

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

#### **A. Teori Dan Konsep**

##### **1. Konsep Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan atau pengajaran, kata "media" juga sering dipakai, sehingga muncul istilah seperti media pembelajaran atau media pendidikan. Purwati (2021) menyatakan secara garis besar, media berasal dari kata "medium" yang berarti suatu alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu. Andi Candra (2025) menyatakan media pembelajaran ialah alat yang turut ikut serta dalam menyelesaikan konflik dua pihak dan berusaha mendamaikan keduanya, peran mediator juga dapat diartikan sebagai segala bentuk sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, mulai dari proses pendidikan hingga penggunaan teknologi pembelajaran yang paling mutakhir.

Selain itu, media dapat diartikan sebagai segala bentuk sarana yang dirancang untuk menyampaikan pesan dari sumber secara sistematis guna menciptakan suasana belajar yang mendukung serta memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif (Kaddas & Alannasir, 2023). dari uraian di atas, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dari pengajar kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat

berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dalam dunia pendidikan, keberadaan media pembelajaran memegang peranan utama dalam mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Dengan Adanya media pembelajaran, peserta didik mampu melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan lebih interaktif serta menarik.

Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran, di antaranya: Media Cetak seperti buku dan modul

- 1) Media Elektronik seperti televisi dan komputer
- 2) Media Visual seperti gambar dan diagram
- 3) Media Audio seperti rekaman suara
- 4) Media Interaktif seperti aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran digital

Peserta didik cenderung lebih tertarik dan antusias dalam belajar dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah dalam menyerap materi yang kompleks. Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif.

Menurut Suryadi (2022) terdapat sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Pemilihan Media Pembelajaran, dalam menetapkan jenis media yang mendukung proses pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan. Salah satu tujuan utama memilih media pembelajaran ialah agar materi

dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

- 2) Objektivitas Media Pembelajaran, pemilihan media harus berlandaskan kebutuhan pembelajaran, bukan preferensi pribadi guru maupun unsur hiburan. Pertimbangan yang cermat diperlukan supaya media yang dipilih benar-benar mendukung peningkatan efektivitas belajar siswa.
- 3) Memahami Keunggulan Media Pembelajaran, setiap media memiliki sisi positif dan keterbatasannya masing-masing. Oleh sebab itu, pemilihan media harus dilakukan secara tepat dengan mempertimbangkan keunggulan media tersebut agar tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
- 4) Memahami Karakteristik Media Pembelajaran. Penting bagi guru untuk mengenali karakteristik masing-masing media, karena pemahaman terhadap hal ini akan membantu dalam menentukan media yang paling sesuai guna mendukung kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran

Selain prinsip-prinsip dalam pemilihan media, tingkat efektivitas suatu media pembelajaran juga sangat bergantung pada kualitas konten serta cara penyajiannya. Materi yang disajikan melalui media pembelajaran harus disusun secara tepat, berkaitan langsung dengan materi, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Di samping itu, aspek visual maupun audio dalam penyajian media perlu dirancang secara menarik dan komunikatif, agar lebih mudah dipahami dan mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Hamzah Pagarra (2022) menyebutkan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dan peran sebagai:

- 1) Media pembelajaran berperan sebagai alat pemusat perhatian siswa. Fokus peserta didik terhadap materi dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang dirancang dengan baik,

terutama jika media tersebut bersifat menarik, interaktif, serta menysjksn hsl ysng inovstif dsn tidak monoton seperti sebelumnya.

