

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall*

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Menurut (Dewi dkk, 2023) media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. (Arrosyida dan Suprpto, 2022) adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut. (Satriansyah, 2016) media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu metode pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan interaksi aktif siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, efektif dan berkesan. Media belajar yang dibuat oleh para pendidik yang diberikan kepada siswa yang memungkinkan komunikasi

antara manusia dan teknologinya melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari media edukasinya.

b. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif

Manfaat media pembelajaran interaktif menurut (Sudjana dan Rivai, 2017) yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik
- 3) Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (*student centered*)

Menurut (Rahman Sugidiyanto, 2024) keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh melalui penerapan media pembelajaran interaktif adalah:

- 1) Meningkatkan keterlibatan siswa

Media pembelajaran interaktif mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Dengan menawarkan elemen-elemen seperti video, simulasi dan permainan, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2) Memfasilitasi pembelajaran mandiri

Keuntungan lainnya adalah kemampuan media interaktif untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengatur kecepatan pembelajaran mereka sendiri, mengulang materi yang sulit atau mengeksplorasi topik tambahan dan meningkatkan pemahaman secara individual.

3) Memperkaya pengalaman belajar

Media interaktif memungkinkan penggunaan berbagai jenis media seperti gambar, audio, dan video. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu siswa dengan gaya pembelajaran yang berbeda untuk lebih baik memahami dan menyerap informasi.

4) Mendorong kolaborasi dan interaksi

Sebagian besar media interaktif dirancang untuk mendukung kolaborasi antara siswa. Diskusi daring, proyek kolaborasi dan aktivitas interaktif lainnya dapat mendorong siswa untuk bekerja Bersama-sama membangun ketrampilan sosial dan tim.

5) Memfasilitasi umpan balik instan

Siswa dapat menerima umpan balik secara instan melalui media pembelajaran interaktif. Ini memberikan peluang untuk perbaikan segera dan membantu siswa memahami kesalahan mereka, mempercepat proses pembelajaran.

6) Menyesuaikan pembelajaran

Dengan adanya fitur interaktif seperti ujian adaptif atau latihan khusus, media pembelajaran dapat menyesuaikan diri dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing siswa, memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal.

7) Akses fleksibel

Media pembelajaran interaktif dapat diakses dari berbagai perangkat, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Ini memberikan fleksibilitas yang lebih besar bagi siswa yang memiliki jadwal yang sibuk atau akses terbatas ke sarana pembelajaran tradisional.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran adalah dapat membangkitkan keinginan, minat, dan menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga akan membantu untuk meningkatkan keaktifan proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran interaktif adalah dapat membangkitkan keinginan, minat, menambah motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, membantu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan mengatasi sifat pasif dari peserta didik serta menyajikan hasil yang konsisten saat melatih pembelajar.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif sangatlah beragam. Variasi media pendidikan sangat banyak. Bentuk dan ragam media yakni, pendengaran, visual, dan audiovisual di lingkungan belajar bisa dipakai untuk mengidentifikasi beragam ragamnya. Menurut (Abi H, Mustofa R, 2020), adapun pengelompokan ragam media pembelajaran seperti di bawah ini:

1. Media audio: radio, televisi, telepon, mp3, *tape recorder*, pita audio dan lain sebagainya.
2. Media visual: buku, ensiklopedia, gambar, foto, film rangkai, majalah, buku-buku referensi, surat kabar, ilustrasi, kliping, proyektor, diagram dan sketsa, poster, peta, *globe* dan lain-lainnya.
3. Media audiovisual:
 - a. Audiovisual gerak: video, CD, film rangkaian, televisi, suara, gambar yang ada suaranya.
 - b. Audiovisual diam: *slide* dalam suara, film rangkai suara.

Menurut (Ilyasa Aghni, 2018) beberapa media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini dapat difokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam

penggunaannya pada proses pembelajaran di kelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks dan alat peraga.

b. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/*slide* bersuara atau lainnya. Adapun beberapa *website* penyedia jasa pembuatan video animasi antara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly* dan lain sebagainya.

c. Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang paling lengkap dari seluruh jenis media yang ada. Sifat utama yang dimiliki multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan bagi orang yang menggunakan untuk mengarahkan media menggunakan alat kontrol yang tersedia pada media. Pada mata pelajaran geografi multimedia banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (*game*) berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu memberikan pemahaman mengenai materi yang ada, baik pada saat pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran. Sehingga akan mampu menarik siswa untuk mengakses materi tidak hanya di kelas namun juga di luar kelas. Adapun bentuk lain

multimedia yang digunakan adalah penggunaan media pembelajaran *Kahoot*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya.

Media visual, audio, dan audio visual yakni tiga kategori utama media pembelajaran, menurut beberapa pandangan yang sudah disebutkan sebelumnya. Media visual meliputi gambar, teks, dan foto yang bisa dilihat dan dinikmati melalui indera penglihatan. Televisi, radio dan *tape recorder* yakni contoh media audio, yang berhubungan dengan indera pendengaran. Guru harus memilih materi pembelajaran dengan perhatian yang lebih besar sebab pengaruh kemajuan teknologi. Memanfaatkan media komputer yakni salah satu teknik untuk menyesuaikan pembelajaran yang ditawarkan dengan kebutuhan teknologi. Adanya sejumlah ikon dalam media ini yang dipakai untuk menyimpan, memodifikasi dan mengubah informasi yang dihasilkan.

Dari beberapa banyaknya jenis-jenis media pembelajaran yang ada di atas, maka peneliti akan membahas media pembelajaran *wordwall* yakni salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Ada banyak *template* di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peneliti akan memaparkan tentang media pembelajaran *wordwall* yang hendak dibahas.

d. Pengertian *Wordwall*

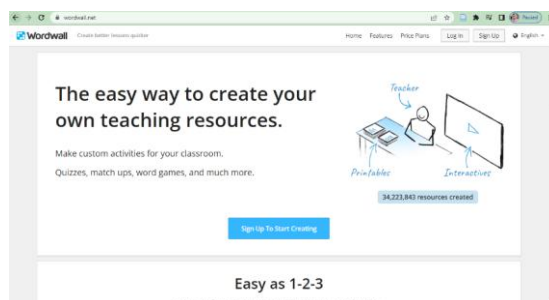
Menurut (Sari & Yarsa, 2021) *wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.

Wordwall merupakan media pembelajaran interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* atau laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas (Purnamasari et al., 2020)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa *wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif berbasis *game website* dengan berbagai fitur dan *template* yang tersedia, *Wordwall* dapat membantu seorang pendidik membuat aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media *wordwall* terdiri dari beberapa macam jenis permainan yang dapat digunakan diantaranya yakni kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb.

