹⁴ Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. 180.

¹⁵ Safari. *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2005), 111.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 133.

gairah ketika sedang berlangsungnya suatu pembelajaran. Dan tentunya dengan minat, proses pembelajaran akan berlangsung dengan mudah dan lancar, serta apa yang diharapkan dalam akhir proses pembelajaran dapat tercapai.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah, ada beberapa hal yang dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui minat belajar dari seseorang siswa diantaranya adalah rasa suka atau senang, adanya pernyataan yang menunjukkan lebih menyukai, adanya ketertarikan yang muncul secara alami, adanya minat yang ditunjukkan dengan kesadaran untuk mempelajari suatu hal tanpa disuruh dan tanpa pamrih serta memberikan perhatian yang mampu untuk menunjang dalam berpartisipasi seorang siswa.¹⁷

Slameto menyatakan bahwa beberapa indikator yang dijadikan untuk seorang siswa memiliki minat belajar adalah timbulnya perasaan yang dimiliki oleh seseorang dengan ketertarikan, keterlibatan dan penerimaan yang dimiliki oleh seorang siswa dalam proses belajar mengajar yang berlangsung.¹⁸ Penjabarannya dari beberapa indikator yang ada adalah sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Perasaan senang dapat muncul ketika siswa merasakan kenikmatan ketika sedang berlangsungnya pembelajaran, mnerasa senang dan nyaman ketika menyelesaikan kewajiban siswa dalam menjawab pertanyaan oleh pendidik untuk para siswa serta keantusiasan para siswa ketika pembelajaran tengah dilaksanakan.¹⁹

2) Ketertarikan

Seorang siswa yang memiliki ketertarikan terhadap suatu pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadikan bahwa siswa tersebut memiliki minat yang lebih. Ketika siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran yang tengah berlangsung maka dapat dikatakan siswa memiliki minat belajar. Selain itu ketika siswa melontarkan pertanyaan terkait dengan

¹⁷ Djamarah Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, 132.

¹⁸ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 180.

¹⁹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 181.

pembelajaran juga dapat dikategorikan siswa memiliki minat belajar.²⁰

3) Penerimaan

Ketika siswa mengalami penerimaan terhadap pembelajaran maka dapat dikategorikan bahwa siswa memiliki minat belajar. Perilaku yang dapat ditunjukkan oleh para siswa ketika mereka memiliki minat adalah dengan secara antusias dan tanpa adanya paksaan dari segala arah untuk mengerjakan latihan soal yang ada terkait pembelajaran tersebut.²¹

4) Keterlibatan siswa

Keterlibatan atau partisipasi dari siswa dalam pembelajaran juga dapat dikategorikan bahwa siswa juga memiliki minat dengan belajar. Minat yang ada muncul ketika siswa lebih partisipasi dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.²²

Sedangkan menurut Darmadi, minat belajar dapat terlihat dari beberapa aspek yang mendukung seperti 1) adanya perhatian, pemusatan dari perasaan dan pikiran dalam suatu hal yang dipelajari karena adanya ketertarikan. 2) adanya perasaan senang dan antusias dalam menerima pembelajaran. 3) adanya kemauan untuk cenderung dalam mempelajari suatu hal dengan harapan dapat menguasai hal tersebut dan mendapatkan hasil yang maksimal untuk akhirnya.²³

Dengan begitu indikator yang dapat dijadikan patokan untuk seseorang siswa memiliki minat belajar yaitu 1) Perasaan Senang; seorang siswa apabila memiliki minat dalam suatu hal akan merasakan senang jika mampu untuk mempelajarinya dan menjalaninya dengan rasa tidak ada paksaan. 2) Ketertarikan; muncul dari dalam diri siswa sendiri karena merasa butuh akan hal tersebut dengan tercermin dari adanya pemusatan perhatian dan pikiran oleh siswa. 3) Keterlibatan; siswa akan merasa minat dalam belajar dengan terlibat dalam proses belajar tersebut, siswa

²⁰ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 182.

²¹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 182.

²² Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, 182.

²³ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 322.

yang memiliki minat belajar akan berupaya untuk melakukan suatu hal yang dapat mendukung terjadinya proses belajar.

e. Implikasi Minat Belajar

Minat belajar merupakan ketertarikan seorang siswa untuk mempelajari sebuah ilmu yang akan dan atau sedang dipelajarinya. Minat memiliki andil yang besar dalam proses belajar siswa, siswa yang memiliki minat akan cenderung mampu dan dengan mudah untuk menyerap serta memahami proses pembelajaran yang sedang terjadi serta dengan minat memudahkan siswa untuk fokus dalam kegiatan belajar.²⁴

Menurut Khairani, minat dapat dijadikan sebab terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung dan menjadi sebab atas hasil keikutsertaan dalam sebuah kegiatan. Karena dengan minat belajar, seseorang memiliki kecenderungan hati untuk mempelajari suatu keilmuan dan mendapat informasi, pengalaman, kecakapan serta pengajaran.²⁵

Minat merupakan faktor utama yang menjadi dasar dalam kesuksesan yang dapat diraih dalam suatu studi. Penelitian di Amerika menyatakan bahwa, kegagalan yang terjadi dalam sebuah studi oleh para pelajar diakibatkan oleh kurangnya minat yang timbul dari para siswa tersebut.²⁶

Jadi, minat belajar memiliki andil yang cukup besar dan penting dalam sukses tidaknya suatu proses pembelajaran. Dengan minat yang timbul dari para siswa untuk belajar, menjadikan proses pembelajaran berlangsung secara lancar dan mampu menghasilkan proses akhir yang baik. Dengan minat belajar pula menjadikan para siswa dengan mudah untuk mempelajari dan memahamai sebuah keilmuan dengan mudah dan mampu untuk menghasilkan hasil proses akhir dalam belajar dengan baik.

2. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menempati posisi vital ketika pembelajaran sedang

²⁴ Aritonang, K. T, *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan*, (Jurnal Pendidikan Penabur, 2008), 11.

²⁵ Makmum, Khairani. *Psikologi Belajar*, 142.

²⁶ Makmum, Khairani. *Psikologi Belajar*, 143.

berlangsung.²⁷ Ketika media pembelajaran yang digunakan merupakan media yang menarik dan memiliki kualitas yang baik, maka kegiatan belajar mengajar akan menghasilkan kualitas yang baik pula dan tentunya akan terjadi sesuatu hal yang menarik ketika proses belajar mengajar berlangsung.²⁸

Media pembelajaran berasal dari gabungn dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media diartikan sebagai piranti atau pemngantar, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai kondisi yang menjadikan seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar. Brown mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dari pembelajaran yang sedang berlangsung.²⁹

Gagne & Briggs menyampaikan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat peraga berbentuk fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran yang ada, yang terdiri dari buku, kaset, dan lain sebagainya. Semua media yang tersedia merupakan alat penunjang yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang ada.³⁰

Media pembelajaran haruslah memiliki dua unsur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Kedua unsur tersebut adalah unsur *software* dan *hardware*. *Software* merupakan informasi atau isi dari pemebelajaran yang akan disampaikan sedangkan unsur *hardware* merupakan media atau alat yang menunjang dalam penyampaian informasi yang akan diberikan kepada penerima.³¹

Pada era yang sekarang ini, dimana semua teknologi berkembang sangat pesat menjadikan media pembelajaran juga mengalami peningkatan dalam hal keefektifan dan penggunaan yang menempati posisi yang strategis dan bermanfaat. Media pembelajaran yang dulunya hanya sekedar media berbasis konvensional, diera yang serba canggih ini juga berkembang menjadi media berbasis teknologi infomasi yang canggih memungkinkan para pendidik untuk lebih mudah dalam menyampaikan informasi

²⁷ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 4.

²⁸ Rifa'i. Anni, *Psikologi Pendidikan*. 133.

²⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 6

³⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, 5.

³¹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 6.

dan memungkinkan bagi peserta didik untuk mendapat informasi dengan mudah, cepat, dan efisien.³²

Dalam surah An Nahl ayat 44, Allah SWT berfirman yang berhubungan dengan media pembelajaran yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Q.S. An-Nahl :44)

Dengan demikian media pembelajaran menempati posisi yang penting untuk proses pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran yang inovatif, kreatif serta menarik dapat menarik perhatian dari peserta didik untuk memerhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung, dan guru mendapatkan bantuan dengan adanya media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan apa yang seharusnya diajarkan.

Demikian pula dalam penerapan media pembelajaran, seorang pendidik haruslah memiliki pemahaman tentang media pembelajaran apa yang akan digunakan agar pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para peserta didik.

Allah berfirman dalam Al-Qur’an surah An-Nahl ayat 125 yang berbunyi sebagai berikut:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّعَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S. An-Nahl : 125)

Penafsiran dari kedua ayat yang telah dipaparkan diatas tertuang dalam Tafsir Al-Qur’an Hidayatul Insan, yang memaparkan bahwa media pembelajaran yang ada haruslah

³² Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*,, 7.

mampu untuk memaparkan pesan yang ingin disampaikan secara positif, menggunakan bahasa yang santun dalam penyampainnya dan ketika terjadi perdebatan terhadap suatu hal, pengajar mampu untuk menjelaskan maksud yang ingin disampaikan dengan Bahasa yang logis, santun guna mempermudah peserta didik untuk menerima pesan yang disampaikan.³³ Maka dari itu media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting untuk penyampaian pesan kepada peserta didik serta memudahkan peserta didik untuk memahami dan menangkap pesan tersebut.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan alat yang cukup penting dalam praktiknya. Dalam pembelajaran secara individual maupun pembelajaran secara berkelompok, media memiliki fungsi yang sangat dirasakan keberadaanya. Secara umum, media pembelajaran memiliki tujuan yang dapat diuraikan sebagai berikut:³⁴

1) Menyampaikan Informasi (*to Inform*)

Sebuah media memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam pembelajaran, media juga menempati posisi yang penting dimana media sebagai penghubung antara guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Ketika penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, akan lebih mudah diterima oleh siswa apabila terdapat media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan yang disampaikan.³⁵

Seiring dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, tak luput menarik media pembelajaran untuk mengikuti zaman yang sedang berkembang ini. Media yang dulunya hanya berbasis pada media cetak, kini dengan perkembangan yang ada sudah menjadi lebih variatif dari sebelumnya. Dengan perkembangan yang ada, media kini sudah memiliki model yang memiliki daya tarik yang lebih. Seperti contoh yaitu media berbasis multimedia dan visual.³⁶

³³ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran dalam Prespektif Al-Qur'an*, (Andragogi Jurnal Teknis, Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018) 103.