- 2) Media juga berfungsi untuk membangkitkan emosi dan motivasi belajar siswa. Jika materi disajikan dengan cara yang monoton atau biasa, siswa cenderung tidak menunjukkan antusiasme yang berarti. Namun, apabila guru menyampaikan materi melalui bentuk yang berbeda—seperti gambar visual berwarna, tayangan video, atau audio yang menarik—maka respon emosional dan motivasi siswa terhadap materi akan meningkat. Dengan pendekatan tersebut, siswa menjadi lebih bersemangat dan terdorong untuk memahami serta menghayati materi pelajaran.
- 3) Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pengorganisasi materi. Penggunaan media visual seperti grafik, tabel, bagan, maupun diagram yang informatif dapat membantu siswa menyusun dan mengelola informasi secara sistematis. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mudah, serta membantu dalam proses mengingat dan mengolah informasi.
- 4) Media berperan dalam menyelaraskan persepsi siswa, terutama dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media konkret mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas dan seragam, dibandingkan jika materi hanya dijelaskan secara lisan tanpa visualisasi, yang berpotensi menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda di antara siswa..
- 5) Media juga memiliki peran dalam mengaktifkan respon siswa. Suasana belajar yang monoton kerap membuat peserta didik menunjukkan sikap yang pasif serta keterlibatannya dalam pembelajaran masih rendah. Maeskipun demekian, dengan penggunaan media yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Bahkan, media yang tepat dapat mendorong siswa untuk mencari informasi secara mandiri, sebelum kemudian dikonfirmasi oleh guru. Hal ini menumbuhkan inisiatif belajar dan meningkatkan partisipasi siswa secara keseluruhan.

## 2. Konsep Media Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan bentuk alat bantu pengajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung interaksi pembelajaran. Media tersebut digunakan lebih dari sekadar alat bantu dalam proses belajar mengajar, pendidik berperan dalam

penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Salah satu keunggulan dari media interaktif ialah kemampuannya untuk mengubah penyajian materi menjadi lebih menyenangkan, sehingga kegiatan belajar berlangsung lebih menarik dan variatif.

Menurut Sudharsono et al. (2024) multimedia interaktif adalah penggunaan teknologi komputer untuk mengintegrasikan penggabungan berbagai format media yang menggabungkan elemen teks, visual, audio, dan video dalam satu antarmuka yang menyatu yang saling terhubung melalui tautan dan alat navigasi tertentu. Hal ini memungkinkan pengguna tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi secara aktif dengan konten yang disajikan. Dengan demikian, multimedia interaktif menyuguhkan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Hal ini secara langsung dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mengurangi kejenuhan yang kerap muncul dalam proses pembelajaran tradisional. Oleh sebab itu, perlu diterapkan inovasi khusus dalam proses pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan zaman dan karakteristik peserta didik masa kini.

Inovasi, sebagaimana dijelaskan oleh Ilhami et al. (2024), merupakan suatu gagasan, ide, atau praktik baru yang diterima dan diadopsi oleh

individu maupun kelompok. Dalam konteks pendidikan, inovasi dipahami sebagai suatu bentuk perubahan yang bersifat baru dan memiliki perbedaan kualitatif dibandingkan dengan pendekatan sebelumnya, yang secara sengaja dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar demi mencapai tujuan pendidikan tertentu. Inovasi dalam dunia pendidikan pada dasarnya merupakan bentuk perubahan atau gagasan baru yang bersifat solutif dan aplikatif dalam menjawab permasalahan di bidang pendidikan. Inovasi ini merupakan hasil dari pemikiran kreatif yang dipadukan dengan pemanfaatan teknologi, kemudian diterapkan melalui serangkaian tahapan sistematis untuk memperbaiki kondisi pendidikan atau proses pembelajaran tertentu yang ada di masyarakat. Tujuan utama dari inovasi pendidikan ialah menciptakan strategi pembelajaran yang lebih optimal, efisien, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam upaya menciptakan inovasi pembelajaran, berbagai metode dan perangkat lunak (software) telah dikembangkan untuk mendukung pendidik dalam menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih atraktif dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alat bantu ajar yang bersifat interaktif dan banyak digunakan adalah Wordwall. Fungsi aplikasi ini tidak terbatas sebagai sarana bantu dalam pembelajaran mengajar, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Wordwall memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan (game-based

learning) terdiri atas berbagai fitur permainan seperti kuis, crossword, roda keberuntungan, dan lain-lain, yang dapat diakses secara daring. Hal ini menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan dapat meningkatkan keikutsertaan dan minat belajar siswa selama mengikuti pembelajaran.