e. Fitur-fitur *Wordwall*

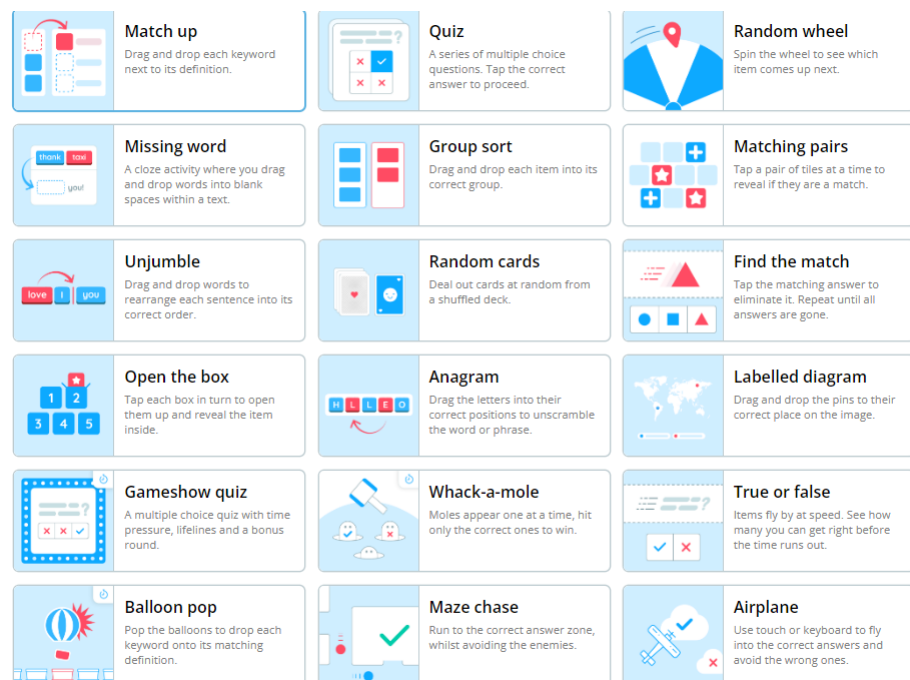
Berikut merupakan tampilan awal *platform wordwall*.



Gambar 2.1 Tampilan Awal *Platform Wordwall*

Gambar di atas merupakan gambar tampilan awal Platform *Wordwall* yang menunjukkan beberapa bagian seperti *home, features, login, sign up* dan pilihan bahasa yang digunakan untuk platform tersebut.

Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya antara lain *quiz, random cards, crossword* dan lain sebagainya (Sinaga & Soesanto, 2022). Fitur-fitur tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.2 di bawah ini.



Gambar 2.2 Fitur-fitur *Wordwall*

Gambar 2.2 memperlihatkan fitur-fitur *wordwall* diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Match Up*, siswa diminta untuk menyeret kemudian melepas setiap kata kunci di samping definisinya

- 2) Quiz, siswa diminta untuk menyelesaikan soal sesuai waktu yang telah diberikan dengan memilih jawaban yang benar dan kemudian dilanjutkan dengan soal berikutnya
- 3) *Random Wheel*, siswa diminta memutar roda yang akan memunculkan gambar. Kemudian siswa mendeskripsikan gambar atau jawaban atas pertanyaan telah dipilih dari roda yang diputar tadi
- 4) *Missing word*, siswa diminta untuk mengisi kolom yang kosong pada kalimat atau paragraf dengan cara menyeret jawaban yang benar ke dalam kolom yang kosong
- 5) *Group Sort*, permainan ini meminta siswa untuk menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar
- 6) *Matching Pairs*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul di gambar dengan cara mengetuk jawaban yang benar kemudian dibuang secara berulang-ulang agar semua jawaban hilang
- 7) *Unjumble*, cara siswa diminta untuk memilih meminta siswa menyortir kalimat yang mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- 8) *Random Cards*, siswa diminta untuk memperhatikan permainan ini meminta siswa untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
- 9) *Find the Match*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan dengan cara mengetuk jawaban

yang tepat untuk membuangnya berulang-ulang sampai semua jawaban hilang.

- 10) *Open the Box*, siswa diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.
- 11) *Anagram*, siswa diminta untuk untuk menyeret huruf ke posisi yang benar sehingga merangkai kata yang benar.
- 12) *Labelled Diagram*, siswa diminta untuk mencari nama dari grafik atau gambar. Biasanya digunakan untuk mengenali gambar dengan cara merelokasi pin/nama atau komponen jawaban ke kanan pada gambar.
- 13) *Gameshow Quiz*, siswa diminta untuk mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan
- 14) *Wach-a-mole*, siswa diminta menjawab pertanyaan dengan cara memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan
- 15) *True or False*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan memilih di antara dua jawaban, khususnya artikulasinya benar atau salah.
- 16) *Ballon Pop*, siswa diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya

- 17) *Maze Chase*, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dengan cara mengejar rute kemudian, langsung menuju zona jawaban yang benar sambil menjauh dari musuh.
- 18) *Airplane*, siswa diminta untuk mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah

f. Karakteristik *Wordwall*

Menurut (Siti Farhaniaah, 2021), karakteristik media pembelajaran *wordwall* antara lain sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan siswa. Pada media pembelajaran *Wordwall* ada berbagai tingkat kesulitan yang berhubungan dengan level yang berbeda, semakin tinggi levelnya, semakin tinggi tingkat kesulitan tesnya.
- 2) Menarik dan menyenangkan, dapat membuat siswa lebih semangat dalam menjawab soal-soal sehingga dapat mengarahkan mereka untuk mencapai tujuan sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Menambah pengalaman siswa, mereka dapat mencoba memainkan permainan yang banyak dan mungkin dapat merasakan kalah atau gagal, tetapi mereka akan terus mengulangi dan mencoba untuk bermain dengan *game* itu lagi.
- 4) Bisa dimainkan secara sendirian

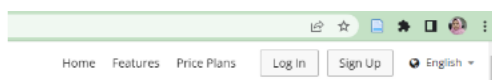
Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa karakteristik media berbasis *wordwall* di atas, akan membuat siswa lupa sejenak bahwasanya mereka masih berada dalam proses pembelajaran. Media

tersebut tentu membuat siswa lebih tertarik dan menikmati pembelajaran terutama ketika siswa mengerjakan soal-soal latihan yang telah disajikan.

g. Cara Mengakses *Wordwall*

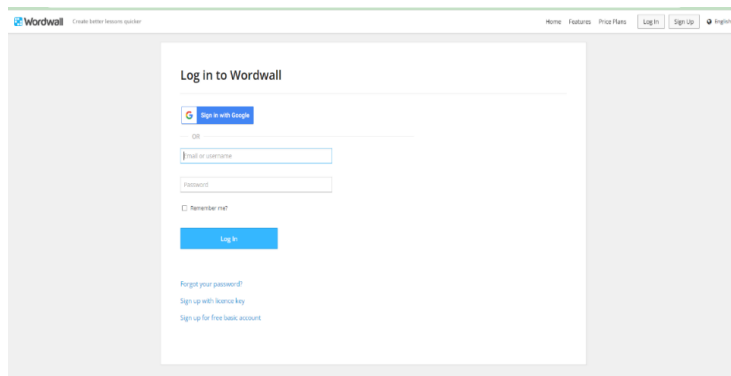
Terdapat beberapa cara untuk mengakses *wordwall*, yaitu untuk admin (guru) dan untuk peserta (siswa). Admin dapat mengakses *wordwall* melalui <https://Wordwall.net/> dan untuk peserta dapat mengakses *wordwall* melalui link yang telah dibagikan salah satunya melalui link berikut <https://wordwall.net/play/84533/539/316> (Eric Kunto, 2021). Adapun Langkah-langkah dalam mengakses *wordwall* sebagai berikut:

- 1) Silakan masuk pada laman berikut <https://Wordwall.net/> kemudian klik *Log in* pada menu di kanan atas. Lalu kita akan diarahkan pada halaman *Log in*. Berikut merupakan Gambar 2.3 yang menunjukkan tampilan pilihan untuk *Log In* ke *Platform*



Gambar 2.3 Tampilan Pilihan *Log In*

- 2) Masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan cara memasukkan email dan passwordnya. Berikut merupakan Gambar 2.4 yang menunjukkan Menu *Log In*



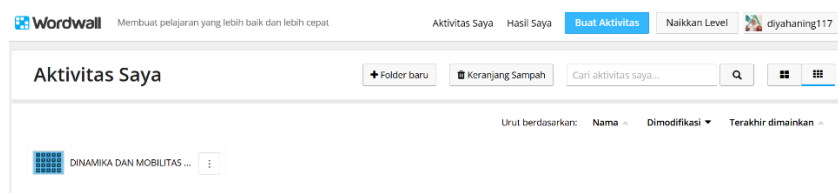
Gambar 2.4 Menu *Log In*

- 3) Klik pada menu *My Activities* pada menu disebelah kanan atas. Berikut merupakan Gambar 2.5 yang menunjukkan tampilan menu.