³⁴ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 13.

³⁵ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 13.

³⁶ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 70.

Dengan semakin bervariasi dari media yang ada, memungkinkan membantu peserta didik yang berdasarkan sifat aslinya berbeda dengan yang lain untuk mengikuti, memahami dan mencerna dengan baik pembelajaran yang sedang berlangsung.³⁷

2) Memotivasi (*to Motivate*)

Pada dasarnya, semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia dilandasi dengan adanya motivasi yang ada pada manusia itu sendiri. Dengan motivasi, semua kegiatan manusia akan terlaksana dengan baik dan menghasilkan sesuatu tergantung kegiatannya dengan hasil yang cukup memuaskan. Begitu juga dengan siswa yang sedang berada pada jenjang belajar, motivasi diperlukan oleh para siswa untuk tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik dengan harapan mendapatkan hasil yang memuaskan. Motivasi yang baik akan menghasilkan tujuan yang baik pula dan sebaliknya, apabila motivasi yang terdapat dalam siswa kurang baik pun akan menghasilkan tujuan yang kurang baik juga. Ketika tujuan yang tercipta kurang baik, maka akan mencerminkan dari seorang pendidik yang dianggap gagal. Oleh sebab itu, Pendidik juga harus membantu seorang siswa untuk meningkatkan motivasinya guna mendapatkan hasil yang memuaskan.³⁸

Minat berdasarkan asalnya, dapat dibedakan menjadi dua unsur yaitu *intrinsik* dan *ekstrinsik*. *Intrinsik* berasal dari dalam diri sendiri dalam hal ini adalah dari dalam siswa itu sendiri, sedangkan *ekstrinsik* merupakan dari luar diri seseorang dalam hal ini seperti lingkungan, ajakan, suruhan atau paksaan.³⁹ Media juga termasuk kedalam unsur *ekstrinsik* yang berasal dari luar diri seseorang. Media pembelajaran yang menarik, akan lebih memotivasi para siswa untuk memperhatikan dan memahami pesan yang disampaikan oleh pemberi pesan yaitu pendidik.

³⁷ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 70.

³⁸ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 14.

³⁹ Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. 149-152.

3) Menciptakan Aktivitas Belajar (*to Learn*)

Tujuan dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung adalah untuk mencapai hasil yang telah direncanakan dan diharapkan sebelumnya. “*Meaningfull learning experience*” adalah suatu istilah yang ada pada dunia pendidikan yang memiliki makna bahwa pengalaman ketika belajar dapat memengaruhi hasil yang akan terjadi dan memiliki makna. Ketika pembelajaran yang tercipta mampu untuk membuat para siswa merasakan pembelajaran yang terjadi, maka terdapat kemungkinan bahwa pembelajaran telah menjadi pengalaman dari para siswa dan dengan harapan mendapat hasil diakhir pembelajaran dengan sangat memuaskan.

Media pembelajaran yang tercipta turut andil dalam terjadinya istilah ini didalam dunia pendidikan. Pengalaman yang akan dirasakan oleh para siswa akan lebih mengena ketika pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pendukung pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang memiliki daya trik tersendiri dapat menjadikan siswa akan tidak sulit untuk menerima pesan yang terkandung dalam proses pembelajaran. Dengan begitu pengalaman ketika pembelajaran akan sangat dirasakan oleh para siswa.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan penghubung antara pemberi pesan dengan penerima pesan, hal yang sama terhadap media pembelajaran yaitu penghubung antara guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Beberapa fungsi yang dimiliki oleh media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁴⁰

1) Pemusat Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang tersedia merupakan alat untuk memusatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang terjadi, terlebih lagi apabila media pembelajaran yang disajikan merupakan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan juga mengesankan bagi penerimanya yaitu siswa.⁴¹

⁴⁰ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 17.

⁴¹ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 17.

Ketika media pembelajaran yang ditampilkan adalah media yang dapat diterima dengan baik oleh para siswa, maka siswa akan lebih antusias dan lebih untuk memerhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.⁴²

2) Pengaruh Emosi dan Motivasi Siswa

Ketika siswa disajikan media yang biasa mereka terima akan membut respon dari para siswa menjadi biasa, karena mereka telah pernah atau sering menerima hal yang sama disetiap waktunya. Lain halnya apabila ketika guru menyajikan media yang lebih interaktif dan inovatif ketika proses pembelajaran berlangsung, maka para siswa akan lebih untuk tergugah motivasi dan emosinya dalam belajar menjadi lebih baik.⁴³

3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dengan baik serta mampu menyajikan dalam bentuk tabel ataupun grafik atau semacamnya, akan memungkinkan para siswa akan lebih mudah untuk mengelompokkan materi yang sedang atau sudah diajarkan. Dengan model pengorganisasian yang menarik, perhatian siswa terhadap pembelajaran juga akan meningkat.⁴⁴

4) Penyama Persepsi

Setiap siswa memiliki pikiran yang berbeda satu dengan yang lain. Setiap ilmu memiliki sifat yang abstrak atau luas. Ketika pembelajaran yang disampaikan hanya menggunakan media lisan, akan membuat pandangan atau persepsi dari para siswa menjadi berbeda-beda. Hal ini dapat menyebabkan terganggunya proses pembelajaran yang telah direncanakan serta direncanakan tujuannya sebelumnya. Media hadir untuk mencoba untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak tersebut dan menjadikan pandangan dari para siswa menjadi mendekati sama atau bahkan sama.⁴⁵

⁴² Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 17.