### **3. *Wordwall***

Wordwall adalah salah satu platform digital pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Aplikasi ini menyediakan berbagai template permainan edukatif yang dapat digunakan secara gratis pada versi dasar (basic). Guru dapat membagikan aktivitas Wordwall secara langsung melalui berbagai Layanan daring seperti WhatsApp maupun Google Classroom atau media sosial lainnya. Selain itu, Wordwall juga memungkinkan hasil permainan dapat disimpan dalam format PDF, sehingga sangat membantu siswa yang memiliki keterbatasan akses internet.

Penelitian oleh Hasram (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall Online Game (WOW) Memberikan dorongan positif terhadap motivasi siswa dalam proses pembelajaran kosa kata. Studi tersebut menggunakan pendekatan eksperimental untuk meninjau pandangan siswa mengenai pemanfaatan permainan interaktif berbasis Wordwall serta efeknya terhadap penguasaan materi.

Wordwall menyediakan beragam jenis permainan edukatif yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan sasaran pembelajaran, di antaranya: kuis,

anagram, game pencocokan, roda acak (random wheel), open box, menemukan kecocokan, benar-kan kalimat, pengurutan grup, pengejaran dalam labirin, kuis game show, pasangan yang cocok, kata yang hilang, diagram berlabel, kartu acak, menemukan tikus, pecah balon, pesawat terbang, hingga teka-teki silang. Permainan-permainan ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan guru dan karakteristik materi ajar.

Adapun karakteristik utama dari media Wordwall antara lain:

- a) Tingkat Kesulitan yang Dapat Disesuaikan, Wordwall memungkinkan guru untuk mengatur level kesulitan permainan sesuai dengan kemampuan siswa. Level ini dapat disusun secara bertahap, dari yang paling mudah hingga paling kompleks, untuk menyesuaikan perkembangan belajar siswa.
- b) Menarik dan Menyenangkan Tampilan, visual yang interaktif dan unsur permainan membuat siswa lebih antusias dan tidak merasa terbebani saat belajar. Aspek ini mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- c) Mengasah Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik, Permainan dalam Wordwall dapat dimainkan berulang kali, sehingga siswa berkesempatan memperbaiki kesalahan mereka. Hal ini secara tidak langsung membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan keterampilan problem solving siswa.
- d) Fleksibel, Dapat Digunakan Secara Individu maupun Kelompok, Aktivitas dalam Wordwall dapat diakses dan dimainkan baik secara

individu maupun kolaboratif, sehingga guru dapat memilih strategi yang sesuai dengan kondisi kelas

Dengan segala keunggulan tersebut, Wordwall memungkinkan terciptanya pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Siswa bahkan dapat merasa seolah-olah sedang bermain, padahal mereka sebenarnya sedang menjalani proses pembelajaran yang bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpeluang signifikan untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar.

#### **4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

PPKn merupakan bentuk pengembangan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang sebelumnya diterapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penyempurnaan ini dilakukan berdasarkan pertimbangan utama, yaitu: (1) Pancasila berfungsi sebagai dasar negara sekaligus pandangan hidup bangsa Indonesia yang menempati posisi sentral sebagai sumber utama rujukan dalam pencapaian kompetensi dan pengorganisasian materi pembelajaran; serta (2) substansi dan semangat yang terkandung dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai-nilai Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen terhadap keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), menjadi komponen esensial dalam struktur mata pelajaran PPKn. Integrasi nilai-nilai tersebut bertujuan untuk membentuk peserta didik agar tumbuh

menjadi warga negara yang berkarakter Pancasila melalui pendekatan psikologis dan pedagogis..

Merujuk pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, khususnya dalam Penjelasan Pasal 77J ayat (1), menjelaskan bahwa salah satu tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah membentuk siswa yang memiliki jiwa nasionalis dan mencintai negaranya. Hal ini dilakukan melalui penginternalisasian nilai-nilai luhur Pancasila, peningkatan pemahaman terhadap konstitusi UUD 1945, pengokohan semangat keberagaman, serta peneguhan loyalitas terhadap keutuhan NKRI.