Gambar 2.5 Tampilan Menu

- 4) Tampilan laman daftar kuis yang sudah dibuat akan muncul. Kemudian pilih kuis mana yang akan dimainkan oleh peserta. Berikut merupakan Gambar 2.6 yang menunjukkan tampilan *activities* soal yang telah dibuat



Gambar 2.6 Tampilan *Activities* Soal

- 5) Setelah memilih soal yang akan dimainkan oleh siswa klik titik 3 pada sebelah kanan bawah soal. Berikut merupakan Gambar 2.7 yang menunjukkan Tampilan *Activities* soal yang telah dipilih..

TUGAS MEMBUKA KOTAK 10 Jan
 wordwall.net/play/84533/539/703

Gambar 2.7 Tampilan Pilihan *Activities* Soal

- 6) Kemudian klik *share*. Berikut merupakan Gambar 2.8 yang menunjukkan beberapa pilihan alat bantu yang dapat digunakan terutama pada pilihan *share*.



Gambar 2.8 Tampilan Pilihan *Share*

- 7) Selanjutnya setelah memilih *share* maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Selanjutnya klik *publish*. Berikut merupakan Gambar 2.9 yang menunjukkan tampilan pilihan *publish*.

Atur penerbitan

Judul sumber daya
DINAMIKA DAN MOBILITAS PENDUDUK

TIKK Prasekolah SD Sekolah Menengah Sekolah Lanjutan Pendidikan Tinggi Kelas 1 Kelas 2 Kelas 3 Kelas 4 Kelas 5 Kelas 6 SMP Kelas 7 Kelas 8 Kelas 9 SMA SMK Kelas 10 Kelas 11 Kelas 12 Perguruan Tinggi Pendidikan Khusus Dewasa + Tambah Rentang Usia

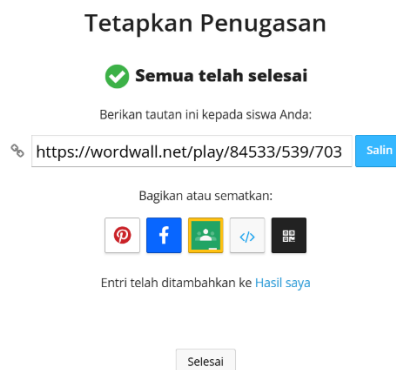
Agama Bahasa Arab Bahasa Daerah Bahasa Indonesia Bahasa Inggris Biologi Disiplin Ekonomi Ekonomi Rumah Tangga English Fisika Geografi Ideologi Negara Informatika IPA IPS Keharmonisan Emosi Kesehatan Keterampilan Berbahasa Keterampilan Manual Dan Kemampuan Fisik Keterampilan Sosial Keterampilan Kewarganegaraan Kimia Kreativitas Lukisan Mandarin Matematika Pancasila Peminatan Akademik Pendidikan Jasmani Pendidikan Moral Dan Agama Prakarya Sejarah Seni Keterampilan Seni Musik Seni Rupa Seni Tari SMA/MA Sosiologi Simulasi Intelektual TIK + Tambah Subjek

+ Tambah Topik

← Kembali
🔒 Privat
Publikasikan →

Gambar 2.9 Tampilan Pilihan *Publish*

- 8) Kemudian copy link dan klik done. Berikut merupakan Gambar 2.10 yang menunjukkan tampilan *link* yang dapat di *share*.



Gambar 2. 10 Tampilan *Link* yang akan di *Share*

- 9) Setelah itu guru bisa membagikan *link* yang telah di *copy*. dan Selanjutnya siswa mengklik *link* yang sudah dibagikan. Maka akan muncul tampilan awal seperti Gambar 2.11 di bawah ini.



Gambar 2. 11 Tampilan Awal Soal

- 10) Kemudian siswa mengklik *start* untuk memulai permainan. Maka soalpun akan muncul. Pada tampilan soal dapat dilihat bahwa di pojok kiri terdapat tampilan waktu pengerjaan soal. Sebelah kanan atas terdapat gambar “√” yang menandakan banyaknya soal yang benar dijawab. Seperti Gambar 2.12 di bawah ini.



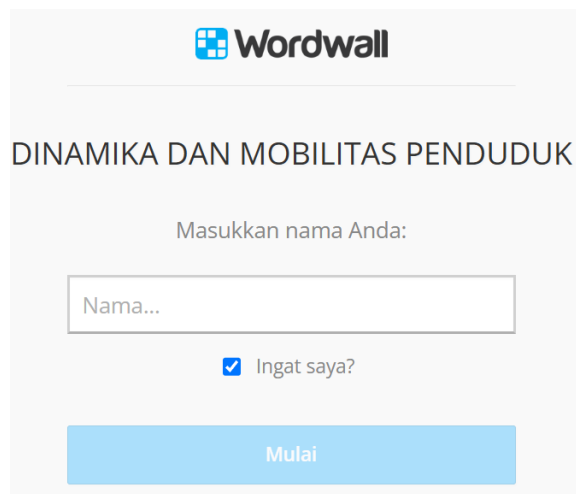
Gambar 2. 12 Tampilan Soal Pertama

11) Selanjutnya siswa mengerjakan soal yang muncul. Setelah selesai menjawab semua soal maka akan muncul Gambar 2.13 seperti dibawah ini. Kemudian siswa mengklik *leaderboard*.



Gambar 2. 13 Tampilan Setelah Menyelesaikan Semua Soal

12) Kemudian setelah memilih *leaderboard* maka akan muncul Gambar 2.14 seperti di bawah ini. Siswa menulis nama dan klik *enter*.



Wordwall

DINAMIKA DAN MOBILITAS PENDUDUK

Masukkan nama Anda:

Nama...

Ingat saya?

Mulai

Gambar 2. 14 Tampilan Penulisan Nama Siswa

13) Terakhir akan muncul urutan nama teratas dan jumlah waktu penyelesaian di mulai dari yang tertinggi di lanjutkan dengan waktu tercepat pengerjaan. Seperti Gambar 2.15 di bawah ini.



Rank	Name	Score	Time
1 st	Anas Saputra	5	14.6s
2 nd	Annisa Salsabila	5	15.2s
3 rd	Atma Wijaya	5	15.6s
4 th	Ayatullah	5	52.1s
5 th	Adit	4	13.7s

Soal Pertemuan 1

Gambar 2. 15 Tampilan Hasil Pengerjaan Soal Siswa dari Urutan Tertinggi dan Tercepat

h. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan *wordwall*

Menurut (Annisa Savira dan Rudy Gunawan, 2022) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b) Aplikasi *wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai *smartphone*.
- c) Aplikasi inovatif dengan puluhan *template* untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Menurut Mujahidin, (A. A., Salsabila, U. H., 2021), kelebihan dari media *wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa *template* untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui *smartphone*

2) Kekurangan *wordwall*

Menurut (Annisa Savira dan Rudy Gunawan, 2022) menyatakan bahwa kekurangan aplikasi *wordwall* seperti di bawah ini:

- a) Dalam pembuatan aplikasi *wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah.

c) Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *wordwall*.