⁴³ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 18.

⁴⁴ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 18.

⁴⁵ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 19.

5) Pengaktif Respon Siswa

Berbagai media pendukung proses pembelajaran yang dipaparkan ketika pembelajaran berlangsung memengaruhi respon siswa terhadap pembelajaran. Ketika media yang digunakan cenderung monoton atau biasa, akan membuat siswa bersikap pasif serta membuat respon dari siswa terhadap pembelajaran berkurang. Hal ini mampu menjadikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi terhambat.⁴⁶

Ketika media pembelajaran yang digunakan adalah media yang menarik serta dapat menggugah motivasi serta antusias siswa, maka respon yang diberikan oleh siswa terhadap media akan meningkat menjadi lebih baik. Ketika motivasi dan ketertarikan siswa muncul terhadap pembelajaran, maka akan memungkinkan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.⁴⁷

3. PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Apa yang telah disediakan di dalam dunia ini merupakan anugerah yang telah diberikan Allah SWT bagi makhluknya, sehingga dengan begitu para makhluknya dapat memanfaatkan seras mengunakannya dengan baik. Selain itu, apa yang ada di dunia akan berguna dengan baik apabila terdapat ilmu yang membantu untuk menggunakan karunia yang diberikan oleh Allah tersebut. Cara memperoleh ilmu tersebut melalui berbagai macam cara, salah satunya dengan pendidikan yang didalamnya terdapat pengajaran sebagai proses penyaluran ilmu antara guru dengan siswa.

Pendidikan yang ada saat ini cukuplah luas. Terdapat banyak cabang ilmu yang berkembang saat ini sebagai bentuk kebutuhan akan keilmuan tersebut oleh manusia untuk kehidupan dimasa yang akan datang dengan kondisi yang lebih baik dari sekarang. Pendidikan yang banyak muncul tersebut juga harus diimbangi dengan pendidikan kerohanian, salah satunya dengan pendidikan berbasis agama atau yang sering dikenal dengan pendidikan agama.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan tersusun untuk membentuk

⁴⁶ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 19.

⁴⁷ Hamzah Pagarra dkk, *Media Pembelajaran*, 20.

peserta didik yang memiliki ketaqwaan, beriman, mampu menghayati, berakhlak dan berbudi luhur serta dapat mengamalkan ajaran-ajaran yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman dengan cara bimbingan, pelatihan, pembelajaran serta penggunaan pengalaman.⁴⁸

Dalam pendapat lain menyatakan bahwa pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilaksanakan dalam mengembangkan, membentuk, mendidik peserta didik serta mengajak untuk bertindak secara fleksibel namun sesuai dengan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia dengan tujuan untuk mencetak peserta didik generasi penerus yang lebih sempurna dalam hal akal, potensi, perasaan maupun perbuatan.⁴⁹

Selanjutnya Yusuf Al-Qardhawi menyatakan pendapatnya tentang pendidikan Islam, yaitu pendidikan yang harus dimiliki oleh seseorang secara utuh, baik secara jasmani maupun rohaninya serta akal, pikiran dan hatinya.⁵⁰ Sedangkan menurut Ramayulis dan Samsul Nizar, pendidikan Agama Islam merupakan suatu bentuk untuk mempelajari Agama Islam yang berguna bagi siswa dalam hal pengetahuan serta dalam bidang akhlak serta tingkah laku dari siswa tersebut.⁵¹

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan dengan sadar sebagai bentuk sistem untuk membentuk peserta didik yang memiliki kehidupan yang akan datang dengan berlandaskan dengan ajaran Agama Islam dan diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya baik secara akal pikiran, jasmani, rohani maupun melalui tingkah laku.

4. MEDIA WORDWALL

a. Definisi Media Wordwall

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai penghubung atau biasa disebut sebagai piranti yang digunakan untuk

⁴⁸ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 21.

⁴⁹ Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam; Pendekatan Historis, Teoritis dan Praktis*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 31-32.

⁵⁰ Yusuf al-Qardhawi, *Pendidikan Islam dan Madrasah Hasan al-Bana*, Terj. Bustami A. Gani dan Zainal Abidin Ahmad, (Jakarta: Bulan Bintang, 1980), 39.

⁵¹ Ramayulis dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam: Tela'ah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2009) Cet ke 3, 88.

menyampaikan pesan dari pemberi informasi kepada penerima informasi.⁵² Media merupakan komponen penting dalam komunikasi yang terjadi antara pembawa pesan atau biasa disebut sebagai komunikator menuju kepada penerima informasi atau disebut sebagai komunikan. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media untuk penyampaian materi dari komunikator (guru) menuju penerima (siswa). Jadi, dengan kata lain dapat diartikan bahwa kegiatan belajar serta mengajar termasuk kedalam bentuk komunikasi.

Proses pembelajaran yang merupakan proses komunikasi membutuhkan media untuk menjembatani dari pemberi informasi ke penerima informasi. Tanpa adanya media, proses *transfer* ilmu tidak akan berjalan dengan lancar serta mendapat banyak tantangan. Akibatnya siswa tidak dapat memahami materi yang diampaikan oleh guru dan hasil belajar dari siswa tidak dapat maksimal.