Mikarsa sebagaimana dikutip oleh Rosyidah (2015) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang bertujuan menumbuhkembangkan peran peserta didik secara utuh agar mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat yang berlandaskan nilai-nilai lokal, nasional, dan global. Sejalan dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Potensi tersebut meliputi dimensi nilai spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, pembentukan karakter, pengembangan intelektual, pembiasaan perilaku terpuji, serta penguasaan keterampilan yang relevan bagi individu, masyarakat, bangsa, dan negara. PPKn sebagai

salah satu bidang studi yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter siswa sehingga mereka memiliki pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai kebangsaan.

PPKn atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang bersifat teoritis dan sering kali disampaikan melalui pendekatan tekstual seperti Lembar Kerja Siswa (LKS). Penerapan Kurikulum 2013 membawa perubahan pada struktur mata pelajaran, di mana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menjadi bentuk lanjutan dan penyempurnaan dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang sebelumnya ada dalam KTSP. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran ini diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila serta membentuk sikap warga negara yang baik sejak usia dini, PKn diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri yang memiliki kesamaan esensial dengan PPKn, khususnya dalam hal tujuan dan substansi materi yang berkaitan dengan pembentukan karakter kebangsaan peserta didik.

Beberapa ahli menyamakan istilah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan civic education. Menurut Ayu Indah (2018), civic(s) ivic education adalah suatu program pendidikan yang menitikberatkan pada pembelajaran mengenai demokrasi politik, yang ditujukan bagi peserta didik maupun warga negara secara umum. Sementara itu, secara lebih luas, civic education dimaknai sebagai suatu pendekatan untuk mengintegrasikan ilmu kewarganegaraan ke dalam proses pendidikan formal maupun nonformal. Berdasarkan pendapat tersebut, terdapat

perbedaan makna antara “civics” dan “civic”; di mana “civics” memiliki cakupan yang lebih sempit dan lebih fokus pada aspek pengetahuan kewarganegaraan, sementara “civic” mencakup aspek yang lebih luas termasuk nilai, sikap, dan partisipasi kewarganegaraan.

Tita Wulandari (2018) menjelaskan bahwa ruang lingkup PPKn meliputi empat pilar kebangsaan, yaitu:

- 1) Pancasila, yang berfungsi sebagai fondasi negara, pedoman hidup bagi bangsa Indonesia, ideologi nasional, sekaligus menjadi acuan etika dalam menjalin hubungan internasional.
- 2) UUD 1945 sebagai konstitusi negara berfungsi sebagai dasar hukum utama dalam menjalankan kehidupan sosial, kebangsaan, dan kenegaraan.
- 3) Bhinneka Tunggal Ika, sebagai semboyan pemersatu bangsa yang mencerminkan komitmen terhadap keberagaman dalam kehidupan nasional yang kohesif dan harmonis.
- 4) Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), sebagai bentuk final negara Indonesia yang menjamin persatuan dan kesatuan seluruh elemen bangsa serta menjaga integritas wilayah.

Sebagai suatu disiplin ilmu, PPKn berfokus pada penanaman, penguatan, serta pelestarian nilai-nilai etika dan kebajikan yang menjadi warisan budaya bangsa. PPKn bertujuan membentuk individu yang memiliki kecerdasan, berkepribadian kuat, serta mampu memikul tanggung jawab, serta berkomitmen terhadap empat konsensus

kebangsaan yang dikenal sebagai P-4, yaitu: Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Berbeda dengan PKn, PPKn dalam Kurikulum 2013 dirancang tidak hanya sebagai mata pelajaran kognitif yang menyampaikan informasi kewarganegaraan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter. Tujuan utama dari PPKn adalah membangun karakter peserta didik agar menjadi warga negara yang memiliki semangat nasionalisme, rasa cinta tanah air, dan menjunjung nilai-nilai Pancasila sebagai prinsip dasar kehidupan bermasyarakat dan bernegara..