Selain itu, kekurangan dari media *wordwall* ini menurut (Septyadi D & Alfiah, 2022), yakni:

- a) Membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya.
- b) Media ini yakni media visual, maka materi ini sekedar bisa ditinjau.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah yakni mudah dipakai, dapat diakses dimanapun dengan memakai *smartphone*, menarik minat murid dengan berbagai fitur dan banyak *template* di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Adapun kelemahannya adalah membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama dalam membuatnya, ukuran huruf terkadang kecil dan tidak bisa dirubah, dan aplikasi ini perlu di akses secara *online* sehingga membutuhkan koneksi internet.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2020) mengemukakan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi menurut (Abdullah Sani, 2019) mendefinisikan motivasi sebagai energi pada individu yang mendorong mereka untuk melakukan latihan eksplisit dengan tujuan eksplisit. Apa pun yang dapat membujuk siswa atau orang untuk belajar disebut inspirasi belajar. Tanpa inspirasi belajar, seorang siswa tidak akan belajar dan selanjutnya tidak akan membuat kemajuan belajar. Mendorong adalah sesuatu atau meminta seseorang untuk menindaklanjuti dengan sesuatu; Ini adalah keahlian yang membutuhkan berbagai kapasitas untuk memahami dan mengelola sensasi diri sendiri serta orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pengertian motivasi adalah semangat batin yang mendorong seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran dengan antusiasme, tekad, semangat dan kegairahan dalam kegiatan belajar secara terus menerus untuk mencapai suatu tujuan sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi tersebut akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. (Sardiman, 2020) menyatakan bahwa fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Menurut (Afi Parnawi, 2020), motivasi belajar siswa dipengaruhi keberhasilan proses belajar, tiga fungsi motivasi belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Awalnya siswa tidak ada kemauan belajar, namun sebab adanya sesuatu yang dicari maka timbullah keinginan belajar. Sesuatu yang belum diketahui itu dapat memotivasi pelajar agar belajar sebagai upaya mencari tahu, siswa pun kadang memilih sikap seiring minat pada obyek. Siswa mempunyai pendirian atau keyakinan terkait apa yang semestinya dilaksanakan guna mencari tahu mengenai hal yang ingin diketahui. Sikap itu yang menjadi dasar serta pendorong ke arah tindakan saat belajar. Motivasi memiliki fungsi selaku pendorong ini

memberi pengaruh pada sikap yang semestinya pelajar lakukan sebagai upaya belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang menciptakan sikap pada pelajar ialah kekuatan yang tidak dapat dibendung, yang bertransformasi ke wujud psikofisik. Di sini, siswa telah melaksanakan kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh. Akal pikiran bertahap dengan sikap raga yang cenderung mengikuti kehendak belajar. Sikap yang berada pada kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba mencari nilai yang terpatut pada wacana, dalil, prinsip dan hukuman hingga mengerti betul isi yang dikandung.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa yang mempunyai motivasi mampu menyeleksi tindakan yang perlu dilaksanakan atau dihindari. Melalui mata Pelajaran tertentu, seorang siswa yang ingin memperoleh sesuatu, tidak mungkin dipaksa agar belajar mata pelajaran lainnya. Pasti siswa belajar mata pelajaran dimana tersimpan suatu hal yang sedang dicari itu. Sesuatu yang sedang dicari siswa adalah tujuan belajar yang ingin dicapai, tujuan belajar itu pemberi arah yang memberi dorongan pada siswa saat belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa motivasi berfungsi untuk memberikan dorongan atau petunjuk pada siswa dalam menentukan kegiatan apa saja yang harus dilakukan guna

mencapai tujuan belajarnya dengan menyisihkan kegiatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Peran motivasi bagi peserta didik dalam belajar sangat penting. Motivasi dapat meningkatkan, memperkuat, mengarahkan proses belajarnya sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

c. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut (Djamarah, 2011) terdapat beberapa prinsip dasar yang dapat menimbulkan motivasi belajar pada siswa, antara lain:

1) Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.

Seseorang melakukan aktivitas belajar tanpa motivasi belum menunjukkan aktivitas yang nyata ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas yang nyata. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan sesuatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun, minat adalah alat motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi.

2) Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.

Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga

bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu, motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.

3) Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman

Setiap orang senang dihargai dan tidak disuka dihukum dalam bentuk apapun. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak asal ucap, harus pada tempat dan kondisi yang tepat. Kesalahan pujian bisa bermakna mengejek. Berbeda dengan pujian, hukuman diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negatif anak didik. Frekuensi kesalahan diharapkan lebih diperkecil setelah diberikan hukuman pada anak didik.

4) Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar

Dalam dunia pendidikan, anak didik membutuhkan penghargaan. Dia tidak ingin dikucilkan. Berbagai peranan dalam kehidupan yang dipercayakan kepadanya sama halnya memberikan rasa percaya diri kepada anak didik. Anak didik merasa berguna, dikagumi atau dihormati oleh guru atau orang lain. Perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik, semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar.

5) Motivasi dapat memupuk optimis dalam belajar

Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari-hari mendatang.

6) Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar

Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa ciri-ciri motivasi belajar timbul berdasarkan ketekunan belajar siswa. Seseorang yang memiliki ketekunan belajar yang kuat maka seseorang tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan harapan mendapatkan hasil yang maksimal dan ilmu pengetahuan yang diharapkan.

d. Jenis-jenis Motivasi

(A Kurniawan, 2022), motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan dalam belajar. Terdapat dua jenis motivasi belajar, diantaranya:

1) Motivasi belajar intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri siswa sendiri untuk belajar. Motivasi ini bisa dipengaruhi oleh keinginan

siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu, misalnya berprestasi, masuk sekolah favorit, masuk perguruan tinggi favorit, membanggakan orang tua, dan sebagainya.

2) Motivasi belajar ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya lingkungan. Contoh motivasi ekstrinsik adalah iming-iming hadiah dari orang tua jika berprestasi, mengikuti saran atau nasihat dari guru, dan sebagainya

Berdasarkan penulis (Sardiman, 2020) terdapat tiga jenis motivasi belajar:

a) *Cognitive Motives* (Motif Kognitif)

Cognitive Motives merupakan yang menunjukkan adanya gejala intrinsik atau ketertarikan terhadap sesuatu demi kepuasan individu.

b) *Self-Expression* (Ekspresi Diri)

Self-Expression terjadi ketika seseorang belajar untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengetahui segala hal dari suatu kejadian, seperti penyebab, alasan dan bagaimana cara menciptakan kejadian itu.

c) *Self-Enhancement* (Peningkatan Diri)

Motivasi belajar untuk meningkatkan diri dalam hal pengetahuan, pengalaman, perilaku, atau lainnya agar lebih baik dari sebelumnya

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri siswa sendiri untuk belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar, misalnya lingkungan sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas, memupuk optimis dalam belajar, dan melahirkan prestasi dalam belajar.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut (Susanti, 2019) motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

1) Faktor internal

- a) Faktor fisik yaitu faktor yang dipengaruhi dari tubuh atau penampilan luar dari individu yang meliputi gizi dalam tubuh, kesehatan badan terutama panca indera dan pendengaran
- b) Faktor psikologis yaitu faktor yang dipengaruhi adanya motivasi intrinsik dibagikan karena adanya aspek yang mendorong kondisi psikis siswa

2) Faktor eksternal

- a) Faktor sosial yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sekitar meliputi orang tua, guru dan teman sebaya
- b) Faktor non sosial yaitu faktor yang berasal dari luar kondisi tubuh meliputi cuaca pada saat itu, waktu, tempat dan fasilitas belajar

Menurut (Djaali, 2023), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- 1) Sikap adalah suatu kesiapan emosional dalam beberapa jenis tindakan pada situasi yang tepat
- 2) Minat adalah rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal akan aktivitas tanpa ada yang menyuruh
- 3) Kebiasaan belajar, berbagai penelitian menyatakan bahwa hasil belajar mempunyai korelasi positif dengan kebiasaan belajar
- 4) Konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah motivasi intrinsik yaitu dorongan dari dalam diri individu sendiri, dan ada motivasi ekstrinsik yaitu dorongan dari luar individu seperti lingkungan sekitar.