Secara umum, ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung media memiliki fungsi sebagai pengantar informasi atau berita dari sumber yaitu guru kepada penerima yaitu siswa. Untuk detail fungsi dari media adalah sebagai berikut⁵³:

- 1) Mendapatkan gambaran terhadap sesuatu yang telah ada atau terjadi dimasa lampau. Berbagai cara dapat dilakukan untuk mengetahui hal tersebut. Diantaranya adalah secara audio, visual maupun keduanya, siswa dapat melihat gambaran yang terjadi pada masa lampau.⁵⁴
- 2) Mengamati serta mempelajari sesuatu benda atau kejadian yang memiliki kesulitan untuk mencapainya. Ketika mengamati binatang buas yang ada di hutan, siswa tidak perlu datang ke hutan untuk melihatnya. Dengan media siswa dapat mempermudah untuk melihat binatang buas tersebut.⁵⁵
- 3) Memperoleh gambaran terhadap suatu benda yang tidak memungkinkan untuk dilihat secara langsung, karena ukurannya yang mikro maupun makro. Misal dalam mengamati sebuah bakteri, guru memberikan media

⁵² Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 4.

⁵³ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 10.

⁵⁴ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 10.

⁵⁵ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 10.

- berupa potongan slide ataupun film terkait bakteri agar siswa memiliki gambaran terhadap bakteri.⁵⁶
- 4) Mendengarkan suara yang sukar diterima oleh telinga. Suara denyut nadi sulit jika didengarkan secara langsung, dengan media hal tersebut akan memudahkan untuk mendengarkannya.⁵⁷
 - 5) Melihat sebuah ringkasan dari karya tulis atau suatu rangkaian pengamatan yang panjang.⁵⁸
 - 6) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Ada siswa yang mudah untuk menerima suatu pelajaran yang baru, ada siswa yang membutuhkan waktu untuk memahami sebuah pelajaran baru. Media dalam hal ini memiliki fungsi yang penting untuk membantu pemahaman siswa terhadap sebuah pelajaran yang baru tersebut.⁵⁹

Media pembelajaran merupakan suatu piranti yang memiliki peran penting bagi pembelajaran karena termasuk kedalam komponen sistem belajar. Tanpa media, komunikasi antara guru dan siswa tidak akan terjadi. Pemberian pengetahuan dan pemberian nilai kehidupan dalam pembelajaran tidak akan terjadi. Sehingga pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan dampak terhadap tingkah laku siswa tidak akan terjadi.

Media sebagai penunjang proses pembelajaran memiliki beberapa karakteristik. Terdapat media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual atau media yang dapat dilihat meliputi buku, majalah, koran, dan lain sebagainya. Media audio atau media yang hanya dapat didengarkan meliputi radio, perekam suara dan lain-lain.⁶⁰

Seiring berkembangnya zaman dan semakin canggihnya sebuah teknologi mendorong sejumlah sektor kehidupan untuk mengikuti perkembangan tersebut, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Perkembangan yang terjadi dalam sektor pendidikan meliputi banyak bidang, tak terkecuali dalam bidang media pendidikan yang menunjang pembelajaran. Media berkembang mengikuti zamannya.

⁵⁶ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 10.

⁵⁷ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 10.

⁵⁸ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 11.

⁵⁹ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 12.

⁶⁰ Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran*, 16.

Berbagai media dapat muncul yang merupakan dampak dari perkembangan zaman, salah satunya adalah media *wordwall*.

Wordwall ialah salah satu media dari banyak media yang dapat difungsikan sebagai media bantu proses pembelajaran yang berbasis kuis interaktif berbasis *web* yang dapat difungsikan sebagai salah satu media penilaian dalam setiap akhir proses pembelajarn.⁶¹ Didalamnya terdapat berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajarn yang efektif antara lain kuis, menjodohkan, dan sebagainya, yang memiliki tampilan menarik serta interaktif yang dapat digunakan untuk pengambilan nilai dari tes atau lain sebagainya secara daring.. Terdapat 18 *template* atau bentuk yang dapat digunakan dan dipilih untuk mendukung proses terjadinya pembelajaran.⁶²

Mulanya, media *wordwall* ini digunakan untuk pelaksanaan asesmen yang dilakukan secara daring oleh guru terhadap siswa. Penggunaan media *wordwall* memberikan kemudahan terhadap guru dalam pelaksanaan asesmen karena biaya yang dikeluarkan sedikit dan cenderung lebih praktis. Namun dalam perkembangannya media *wordwall* selain digunakan untuk pelaksanaan asesmen juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran sama halnya dengan *Microsoft Power Point*.⁶³

Sebelum menggunakan media ini untuk mendukung proses terjadinya pembelajaran, terlebih dahulu untuk mendaftarkan akun yang dapat untuk membuka *website* ini. Dengan cara membuka *website* resmi dari *wordwall* untum membuat akun yang terdaftar dan selanjutnya dapat

⁶¹ Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, (Tesis, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim,), 20.

⁶² Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 20.