## **5. Motivasi Belajar**

### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata "motif" yang berarti dorongan atau alasan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Berbagai ahli telah memberikan definisi motivasi dari sudut pandang yang berbeda-beda, namun secara garis besar mengandung makna yang serupa, yaitu sebagai kekuatan pendorong yang mengarahkan energi individu menuju suatu tindakan nyata dalam rangka mencapai tujuan tertentu.

Yuningsih & Anwar (2023) Motivasi dipahami sebagai transformasi energi dalam diri individu yang disertai oleh munculnya aspek afektif (emosional) serta respons atau tindakan yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini, menunjukkan bahwa motivasi bukan hanya bersifat kognitif, melainkan juga melibatkan aspek emosional yang mendorong seseorang untuk bertindak secara aktif..

Thomas M. Risk sebagaimana dikutip oleh Emiya Pepayosa (2024) mengemukakan tentang motivasi sebagai berikut: “We may now define motivation, in a pedagogical sense, as the conscious effort on the part of the teacher to establish in student motives leading to sustained activity toward the learning goals.” Motivasi adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan semangat belajar pada siswa, sehingga mereka memiliki semangat dan keinginan untuk mencapai tujuan-tujuan dalam belajar. Azhar Haq (2018) mengungkapkan bahwa motivasi adalah bentuk transformasi energi yang terjadi dalam individu yang diwujudkan dalam bentuk aktivitas nyata, terutama aktivitas fisik. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki peran penting karena tanpa motivasi, seseorang cenderung tidak akan terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan proses pendidikan..

Motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang mendukung keberlangsungan proses pembelajaran secara lebih terarah dan bermakna. Motivasi berperan sebagai pengarah perilaku belajar siswa, sehingga mereka memiliki tujuan dan dorongan yang jelas dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Misbahudin (2017) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang mendorong siswa untuk bertindak dan berperilaku secara langsung dalam konteks belajar. Artinya, motivasi menjadi faktor internal yang

mengaktifkan serta mengarahkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran demi memperoleh hasil belajar secara maksimal.

### **b. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Farha Nisa Hazami (2025) mengemukakan bahwa motivasi, jika dilihat dari proses pembentukannya, dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

- 1) Motivasi berdasarkan asal pembentukannya
  - a) Motif bawaan, yaitu motif yang secara alami dimiliki sejak lahir. Artinya, motivasi ini muncul tanpa perlu dipelajari, contohnya adalah keinginan untuk makan, minum, atau keingintahuan untuk mempelajari suatu bidang ilmu
  - b) Motif yang muncul akibat peran atau jabatan tertentu, yakni motivasi yang timbul karena adanya posisi atau status tertentu dalam lingkungan sosial
- 2) Motivasi berdasarkan sumber pemicunya motif dalam kategori ini terbagi menjadi dua:
  - a) Motif intrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri individu tanpa membutuhkan rangsangan dari luar, karena memang telah sesuai dengan kebutuhan pribadi.
  - b) Motif ekstrinsik, yaitu motivasi yang muncul akibat pengaruh atau rangsangan dari luar individu. Misalnya, dalam dunia pendidikan, motivasi ini bisa timbul karena adanya pandangan positif terhadap kegiatan belajar setelah menyadari manfaatnya.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Fathurrohman & Sulistyorini (2012) menjelaskan bahwa motivasi belajar tidak muncul secara otomatis, Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan yang berasal dari dalam diri individu. Beberapa faktor yang memengaruhi motivasi intrinsik antara lain:

- 1)Kebutuhan – Adanya kebutuhan mendorong peserta didik untuk bertindak demi memenuhi apa yang dirasakannya penting