3. Hasil Belajar Geografi

a. Pengertian Hasil Belajar Geografi

Menurut (Moh. Zaiful Rosyid, 2019) hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang sudah disahkan oleh Dinas Pendidikan dan menunjukkan seberapa banyak materi pelajaran yang sudah dikuasai oleh murid sesudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar juga merujuk pada proses keberhasilan murid sesudah mengikuti pembelajaran.

Sedangkan pendapat (Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar secara general ialah transfigurasi kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan tingkah laku murid sesudah melaksanakan kegiatan belajar sebagai hasil dari suatu pengalaman, maka hasil belajar bisa dipakai sebagai standar untuk mengevaluasi kemampuan dan kompetensi yang dimiliki murid sesudah mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu (Sobri, M., N. Nursaptini., 2020) juga berpendapat bahwa hasil belajar yakni suatu hasil yang diperoleh murid dan ditunjukkan dengan transfigurasi perilaku sesudah menyelesaikan proses kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar geografi merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melaksanakan proses belajar mengajar yang dinyatakan secara spesifik tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan tergantung pada apa yang telah diketahuinya serta hasil belajar dapat dilihat dari tingkat keberhasilan kognitif, afektif, dan psikomotor yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan perubahan perilaku setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan guru yang dapat dilakukan melalui tes lisan maupun tertulis. Tes tersebut merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan. Sedangkan untuk mengetahui hasil dari kemampuan maupun sikap dapat digunakan instrumen yang khusus dibuat.

Sehingga guru dapat mengevaluasi ketiga aspek yang harus dimiliki oleh peserta didik secara maksimal penguraian beberapa teori, hasil belajar merupakan hasil akhir yang didapatkan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tersebut menggambarkan kemampuan siswa dan menjadi tolak ukur dalam pembelajaran geografi.

b. Manfaat Hasil Belajar

Menurut (Edy Syahputra, 2020) manfaat dari hasil belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Menambah pengetahuan
- 2) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya
- 3) Lebih mengembangkan ketrampilannya
- 4) Memiliki pandangan yang baru atas suatu hal
- 5) Lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya

Menurut (Fitria & Indra, 2020) manfaat belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menghadirkan perubahan dalam diri individu
- 2) Memperbaiki kebiasaan
- 3) Mengubah dari sikap negatif menjadi positif
- 4) Menambah kepiawaian dan kompetensi
- 5) Menambah pengetahuan berbagai ilmu

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa manfaat hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat dilihat dari adanya perubahan sikap, pengetahuan serta ketrampilan yang menjadi lebih baik lagi sehingga peserta didik mampu untuk mengembangkan potensi akademik yang ada pada diri peserta didik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil belajar

Menurut (Deni Purbowati, 2022), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar di kelas berjalan. Faktor internal dapat diperinci lagi ke dalam beberapa unsur di bawah ini, yaitu:

1) Keadaan fisik atau jasmani siswa

Keadaan fisik atau jasmani siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Kesulitan yang dialami siswa dapat menurunkan minat belajarnya, sehingga cenderung ogah-ogahan. Dalam keadaan demikian, tak heran bila kemudian hasil belajarnya tidak maksimal.

2) Kecerdasan atau intelegensi siswa

Tingkat kecerdasan atau intelegensi seseorang diukur melalui tes IQ. Hasil tes IQ setiap siswa pasti berbeda-beda. Secara umum, siswa dengan tingkat intelegensi yang tinggi lebih mudah mengikuti proses pembelajaran di kelas dan biasanya mampu menunjukkan hasil belajar yang baik. Akan tetapi, ada baiknya kita memandang dengan lebih luas mengenai dampak kecerdasan pada proses dan hasil belajar. Menurut teori kecerdasan majemuk, setiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Maka tak perlu

heran bila seorang siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran dan menunjukkan hasil belajar yang baik pada mata pelajaran tertentu, tetapi justru sebaliknya pada mata pelajaran yang lain.

3) Bakat minat dan motivasi siswa

Bakat dan minat individu setiap siswa adalah pembahasan yang tak bisa sepenuhnya dipisahkan dari kecerdasan majemuk. Siswa dengan kecerdasan logis matematis yang kuat, misalnya cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran matematika. Semakin mudah ia memahami materi pelajaran, biasanya semakin besar pula semangat dan motivasinya untuk belajar. Sementara itu, siswa dengan kecerdasan musikal yang menonjol mungkin kurang tertarik dengan pelajaran matematika.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Bersama dengan faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berbagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian berikut:

1) Sekolah

Kita sebagai guru yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar di kelas merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Terlepas dari kurikulumnya, metode pembelajaran yang kita terapkan di kelas turut mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Selain guru, fasilitas

yang ada di sekolah juga menjadi bagian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Meskipun tidak terlihat segamblang fasilitas, budaya yang tumbuh dan berkembang di sekolah juga merupakan faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Bukan hanya kedisiplinan dan relasi antar individu, tetapi yang lebih penting lagi adalah nilai-nilai berharga yang diyakini dan diimplementasikan di lingkungan sekolah. Nilai budaya ini merupakan hal yang mempengaruhi kematangan dari hasil belajar siswa.

2) Keluarga

Peran orang tua dalam kesuksesan proses dan hasil belajar tak dapat dielakkan. Siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kesadaran belajar yang tinggi memiliki peluang untuk lebih sukses dalam proses belajarnya. Hasil belajar siswa tersebut juga cenderung lebih baik daripada hasil belajar siswa dari keluarga yang kurang mendukung pentingnya proses belajar. Ada banyak faktor dan beragam latar belakang yang mempengaruhi tingkat dukungan keluarga pada proses belajar siswa. Cara pengasuhan orang tua, keadaan ekonomi dan finansial keluarga, tingkat pendidikan orang tua, konflik keluarga, dan lain sebagainya adalah beberapa contoh faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebagai guru, faktor yang mempengaruhi pembelajaran seperti ini sering kali tak dapat kita abaikan karena biasanya berdampak langsung pada keterlibatan siswa di kelas.

3) Sosial masyarakat

Kultur sosial masyarakat di suatu negara tentu mempengaruhi generasi mudanya. Masyarakat yang dekat dengan buku, misalnya, menumbuhkan anak-anak yang gemar membaca. Bagaimanapun juga, anak-anak adalah pengamat dan peniru yang ulung. Dalam hal ini, peran kita lah, untuk menjadi teladan agar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa secara positif.