⁶³ Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 20.

dilakukan pemilihan bentuk dan mengikuti tahap demi tahap yang tersaji.⁶⁴

b. Karakteristik dalam Media *Wordwall*

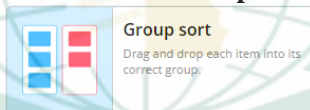
Media *Wordwall* merupakan media daring yang memungkinkan semua pihak, baik guru maupun siswa bahkan lembaga yaitu sekolah untuk mendapatkan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada mulanya media *wordwall* hanya digunakan sebagai alat bantu asasmen atau penilaian guru terhadap kognitif siswa, dalam perkembangannya media *wordwall* juga dapat dipraktikkan dalam kegiatan belajar mengajar secara langsung. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta dapat mengganti *template* dari satu kegiatan ke kegiatan lain.

Beberapa *template* yang ada pada *wordwall* yaitu:⁶⁵

1) *Group Sort*

Cara bermain : menyeret jawaban yang sesuai kedalam grup yang benar.

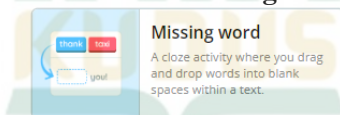
Gambar 2.1. Group Sort



2) *Missing Word*

Cara bermain : terdapat kalimat yang belum lengkap, diberi pilihan untuk mengisi kata yang ada untuk melengkapinya.

Gambar 2.2. Missing Word



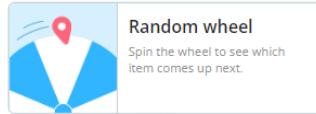
⁶⁴ Roi Purba, S.T. *Persepsi Siswa terhadap Pemanfaatan Media Interaktif Wordwall sebagai Alat Bantu dalam Evaluasi Hasil Belajar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi BPMP Provinsi Sumatera Utara. <https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/persepsi-siswa-terhadap-pemanfaatan-media-interaktif-wordwall-sebagai-alat-bantu-dalam-evaluasi-hasil-belajar/#:~:text=Wordwall%20merupakan%20salah%20satu%20software,digunakan%20dalam%20menghasilkan%20karya%20terbaik.>

⁶⁵ <https://wordwall.net/>

3) *Random Wheel*

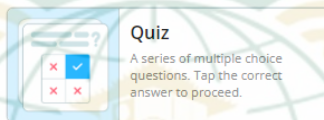
Cara bermain : menekan tombol mulai untuk memberi perintah pemutaran roda, dan akan berhenti pada satu soal yang akan dijawab.

Gambar 2.3. Random Wheel

4) *Kuis*

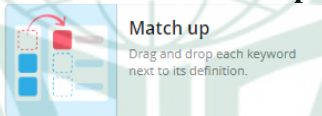
Memilih salah satu jawaban yang benar, kurang lebih sama seperti pilihan ganda.

Gambar 2.4. Kuis

5) *Match Up*

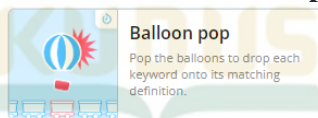
Cara bermain : menyeret salah satu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan yang ada pada sampingnya.

Gambar 2.5. Match Up

6) *Ballon Pop*

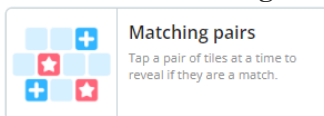
Cara bermain : letuskan balon pada jawaban yang benar.

Gambar 2.6. Balloon Pop

7) *Matching Pairs*

Cara bermain : ketuk salah satu kotak dengan kotak yang lain untuk mencari jawaban yang cocok.

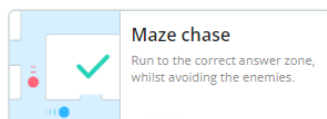
Gambar 2.7. Matching Pairs



8) *Maze Chase*

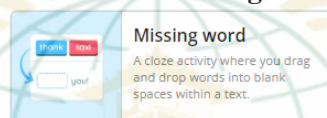
Cara bermain : arahkan animasi yang berlari ke ruang jawaban yang benar, dengan menghindari musuh yang ada.

Gambar2. 8. Maze Chase

9) *Missing Word*

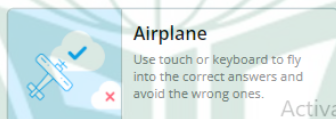
Cara bermain : letakkan salah satu kata yang tepat untuk melengkapi kalimat yang rumpang.

Gambar 2.9. Missing Word

10) *Airplane*

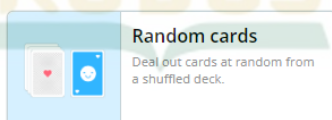
Cara bermain : ketuk layar untuk tetap memastikan pesawat tetap terbang, arahkan pesawat untuk menabarak awan yang memiliki jawaban yang benar.

Gambar 2.10. Airplane

11) *Random Cards*

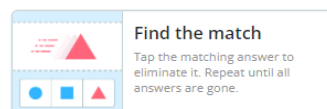
Cara bermain : Bagikan kartu secara acak dari tempat yang dikocok.

Gambar 2.11. Random Cards

12) *Find the Match*

Cara bermain : ketuk jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang ada, ulangi kegiatan tersebut hingga semua soal terjawab.