- 2) Pemahaman atas kemajuan diri – Kesadaran akan perkembangan atau pencapaian sendiri dapat meningkatkan semangat belajar
- 3) Aspirasi atau cita-cita – Harapan masa depan yang ingin dicapai menjadi pendorong kuat dalam belajar.  
Sementara itu, motivasi ekstrinsik merupakan dorongan yang datang dari luar diri siswa. Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi ekstrinsik meliputi:
  - 1) Ganjaran adalah alat pendidikan represif yang bersifat positif. Merupakan bentuk apresiasi positif yang dapat memotivasi siswa, seperti pujian, nilai tinggi, atau hadiah.
  - 2) Hukuman adalah alat pendidikan yang tidak menyenangkan juga bersifat negatif. Meskipun bersifat negatif dan kurang menyenangkan, hukuman kadang digunakan sebagai alat kontrol agar siswa termotivasi untuk menghindari kesalahan.
  - 3) Persaingan atau kompetisi Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong kegiatan peserta didik

#### **d. Indikator Motivasi Belajar**

Makhmuri, & Nesi Anti Andini. (2020) menyatakan motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, antara lain:

- 1) Terdapat keinginan kuat dalam diri peserta didik untuk mencapai keberhasilan.
- 2) Adanya motivasi internal maupun eksternal yang mendorong kebutuhan individu dalam mengembangkan wawasan dan keterampilan melalui proses belajar.
- 3) Kehadiran harapan dan impian masa depan yang mendorong semangat belajar.
- 4) Diberikannya penghargaan atau apresiasi yang membangkitkan keinginan siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.
- 5) Tersedianya aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- 6) Suasana belajar yang kondusif dapat membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal

## **6. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Wahyuni & Jailani (2017) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan buah dari pelaksanaan pengajaran yang berjalan secara

efektif, yang tercermin dari tanggapan positif siswa terhadap dorongan atau motivasi yang diberikan oleh pendidik. Di samping itu, hasil belajar juga dapat ditingkatkan melalui variasi dalam Strategi pembelajaran yang dapat membangun atmosfer kelas yang hidup dan menyenangkan. Menurut Keller yang dikutip oleh Astuti (2009) prestasi belajar mencerminkan hasil aktual yang ditunjukkan oleh siswa melalui usaha mereka dalam menuntaskan tugas-tugas pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, prestasi belajar dapat dimaknai sebagai pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, yang menggambarkan kemampuan siswa dalam menguasai konten pembelajaran serta pencapaian tujuan pendidikan pencapaian siswa setelah menjalani aktivitas pembelajaran yang dilakukan dalam rentang waktu tertentu yang dibuktikan dengan berkembangnya kemampuan kognitif siswa, keterampilan, maupun sikap. Pencapaian tersebut dapat diukur melalui alat evaluasi yang sejalan dengan sasaran pembelajaran..

#### **b. Ciri-Ciri Prestasi Belajar**

Arfah M (2022) menyatakan ada beberapa ciri-ciri prestasi belajar, yaitu:

- 1) Bentuk perubahan yang terjadi secara sadar dan dengan kehendak individu itu sendiri.
- 2) Perubahan tersebut memiliki fungsi tertentu dan memberikan manfaat bagi individu yang belajar.
- 3) Setiap proses belajar menghasilkan perubahan yang bersifat aktif dan memberi dampak positif.

- 4) Perubahan yang terjadi bersifat menetap atau berlangsung dalam jangka waktu yang lama.
- 5) Proses perubahan memiliki tujuan yang jelas dan diarahkan untuk mencapai hasil tertentu.
- 6) Perubahan mencakup keseluruhan aspek perilaku, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik

### c. Fungsi Prestasi Belajar

Yanti & Luhur (2023) menyatakan ada beberapa fungsi prestasi belajar, yaitu:

- 1) Prestasi belajar mencerminkan peserta didik telah menguasai pengetahuan, baik dari segi kualitas maupun kuantitas
- 2) Prestasi belajar berfungsi sebagai wujud pemenuhan rasa ingin tahu siswa, yang sekaligus merupakan bagian dari kebutuhan mereka dalam mengikuti suatu proses pendidikan secara menyeluruh.
- 3) Prestasi belajar dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi untuk mendukung upaya pembaruan atau inovasi dalam dunia pendidikan.
- 4) Prestasi belajar menjadi tolok ukur baik dari aspek internal maupun eksternal sebuah lembaga pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat digunakan sebagai indikator untuk menilai tingkat kemampuan atau kecerdasan siswa dalam menyerap materi pembelajaran

### d. Faktor-Faktor Prestasi Belajar

Fathurrohman, M., & Sulistyorini, M. D. (2012) menyatakan bahwa faktor-faktor prestasi belajar dibagi menjadi 2 bagian, yaitu:

Faktor internal merupakan aspek-aspek yang bersumber dari dalam diri peserta didik itu sendiri, yang mencakup:

- a) Kesehatan, yang berpengaruh terhadap kemampuan fisik dan konsentrasi belajar;
- b) Kecerdasan serta potensi individu yang menentukan potensi dasar siswa dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran;
- a) Minat dan motivasi, yang menjadi penggerak utama dalam proses belajar;
- b) Cara belajar, yaitu strategi atau metode yang digunakan siswa dalam mengolah dan memahami informasi.

Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh yang datang dari luar diri siswa, seperti:

- a) Lingkungan keluarga, termasuk pola asuh, perhatian orang tua, dan kondisi rumah tangga;
- b) Sekolah, mencakup kualitas pengajaran, fasilitas, dan suasana belajar;
- c) Masyarakat dan lingkungan sekitar, yang berperan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Kerangka Berfikir**

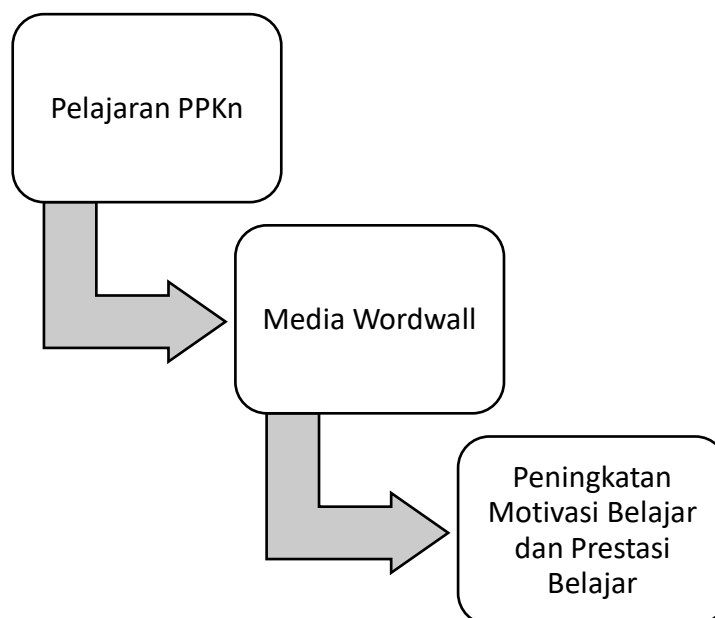
PPKn dirancang dengan tujuan utama untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai kebangsaan. Namun demikian, dalam praktiknya, proses pembelajaran PPKn sering kali mengalami kendala akibat metode penyampaian yang cenderung monoton dan kurang variatif. Kondisi ini menyebabkan pelajaran PPKn dianggap kurang menarik, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran dalam proses belajar interaktif yang selaras dengan karakteristik dan gaya belajar siswa masa kini. Salah satu media yang relevan adalah Wordwall, yaitu platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam aktivitas berbasis permainan edukatif seperti kuis, pencocokan kata, dan roda keberuntungan. Media ini memberi kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi dalam proses pembelajaran diartikan sebagai komponen penting yang berperan besar dalam keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik dengan tingkat motivasi yang tinggi biasanya akan menunjukkan partisipasi