Menurut pendapat (Asrori, 2020) yang membagi faktor yang mempengaruhi belajar tersebut menjadi dua macam yaitu:

- 1) Faktor intern yang meliputi faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi
- 2) Faktor ekstern meliputi faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa ada dua faktor-faktor yang bisa berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Aspek-aspek yang bersifat internal (keadaan fisik atau jasmani siswa, kecerdasan atau intelegensi siswa, bakat minat dan motivasi siswa, keyakinan diri dan kebiasaan belajar). Sedangkan faktor eksternal (sekolah, keluarga, sosial masyarakat). Akan tetapi faktor pendorong utama agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimum yakni lingkungan rumah ialah motivator utama bagi anak-anak untuk mencapai tingkat pembelajaran tertinggi mereka,

di mana madrasah utama bagi anak-anak keluarga berada. Peserta didik akan menyerap dan merefleksikan semua pelajaran yang dipelajari dalam konteks rumah. Maka dari itu, anggota keluarga mesti mempunyai moral yang baik di depan anak-anak mereka. Anak-anak akan bertindak dengan baik apabila mereka mengamati pengajaran dan perlakuan yang baik dalam konteks rumah, dan sebaliknya.

d. Pengertian Geografi

Dari Wikipedia Bahasa Indonesia, pengertian geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan, persamaan, dan perbedaan antar ruang di Bumi. Erathosthenes adalah tokoh yang pertama kali memperkenalkan kata “geografi” dalam bukunya yang berjudul *Geographika*. Secara etimologi nama geografi diambil dari dua kata Bahasa Yunani, yaitu *geo* yang berarti bumi, dan *graphein* yang artinya tulisan. Sedangkan pengertian geografi menurut harfiah adalah ilmu yang mempelajari tentang bumi, penduduk, flora, fauna, udara, iklim, dan segala hal yang berinteraksi dengannya.

Setelah mengetahui definisi geografi secara etimologis dan harfiah, berikut definisi ilmu geografi menurut para tokoh di dunia (Salsabila Nanda, 2024).

1) Bintarto

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mencitrakan, menerangkan sifat sifat bumi, menganalisis gejala-gejala alam, dan penduduk, serta

mempelajari corak yang khas mengenai kehidupan dan berusaha mencari fungsi dari unsur unsur bumi dalam ruang dan waktu

2) Daldjoeni

Geografi adalah ilmu pengetahuan yang mengajarkan kepada manusia mengenai beberapa cakupan yang terdiri atas tiga hal pokok, yaitu cakupan spasial (ruang), cakupan ekologi (kondisi), dan cakupan region (wilayah).

3) Vernor E. Finch dan Glen Trewartha

Geografi adalah deskripsi dan penjelasan yang menganalisis permukaan bumi dan pandangannya tentang hal yang selalu berubah dan dinamis, tidak statis dan tetap.

4) Hartshorne

Geografi adalah ilmu yang berkepentingan untuk memberikan deskripsi yang teliti, beraturan, dan rasional tentang sifat variabel permukaan bumi.

5) Erathosthenes

Geografi adalah penulisan tentang bumi

6) Immanuel Khant

Geografi merupakan ilmu dan objek studinya adalah benda-benda, hal-hal, atau gejala-gejala yang tersebar pada wilayah di permukaan bumi.

7) Ikatan Geografi Indonesia (IGI)

Geografi sebagai ilmu tentang persamaan dan perbedaan gejala geosfer dengan sudut pandang kewilayahan atau kelingkungan dalam konteks keruangan.

8) Karl Ritter

Geografi adalah suatu telaah mengenai bumi sebagai tempat hidup manusia. Dalam kajiannya, studi geografi mencakup semua fenomena yang terdapat di permukaan bumi, baik alam organik maupun alam anorganik yang terkait dengan kehidupan manusia, termasuk aktivitas manusia juga turut dibahas.

9) Alexander

Geografi adalah studi tentang pengaruh lingkungan alam pada aktivitas manusia.

10) Paul Vidal de La Blace

Geografi adalah studi tentang kualitas negara-negara, di mana penentuan suatu kehidupan tergantung bagaimana manusia mengelola alam ini.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa pengertian geografi adalah ilmu yang mempelajari bumi, penduduk, flora, fauna, udara, iklim, segala hal yang berinteraksi dengannya dan tentang hubungan, persamaan, perbedaan antar ruang di Bumi.

e. Manfaat Geografi

Mengutip dari buku Pengantar Geografi: Penguatan berpikir Spasial, (Budi Handoyo, 2022), studi geografi terfokus pada fenomena alam dan interaksinya dengan manusia. Manfaat belajar geografi adalah sebagai berikut:

1) Memetakan persebaran fenomena di permukaan bumi

Mempelajari geografi bisa membantu memahami fenomena alam beserta segala objek yang ada di permukaan bumi. Hal-hal yang terjadi di negara lain juga bisa diketahui dengan pengetahuan geografi regional.

2) Menentukan lokasi pertanian, industri dan pemukiman

Geografi membantu menentukan lokasi pertanian, industri dan pemukiman warga. Karena terlihat potensi yang dimiliki oleh setiap daerah. Suhu, iklim dan ketinggian dataran akan terlihat pada peta dan data yang bisa diambil di lapangan. Hal ini memudahkan manusia untuk mengelompokkan wilayah dan potensinya. Sehingga bisa dimanfaatkan sebagai pemukiman, industri atau pertanian.

3) Menentukan lokasi transmigrasi

Penentuan lokasi transmigrasi bisa dipetakan dengan belajar ilmu geografi. Pendataan penduduk dan persebarannya dapat dilihat dengan jelas sehingga penempatan transmigrasi akan tepat sasaran

4) Mengembangkan prasarana transportasi

Daerah yang belum tersentuh oleh kemajuan sarana dan fasilitas publik bisa terlihat juga dengan adanya ilmu geografi. Sehingga bisa dilakukan pemerataan pembangunan sarana transportasi bagi daerah yang belum berkembang.

5) Mengembangkan potensi dan pemanfaatan sumber daya

Kekurangan dan kelebihan daerah yang berkaitan dengan sumber daya alam ataupun sumber daya manusia bisa terlihat dengan mempelajari ilmu geografi.

6) Membantu menyelesaikan masalah sosial dan kemasyarakatan

Kekurangan dan kelebihan daerah yang berkaitan dengan sumber daya alam ataupun sumber daya manusia bisa terlihat dengan mempelajari ilmu geografi.

Menurut (Peppy Rizma, 2024) geografi bukanlah sekedar ilmu yang mempelajari peta dan memahami letak geografis. Masih ada banyak lagi manfaat belajar geografi dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

1) Mengenal dunia

Geografi akan mengajak kita untuk memahami keragaman geografis yang luas dimana semuanya itu mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Dengan mengeksplorasi berbagai ekosistem, iklim, serta interaksi sosial dan ekonomi yang terjadi di berbagai belahan dunia, geografi memberikan kita alat untuk mengerti

bagaimana lingkungan fisik mempengaruhi perilaku dan pengambilan keputusan oleh manusia.

2) Pengambilan keputusan sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip geografi bisa menjadi pengambilan keputusan yang efektif dan efisien. Pengetahuan geografis membantu kita dalam merencanakan perjalanan, memilih lokasi untuk tempat tinggal atau bisnis, bahkan dalam memilih produk yang paling sesuai berdasarkan asal-usul geografisnya.

3) Memahami lebih dalam tentang perubahan iklim

Memahami perubahan iklim adalah salah satu manfaat mempelajari geografi karena ia memberikan kita alat untuk menginterpretasikan dan merespons perubahan lingkungan. Dengan menggunakan prinsip-prinsip geografis, kita dapat menganalisis bagaimana perubahan iklim mempengaruhi pola cuaca, biodiversitas, dan ekosistem di berbagai belahan dunia, serta dampaknya terhadap kehidupan manusia.

4) Menghindari bencana alam

Geografi juga adalah ilmu yang memiliki peran penting dalam memahami bencana alam. Dengan ilmu geografi, kita bisa memprediksi dan bersiap terhadap bencana alam yang mungkin terjadi. Bagaimana caranya? Bisa lewat cabang ilmu topografi, pola cuaca, dan distribusi penduduk suatu area. Jadi, geografi ini

membantu manusia dalam merancang strategi evakuasi, mendirikan infrastruktur yang tahan bencana, serta merencanakan pemukiman yang aman.