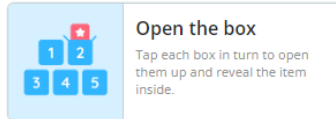
Gambar 2.12. Find the Match



13) *Open the Box*

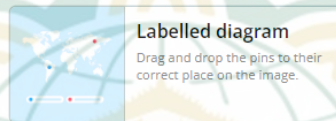
Cara bermain : ketuk setiap kotak yang ada untuk membukanya dan melihat isi yang ada di dalamnya.

Gambar 2.13. Open the Box

14) *Labelled Diagram*

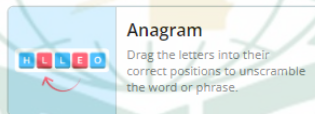
Cara bermain : seret dan lepas pin ke tempat yang benar pada gambar.

Gambar 2.14. Labelled Diagram

15) *Anagram*

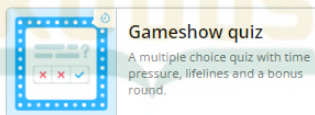
Cara bermain : seret huruf ke posisi yang benar dari yang semula tersusun acak.

Gambar 2. 15. Anagram

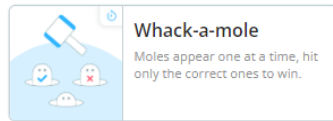
16) *Gameshow Kuis*

Cara bermain : kuis pilihan ganda dengan waktu mundur, kesempatan menjawab dan bonus jika mampu menjawab pertanyaan yang ada dengan benar.

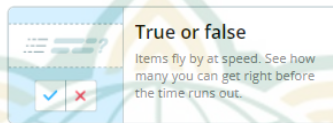
Gambar 2.16. Game Show

17) *Whack a Mole*

Cara bermain : kartun tikus akan muncul seara bergantian dengan singkat, ketuk tikus yang muncul dengan palu yang ada untuk memilih jawaban yang benar.

Gambar 2.17. Whack-a-Mole**18) True or False**

Cara bermain : akan muncul pertanyaan dengan beserta jawaban, pilihlah benar atau salah dari pertanyaan dan jawaban tersebut.

Gambar 2.18. True or False**c. Pengaruh Media Wordwall**

Media yang ada saat ini bertujuan untuk memudahkan para pelaku pendidikan dan pembelajaran untuk lebih efektif. Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih akan teknologi, memberikan tugas kepada guru untuk mengikuti perkembangan yang ada dengan salah satu cara ialah untuk berinovasi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan zamannya. Dna guru diharapkan dapat selalu berinovasi untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam belajar.⁶⁶

Penggunaan media pembelajaran yang disajikan oleh guru haruslah mengedepankan berbagai aspek guna mendukung ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Media yang inovatif, kreatif dan interaktif mampu untuk merangsang ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Dengan media yang memiliki sifat interaktif, kreatif dan inovatis menjadikan siswa tidak mudah merasakan kebosanan ketika berlangsungnya pembelajaran, dan juga media yang ada dapat membantu guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelum pembelajaran dimulai.⁶⁷ Artinya media yang digunakan

⁶⁶ Sadikin, A., & Hakim, N. *Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa Sma*, 131.

⁶⁷ Nurfadhillah, et. *Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran*. 267–279.

dalam pembelajaran sebaiknya melibatkan siswa di dalamnya. Berbagai media yang ada saat ini merupakan media yang memiliki tujuan untuk meningkatkan dan memudahkan para pelaku Pendidikan untuk menyampaikan tujuan Pendidikan. Salah satu media interaktif yang ada adalah media *wordwall*.

Media *wordwall* ini memberikan kemudahan bagi penggunaannya, baik dari pengajar maupun dari siswa. Bagi pengajar, media *wordwall* memberikan kemudahan kepada pengajar untuk menyampaikan materi dan mendapatkan hasil dari pembelajaran yang telah dilalui melalui tes yang ada di media *wordwall*. Bagi siswa, media *wordwall* memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mereka di sekolah. Para siswa dapat bermain melalui permainan yang ada pada media *wordwall* sekaligus dapat belajar materi yang sedang diajarkan.

Dengan media *wordwall* ini siswa juga memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa akan cenderung untuk tidak mudah bosan dalam pembelajaran dan disertai dengan meningkatnya minat belajar bagi siswa. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa memiliki minat beserta gairah untuk mengikuti pembelajaran secara lebih⁶⁸

Media *wordwall* dipilih untuk menyampaikan materi yang mana media ini merupakan media berbasis permainan interaktif, media ini dipilih karena media pembelajaran yang menarik akan memengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga digunakan agar pembelajaran tidak hanya fokus terhadap guru saja melainkan juga berfokus kepada murid⁶⁹

Permainan edukatif berdampak positif sebagaimana yang dipaparkan oleh Ismail yaitu menjadikan pembelajaran lebih interaktif, merangsang otak dengan melatih daya pikir

⁶⁸ Kompri, M. P. I. . *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya Offset. 2015). 247

⁶⁹ Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 35.

siswa, menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta menciptakan kualitas belajar yang baik.⁷⁰

Penerapan media pembelajaran berbasis permainan dalam *website Wordwall* ini memiliki hasil akhir yang cukup efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar, kejadian tersebut didukung dengan peneliti yang telah dilakukan untuk meneliti pengaruh medi *wordwall* terhadap motivasi dan atau minat siswa dalam belajar.⁷¹ hal tersebut sejalan dengan pendapat Ruth Lautfer yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta minat didwa dalam belajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.⁷²

Penggunaan media *wordwall* meningkatkan keefisien pengajar dalam mendidik siswa. Selain murah dan terjangkau, media *wordwall* juga mudah diakses oleh siapapun secara gratis. Media pembelajaran yang biasanya memiliki bentuk yang besar dan terbilang rumit, dengan adanya media *wordwall* permasalahan tersebut dapat diatasi karena media *wordwall* hanya sebatas laman internet yang memiliki banyak fitur menarik di dalamnya⁷³

⁷⁰ Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 35.

