

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah yang proses kompleks yang kaitannya berhubungan dengan menyertakan individu, metode, konsep, perangkat, dan organisasi yang digunakan untuk menganalisa masalah, menemukan solusi, menerapkan solusi, memberi evaluasi, dan mengelolanya dalam situasi yang terdapat kegiatan belajar itu bertujuan dan terkendali (Rohani, 2019, hlm. 18). Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2017, hlm. 3) berpendapat bahwa Media, dalam arti luas, adalah orang, materi, atau sesuatu yang menciptakan keadaan yang menghasilkan hasil pada peserta didik yang dapat menambah keterampilan, pengetahuan atau sikap.

Menurut Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018, hlm. 103) mengungkapkkan bahwa “Media pembelajaran adalah alat peraga yang membantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan bahan ajar, memperbanyak kreativitas peserta didik juga menambahkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media membuat peserta didik kian menambah motivasi pada belajar. Mereka didorong untuk menulis, berbicara, dan membayangkan lebih banyak rangsangan” Akibatnya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan hubungan saling bergantung antara pendidik dan peserta didik dengan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah semua hal yang berkaitan dengan sarana, ruang lingkup dan semua yang dipergunakan agar meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, dan menumbuhkan kepandaian setiap individu yang menggunakannya (Wina Sanjaya, 2016, hlm. 61).

Media pembelajaran adalah elemen pedagogik yang sangat penting untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Berkat media

pembelajaran, karena pendidik memiliki alat bantu untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan, proses pembelajaran akan berjalan dengan tingkat efektivitas yang tinggi. Media pembelajaran bisa meramalkan situasi yang nyaman bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017, hlm. 31) mengemukakan, macam-macam media yang didasari evolusi teknologi media pembelajaran, yang dapat dibagi menjadi beberapa kelompok, ialah:

a. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak merupakan sarana bagi mewujudkan atau mentransfer ilmu seperti buku dan gambar statis, yang terpenting melewati proses pencetakan mekanik atau fotografi. Teks, grafik, foto atau representasi fotografi, dan reproduksi adalah jenis media yang dibuat melalui teknik cetak. Sebagian besar bahan ajar lainnya dibangun dan digunakan dari bahan cetak dan visual. Dengan teknologi dapat membuat dokumen dalam bentuk replika kertas. Dua elemen utama dari teknologi tersebut ialah bahan teks verbal dan bahan visual yang berkembang didasari oleh teori kognisi visual, baca, pengolahan informasi, dan pembelajaran.

b. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio visual adalah proses yang dapat menyajikan atau menyampaikan bahan ajar dengan menyajikan pesan audio juga pesan visual melalui mesin mekanis dan elektronik. Penggunaan perangkat keras seperti mesin proyektor film, pemutar rekaman, dan juga proyektor visual layar lebar adalah tanda pembelajaran audio visual.

c. Media teknologi yang berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer menggunakan sumber daya berbasis mikroprosesor untuk menghasilkan dan mengirimkan bahan. Media yang dibuat oleh komputer dan media yang dihasilkan berbeda dari media yang dibuat oleh dua teknologi

lainnya karena informasi atau materi disimpan secara digital daripada dalam bentuk cetak atau visual. Pada dasarnya, teknologi pembelajaran berbasis komputer biasanya disebut pembelajaran yang dibantu dengan komputer.

d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi campuran adalah metode memproduksi dan mengantarkan bahan ajar menggunakan berbagai bentuk media yang terintegrasi dengan komputer. Kombinasi dari berbagai macam teknologi dipandang sebagai teknik yang paling canggih jika digerakkan oleh komputer dengan kemampuan yang luar biasa seperti RAM yang besar, *hard drive* yang besar dan monitor beresolusi tinggi yang dipadukan dengan *peripheral*.

Media pembelajaran pada dasarnya terdiri dari audio, visual dan gerak. Agar lebih efisien dan efektif, Penyampaian materi yang disampaikan di dalam kelas harus disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satunya jenis media yang mulai banyak dikembangkan oleh para pendidik adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital. Seperti *quizizz*, *wordwall*, *kahoot* dan lain sebagainya. Dengan tampilan yang membuat peserta didik tertarik, media pembelajaran teknologi digital ini mudah digunakan peserta didik dan dapat mudah dikontrol oleh pendidik.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017, hlm. 29) berikut adalah beberapa contoh penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan:

- a. Untuk mempercepat dan menambah jalannya hasil belajar, media pembelajaran dapat menjelaskan mengenai penyajian pesan juga informasi.
- b. Media pembelajaran memiliki potensi untuk menambahkan juga meningkatkan fokus perhatian anak. Ini dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak dan menciptakan hubungan yang lebih baik dengan lingkungan mereka.

- c. Media pendidikan dapat melampaui batas indra, ruang, dan waktu. Gambar, *slide*, dan video dapat digunakan sebagai pengganti materi kelas yang menampilkan wujud terlalu besar. Sebaliknya, suatu wujud yang terlampaui kecil dapat direpresentasikan dengan mikroskop, film, *slide*, gambar. Demikian pula, peristiwa langka yang terjadi di masa lampau mudah dilihat dengan video, film, gambar, dan *slide*.
- d. Media belajar dapat mengasihkan pengetahuan serupa bagi peserta didik terkait dengan kejadian di lingkungannya.

Dengan mengaplikasikan pemakaian media pembelajaran bisa membantu pendidik menyampaikan bahan ajar yang caranya dapat mudah dipahami peserta didik berbantuan pula melalui ilustrasi ataupun demonstrasi. Menurut Wina Sanjaya (2016, hlm. 70-72) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu.