5) Perencanaan dan Pembangunan kota

Lebih penting lagi, geografi juga dapat membantu manusia dalam perencanaan dan pembangunan kota untuk menciptakan ruang urban yang efisien dan berkelanjutan. Geografi membantu para perencana kota dalam memahami distribusi sumber daya, kepadatan penduduk, dan karakteristik alam suatu area, yang semua ini adalah faktor penting dalam merancang infrastruktur dan layanan publik.

6) Manfaat ekonomi dan sosiologi

Tidak hanya itu, manfaat mempelajari geografi juga bersangkutan dengan ekonomi dan sosiologi. Dengan pemahaman geografis, kita dapat mengidentifikasi bagaimana kondisi geografis suatu tempat mempengaruhi kegiatan ekonomi lokal seperti pertanian, industri, dan pariwisata.

7) Konservasi dan pelestarian lingkungan

Konservasi dan pelestarian lingkungan merupakan salah satu ilmu yang ada hubungan erat dengan geografi. Dengan memahami distribusi dan interaksi antara berbagai faktor geografis seperti iklim, tanah, air, flora, dan fauna, geografi membantu kita mengidentifikasi wilayah yang memerlukan perlindungan khusus serta strategi yang paling efektif untuk menjaga keanekaragaman sumber daya alam.

8) Edukasi dan kesadaran budaya

Edukasi dan kesadaran budaya merupakan salah satu manfaat dari mempelajari geografi, yang membantu memperluas pemahaman kita tentang keragaman budaya yang ada di dunia. Dengan mengetahui dan memahami karakteristik geografis berbagai wilayah, kita menjadi lebih sadar akan latar belakang historis, adat istiadat, dan tradisi yang membentuk identitas sosial suatu masyarakat.

9) Teknologi dan inovasi

Dalam era digital saat ini, geografi memainkan peran penting dalam memajukan teknologi dan inovasi, terutama melalui penggunaan Sistem Informasi Geografis (SIG) dan teknologi pemetaan lainnya. Keahlian geografis menjadi sangat relevan untuk analisis data besar yang berbasis lokasi untuk mendukung berbagai aplikasi mulai dari manajemen bencana, pengawasan lingkungan, perencanaan kota, hingga pemasaran dan logistik.

10) Kesadaran global

Jika mempelajari geografi lebih jauh maka bisa meningkatkan kesadaran global yang membantu kita memahami tentang isu-isu dunia dari berbagai perspektif. Geografi biasanya juga turut membahas dan memahami bagaimana proses alam dan aktivitas manusia saling terkait di seluruh dunia sehingga kita bisa lebih peka terhadap permasalahan dunia, seperti migrasi, ketidaksetaraan ekonomi, dan krisis lingkungan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat geografi adalah untuk mengenal dunia, memetakan persebaran fenomena di permukaan bumi, memahami lebih dalam tentang perubahan iklim, menghindari bencana alam, menentukan lokasi pertanian, industri dan pemukiman, membantu menyelesaikan masalah sosial dan kemasyarakatan, mengembangkan potensi, konservasi dan pemanfaatan sumber daya alam, edukasi dan kesadaran budaya, serta teknologi, inovasi dan kesadaran global.

f. Materi Geografi Dinamika dan Mobilitas Penduduk

Menurut (Laudya Tysara, 2023) dinamika penduduk adalah konsep yang mengarah pada perubahan atau pertumbuhan penduduk dari waktu ke waktu. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor utama seperti kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk. Dinamika penduduk melibatkan analisis terhadap perubahan jumlah, struktur, dan komposisi penduduk dalam suatu wilayah.

Dilansir dari buku (Mass Djoko, Y Karyana, NA Karim, AJ Mirdad, RHA Fatah, 2017) mobilitas penduduk dapat dilihat dari sisi fisik maupun ekonomi, sosial dan budaya.

1) Pengertian mobilitas penduduk

Dalam arti fisik, mobilitas penduduk yaitu perpindahan penduduk untuk memperoleh peluang dan kesempatan di tempat lain (mobilitas horizontal). Sedangkan dalam arti ekonomi, sosial dan budaya,

mobilitas penduduk sebagai upaya meningkatkan status kesejahteraan (mobilitas vertikal)

2) Jenis-jenis mobilitas penduduk

a) Mobilitas permanen

Mobilitas permanen adalah perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lain dengan tujuan menetap. Mobilitas permanen yang terjadi di Indonesia, seperti berikut:

(1) Migrasi internasional

Migrasi internasional merupakan perpindahan penduduk dari satu negara ke negara lain. Migrasi internasional dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- (a) Imigrasi, adalah perpindahan penduduk negara lain ke negara tertentu
- (b) Emigrasi, adalah perpindahan penduduk dari tanah air sendiri ke negara lain untuk tinggal menetap di sana
- (c) Remigrasi, adalah perpindahan penduduk yang Kembali ke tanah airnya (negara asal)

(2) Migrasi internal

Migrasi internal adalah perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lain dalam satu negara. Macam-macam migrasi internal adalah:

- (a) Urbanisasi merupakan perpindahan penduduk secara berduyun-duyun dari satu desa (kota kecil, daerah) ke kota besar
- (b) Transmigrasi yaitu perpindahan penduduk dari satu daerah yang berpenduduk padat ke daerah lain yang penduduknya masih jarang. Transmigrasi masih terbagi menjadi beberapa macam yaitu transmigrasi umum, transmigrasi spontan dan transmigrasi bedol desa.

b) Mobilitas non permanen

Mobilitas non permanen adalah perpindahan penduduk dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan tidak menetap atau bersifat sementara waktu. Mobilitas non permanen dibedakan menjadi dua macam yakni:

(1) Komutasi

Komutasi merupakan bentuk mobilitas penduduk non permanen secara ulak-alik (pergi-pulang) tanpa menginap ke tempat yang dituju. Orang yang melakukan proses komutasi dinamakan komuter atau penglaju.

(2) Sirkulasi

Sirkulasi merupakan mobilitas penduduk non permanen tetapi sempat menginap di tempat yang dituju. Itu disebut juga mobilitas penduduk non permanen musiman. Orang yang melakukan sirkulasi disebut sirkuler. Waktu yang

dibutuhkan untuk sirkulasi berbeda-beda. Ada yang hanya beberapa hari, ada juga yang memakan waktu lama.

g. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi di sekolah menengah atas saat ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Geografi merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Proses pembelajaran geografi perlu mengaitkan dengan keterampilan dan pembiasaan, selain pemahaman konsep (Sugandi, 2022). Guru sebagai penyaji, siswa sebagai penerima saja dan metode pembelajaran ceramah masih menjadi pilihan utama sebagai strategi belajar sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh dan berdampak pada menurunnya kemampuan menyerap materi pelajaran.