⁷¹ Khairunisa, Y. *Pemanfaatan fitur gamifikasi daring maze chase-wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas*. (MEDIASI : Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi. 2021) 41–47.

⁷² Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 37.

⁷³ Zumrotus Sholihah Fauzan, *Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*, 39.

B. PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

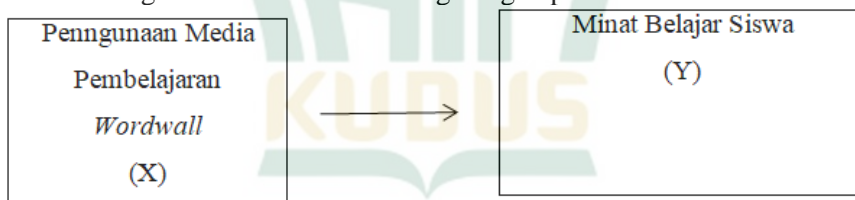
No.	Nama	Judul	Perbedaan	Persamaan
	Zumrotus Sholihah Fauzan (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang	<ul style="list-style-type: none"> Menguji hasil belajar Populasi siswa kelas VIII di MTsN 1 Kota Malang Mata Pelajaran yang diuji adalah IPS 	<ul style="list-style-type: none"> Jenis penelitian semu Desain penelitian <i>non equivalent control group design</i> Pengumpulan data menggunakan angket/kuisisioner Analisis data menggunakan uji t, uji normalitas dan uji homogenitas
	Hilmi Fadhilah Akbar dan Muhamad Sofian Hadi (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Populasi merupakan siswa kelas X MIPA di SMA N 2 Lubuk Basung Metode penelitian menggunakan metode kualitatif Teknik pengumpulan data menggunakan <i>literatur review</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan <i>quasy eksperimental</i> dengan desain <i>nonequivalent control group design</i> Menggunakan kelas kontrol dan eksperimen
	Nita Dwi Rahayu, Hartini, dan Heny Kusuma Widyaningrum (2023)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall Game Quiz</i> terhadap Minat Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> Populasi siswa kelas V di MIN 2 Kota Madiun 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan kuantitatif dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen Menggunakan kuisisioner/angket untuk mencari data
	Rizqi Faridah Majid (2022)	Pengaruh Penggunaan Model <i>Match up</i> dalam Aplikasi <i>Wordwall</i> terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII MTsN Magetan Tahun Ajaran 2021/2022	<ul style="list-style-type: none"> Populasi Sisiwa kelas VIII MTsN Magetan Menggunakan jenis penelitian <i>pra experimental</i> dengan desain <i>one grup pretest posttest</i> Mata Pelajaran Bahasa Arab 	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode kuantitatif Mengumpulkan data menggunakan angket

<p>Nurinda Herta, Bella Chairun Nupus, Ratih Sanggarwati, dan Tri Yudha Setiawan (2023)</p>	<p>Pemanfaatan Aplikasi <i>Game Wordwall</i> untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan studi literatur • Berfokus pada siswa Sekolah Dasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguji minat belajar siswa
---	--	---	---

C. KERANGKA BERFIKIR

Teknologi informasi selalu berkembang dengan pesat dan berkembang menuju kearah yang baik. Teknologi yang berkembang ini telah mencakup untuk semua aspek kehidupan tak terkecuali aspek pendidikan. Dewasa ini pendidikan diiringi dengan teknologi yang semakin maju guna mendukung dan membantu proses pendidikan itu sendiri. Diharapkan dengan teknologi yang semakin berkembang ini dapat mengiringi pendidika Indonesia semakin baik. Teknologi yang ada juga dapat meningkatkan motivasi belajar yang berguna bagi para siswa dan para guru yang mengajar.

Berbagai pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sudah banyak diterapkan dalam proses pendidikan itu sendiri. penerapan tersebut menjadikan guru dan siswa lebih mudah dalam proses belajar mengajar. Tak terkecuali media *wordwall* sebagai media penunjang dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan medi *wordwall* dirasa dapat mengikuti kecanggihhan teknologi yang sekarang ini semakin berkembang dengan pesat.



D. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan dugaan awal terhadap apa yang sedang diteliti yang dinyatakan dalam bentuk hubungan antar variabel yang sedang diteliti, baik antar dua variabel atau lebih.⁷⁴ Hipotesis yang ada memiliki kemungkinan untuk diterima dan ada kemungkinan untuk ditolak. Diterima apabila jawaban yang disajikan sesuai dnegan

⁷⁴ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Cet. I; Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2010) . 228

fakta yang ada di lapangan ketika penelitian dan akan ditolak apabila hasil yang terdapat dalam lapangan tiudak sesuai.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar siswa di SMA Al-Hikmah Mayong Jepara”.