aktif, fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta memiliki dorongan yang kuat untuk meraih hasil belajar yang secara maksimal. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif seperti Wordwall diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Peningkatan motivasi belajar ini selanjutnya diyakini akan berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disusun kerangka berpikir bahwasanya penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam pembelajaran PPKn berpotensi menumbuhkan motivasi internal siswa dalam belajar, yang pada akhirnya akan berdampak positif terhadap pencapaian prestasi belajar mereka. Artinya, terdapat hubungan yang saling berkaitan antara media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, dan prestasi belajar siswa.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori serta kerangka berpikir yang telah disusun, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Penggunaan media Wordwall berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Hipotesis nol ( $H_0$ ): Penggunaan media Wordwall tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

### **D. Penelitian Relevan**

Dalam penelitian ini, peneliti memperkuat temuan dengan menegaskan perbedaan serta keunikan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti juga menggunakan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan atau acuan untuk mengembangkan penelitian ini.

1. Riset yang dilakukan oleh Vivia Febrilian Agrifina, Vinka Vrisilia, Lia Nanda Agustina, Supriyadi, Amrina Izzatika Mahasiswa Universitas Lampung, yang berjudul “Tinjauan Pustaka: Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. menyatakan Terdapat keterkaitan yang signifikan antara tingkat motivasi belajar dengan pencapaian hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, fokus utama dalam dalam bidang pendidikan. Kolaborasi antara pendidik, orang tua, dan lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang mendukung dan mampu mendorong semangat belajar siswa. Dengan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung, diharapkan siswa dapat mencapai potensi terbaiknya dalam proses pembelajaran.

2. Riset yang dilakukan oleh Munawir, Ainur Rofiqoh, Ismi Khairani mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan judul “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah”. Mengindikasikan terjadinya peningkatan dalam aspek motivasi belajar siswa secara signifikan. Media interaktif yang diterapkan dalam studi ini meliputi video animasi, permainan edukatif, serta aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media tersebut menyajikan pengalaman pembelajaran yang lebih atraktif bagi peserta didik., mempercepat pemberian umpan balik, serta meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran..
3. Riset yang dilakukan oleh Eliana Putri Salsabila mahasiswa Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Berbasis Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang”.mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta konsentrasi belajar siswa. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Bukti dari keberhasilan tersebut tercermin pada penilaian sikap sosial siswa dengan rata-rata persentase mencapai 90,5% yang termasuk kategori sangat baik, penilaian sikap spiritual dengan rata-rata persentase 100% dalam kategori sangat baik, serta peningkatan

ketuntasan nilai peserta didik pada tes pengetahuan (pre-test dan post-test) sebesar 28%.

4. Riset yang dikerjakan oleh Taryzca Putri Laela Ramadhani, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Wordwall secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa bila dibandingkan dengan metode konvensional. Penerapan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Motivasi siswa yang diamati meliputi beberapa aspek, seperti ketertarikan terhadap isi pelajaran, antusiasme mengikuti kegiatan pembelajaran, konsistensi dalam menyelesaikan tugas, dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Partisipasi tersebut terlihat melalui keterlibatan siswa dalam berbagai aktivitas interaktif yang disediakan oleh Wordwall, seperti permainan edukatif dan kuis. Selain membangkitkan motivasi, media ini juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep materi IPAS. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan Wordwall diterapkan.

Setelah menelaah beberapa temuan dari penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa studi ini menunjukkan perbedaan yang jelas dengan penelitian-penelitian yang telah ada. Perbedaan utama dalam penelitian ini dan penelitian di atas adalah subjek, objek, dan tempat penelitian. Bahwa kedua

kegiatan penelitian ini dilakukan di lokasi yang berbeda dan juga berbeda dengan lokasi penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, di lihat dari jenis penelitian yang juga memiliki perbedaan, yaitu bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media interaktif wordwall peneliti juga menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, sehingga dapat lebih jelas mengukur sejauh mana efektivitas media interaktif ini. Kemudian, dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan PPKN.