h. Evaluasi Pembelajaran

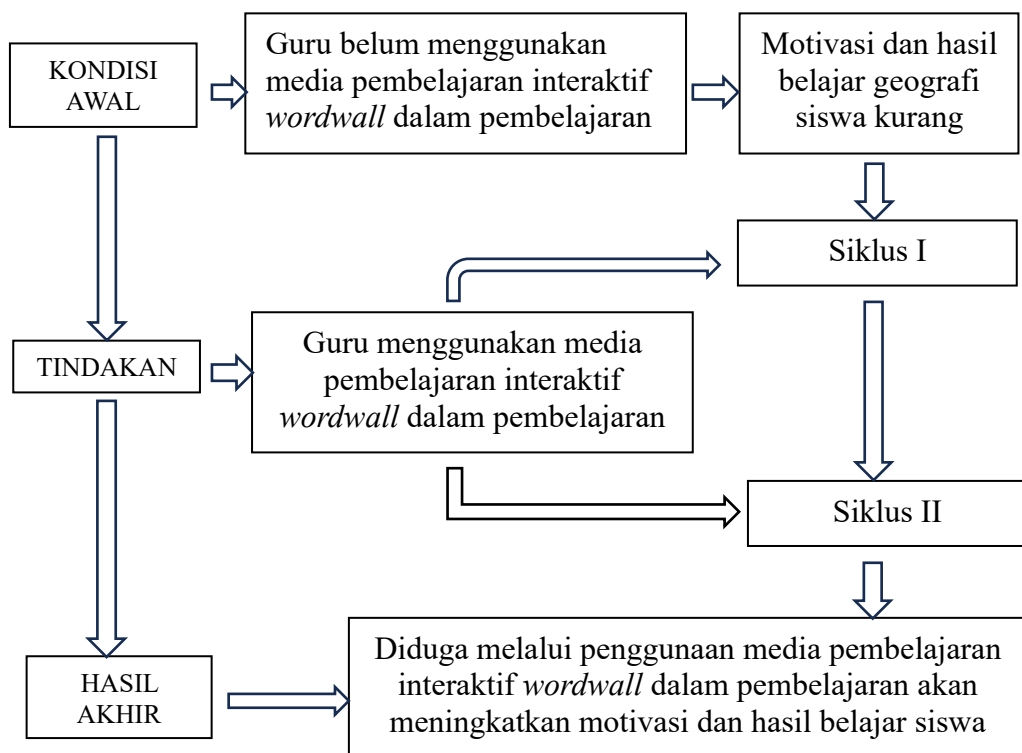
Menurut (Slameto, 2001), evaluasi pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang berkaitan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis, berkelanjutan dan komprehensif untuk mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasikan informasi mengenai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur material, manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran geografi mengkaji mengenai hal-hal yang berkaitan dengan fenomena geosfer. Pembelajaran geografi mencakup materi yang luas dan kompleks. Penelitian dan pengembangan ini terbatas pada materi sumber daya alam.

Terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran geografi khususnya pada materi sumber daya alam. Kurangnya motivasi dan hasil belajar dalam mempelajari materi sumber daya alam. Media pembelajaran geografi kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, lebih sering menggunakan media cetak seperti buku paket maupun Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menggunakan media *power point* yang telah dimodifikasi untuk proses pembelajaran. Sumber belajar mandiri untuk siswa masih kurang. Belum tersedia media pembelajaran geografi berbasis *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka guru perlu merancang dan mengembangkan bahan ajar tersebut untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif agar siswa dapat secara maksimal menerima materi yang diberikan dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat sesuai kondisi siswa. Selain itu perlu adanya pengaitan materi dengan kehidupan sehari-hari agar siswa lebih mudah menemukan makna terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran sendiri akan lebih bermakna apabila didukung menggunakan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media yang tepat untuk

dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall* yang mempermudah untuk mengevaluasi pembelajaran dan memberikan stimulasi kepada siswa untuk lebih termotivasi dalam mengerjakan test yang akan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran menggunakan media interaktif lebih menguntungkan bagi peserta didik maupun pengajar. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang dirancang dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Berdasarkan uraian di atas kerangka pikir penelitian digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.16 Kerangka Berpikir Penelitian

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis biasa disebut hipotesa merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan parameter populasi. Parameter populasi ini menggambarkan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel (Ade Heryana, 2020). Hipotesis yang dapat di ambil adalah media pembelajaran interaktif *wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi.

D. Kebaruan penelitian

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh penulis, di antaranya:

1 Judul	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Wordwall</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya
Jurnal	Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran
Volume dan halaman	Vol 12 No 2
ISSN	2303-3800 (Online) 2527-7049 (Print)
Tahun	2024
Penulis	Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra
Lembaga	Universitas Islam Nusantara
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Penggunaan teknologi menjadi semakin penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Meskipun siswa mungkin tidak menganggap topik PPKn menarik, media interaktif ini memiliki fungsi sebagai alat yang ampuh dalam memotivasi mereka serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan teknologi informasi dan multimedia, lingkungan pembelajaran yang interaktif dapat

	diterapkan untuk menciptakan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. <i>Wordwall</i> merupakan <i>game</i> edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan media pembelajaran interaktif. Dengan banyak fitur-fitur yang menonjol yang menarik dan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan juga memungkinkan untuk menciptakan aktivitas interaktif.
Teori	Uno: Motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang datang baik dari dalam maupun dari luar dan mengubah cara siswa berperilaku ketika belajar.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.
Hasil Penelitian	Mayoritas peserta didik memiliki motivasi ekstrinsik ini dapat dilihat/dianalisis melalui adanya pengakuan sosial yang di mana keberhasilan dalam kegiatan. <i>Wordwall</i> dapat memberikan siswa status sosial di antara teman temannya. Ketika ada siswa yang diakui sebagai yang terbaik atau paling aktif, mereka tentunya merasa termotivasi untuk dapat mempertahankan atau pun meningkatkan status tersebut. Rasa ingin tahu peserta didik juga cenderung meningkat setelah menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> , karena media <i>wordwall</i> ini menawarkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang memicu rasa ingin tahu siswa. Mereka menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi dan mengerti materi pelajaran dan juga mendorong siswa guna menggali lebih dalam mengenai materi pembelajaran.
Kelebihan	Penggunaan media <i>wordwall</i> dapat mendorong siswa untuk lebih aktif ikut serta dan juga berusaha lebih keras dalam kegiatan pembelajaran.
Kekurangan	Rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh kejenuhan dan kebosanan selama proses pembelajaran karena metode yang digunakan hanya monoton yaitu menjelaskan kemudian mengerjakan beberapa soal di LKS.
Kesimpulan	Dengan digunakannya media pembelajaran <i>wordwall</i> pada pembelajaran PPKn dapat

	dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Respon positif dan ketertarikan siswa terhadap penggunaan <i>wordwall games</i> menumbuhkan motivasi belajar siswa.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas bukan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi dan angket/kuesioner.
2 Judul	Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA Negeri 3 Palembang
Jurnal	Jurnal Education
Volume dan halaman	Volume 10 No 1 halaman 52-56
ISSN	ISSN 2459-9522 (Print) ISSN 2548-6756 (Online)
Tahun	2024
Penulis	Rizky Gustian M R, Kurnisar dan Tyas Masito Mutiara
Lembaga	Universitas Sriwijaya
Negara	Indonesia
Latar Belakang	Hasil observasi peserta didik mengenai kondisi kelas saat pelajaran PPKn terlihat peserta didik cenderung kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti terlihat lesu, sibuk dengan aktivitas sendiri-sendiri. Selain itu, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran belum maksimal sehingga terkesan membosankan.
Teori	Irwan & Hasnawi: proses pembelajaran yang diharapkan terjadi adalah hasil belajar yang optimal.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan hasil tes belajar
Hasil Penelitian	Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan menunjukkan adanya perubahan persentase peningkatan kriteria ketuntasan minimal yang berhasil peserta didik peroleh setelah guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi <i>wordwall</i> di kelas XI SMA Negeri 3 Palembang. Dimana kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan hidup yang mana berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Kelebihan	Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan <i>wordwall</i> dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.
Kekurangan	Rendahnya hasil belajar karena kegiatan pembelajaran yang monoton.
Kesimpulan	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>wordwall</i> dalam upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI di SMAN 3 Palembang pada mata pelajaran PPKn terlihat mengalami perkembangan dari mulai kegiatan pra siklus sampai kepada siklus ke 2.
Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Menggunakan penelitian tindakan kelas dan ketertarikan siswa dalam menggunakan <i>wordwall</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Teknik pengumpulan data adalah observasi dan hasil tes.