Objek ataupun fenomena yang sulit ditangkap dengan foto, video, atau audio bisa menyimpannya atau menggunakannya sesuai kebutuhan, memungkinkan pendidik bisa menyampaikannya melalui tayangan video atau audio dari kejadian tersebut.

- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Dengan alat tayangan pembelajaran, pendidik mudah untuk menayangkan objek atau media ketika ingin mengajarkan sesuatu tetapi tidak menggunakan objek aslinya. Misalnya objek yang ingin disajikan terlalu besar, terlalu kecil ataupun sulit untuk ditemui maka pendidik dapat menyajikan objek tersebut berupa gambar dan tayangan video atau audio.

- c. Menambah gairah atau motivasi belajar.

Melalui penggunaan media pembelajaran bisa menumbuhkan motivasi belajar peserta didik hingga dapat lebih fokus dan memperhatikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki manfaat bagi pendidik juga peserta didik. Kini dunia pendidik secara tidak langsung mengharuskan pendidik untuk mulai membiasakan mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan teknologi khususnya untuk menunjang pembelajaran bagi peserta didik agar dapat merasakan mudahnya dalam mengakses bahan belajar.

Dengan menggunakan media pembelajaran, hal-hal yang tidak dapat di lihat secara langsung dapat dilihat atau dipraktikan dengan bantuan alat atau media ajar. Ini juga bisa membantu peserta didik tambah interaktif dalam kelas.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar mengajar media pembelajaran terdapat beberapa fungsi. Menurut Wina Sanjaya (2016, hlm. 73-75) menyatakan bahwa hal tersebut terbagi pada beberapa jenis yaitu:

a. Fungsi komunikatif.

Media pembelajaran membantu untuk mempermudah komunikator dan penerima pesan berkomunikasi.

b. Fungsi motivasi.

Dengan bantuan dari media dalam kelas, motivasi belajar peserta didik harus lebih meningkat. Oleh karenanya, yang mengembangkan media pembelajaran tidak hanya memasukkan elemen seni, tetapi juga membuat pelajaran lebih mudah bagi peserta, yang dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

c. Fungsi kebermaknaan

Seperti perkembangan kognitif yang lebih rendah, penggunaan media pembelajaran tidak saja dapat lebih meningkatnya jumlah informasi yang ditambahkan, seperti data dan fakta, namun pula menambah kecakapan peserta didik dalam menelaah dan mengkreasikan aspek kognitif tingkat tinggi. Selain itu, beberapa aspek perilaku dan ketrampilan dapat ditingkatkan.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Diharapkan melalui penggunaan alat media pembelajaran, pandangan dari peserta didik dapat diselaraskan sehingga setiap peserta mempunyai persepsi yang serupa terhadap data yang dipresentasikan.

e. Fungsi individualitas

Sebenarnya, media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan setiap orang yang memiliki minat dan pola belajar yang berbeda-beda.

Levie & Lentz dalam Arsyad (2017, hlm. 21) menguraikan empat fungsi utama media pembelajaran, terutama media visual, yaitu:

a. Fungsi atensi

Fokus utama perhatian media visual adalah untuk menangkap minat peserta didik terhadap esensi pelajaran, menarik mereka dengan makna visual yang disajikan, atau dengan memasukkan topik pelajaran ke dalam materi pelajaran.

b. Fungsi afektif

Tingkat kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran atau membaca teks bergambar menunjukkan fungsi afektif. Gambar atau simbol visual dapat memicu perasaan dan perilaku di didik.

c. Fungsi kognitif

Studi yang menunjukkan bahwasannya simbol ataupun gambar visual dapat mendukung mengingat informasi juga pesan yang terkandung pada gambar dan mencapai sejalan dengan tujuan pemahaman juga dapat menunjukkan fungsi kognitif.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk memungkinkan isi pelajaran yang disajikan secara tekstual dan lisan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik yang kurang dan lamban.

Media belajar selain fokus utamanya sebagai alat yang membantu pendidik agar memudahkan penyampaian isi pelajaran yang akan

disampaikan, media pembelajaran pun memiliki fungsi lainnya. Dengan media pembelajaran, pendidik dapat meningkatkan ketertarikan dan pengetahuan peserta didik dengan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran memudahkan peserta didik agar fokus dengan maksud dan tujuan pendidik menyampaikan materi.

5. Prinsip Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2016, hlm. 75-77) mengemukakan bahwa dalam menggunakan media dalam komunikasi pembelajaran terdapat prinsip berikut:

- a. Untuk mempermudah peserta didik, media dalam pembelajaran perlu diarahkan agar peserta didik dapat memahami inti sari pembelajaran. Media yang digunakan perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan bukan hanya sebagai kepentingan pendidik saja.
- b. Penggunaan media harus sesuai dengan prosedurnya agar tujuan Pendidikan tercapai. Selain digunakan agar memudahkan pendidik mengutarakan isi dari materi, media juga dapat menunjang peserta didik agar tujuannya tercapai.
- c. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pelajaran. Penggunaan media dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan pun dengan ciri khas dari materi tersebut.
- d. Media harus disesuaikan dengan ketertarikan peserta didik, kebutuhan dan keadaan peserta didik. Pendidik harus menyesuaikan media dengan kondisi setiap peserta didik.
- e. Efektivitas dan keefisienan media perlu diperhatikan. Efektif atau tidaknya media tidak dapat dilihat dengan penggunaan media yang mahal atau murah. Penggunaan media perlu dirancang untuk melihat efektifnya penggunaan media.
- f. Setiap media yang diperuntukan dalam kegiatan belajar patut disesuaikan dengan keterampilan pendidik dalam penggunaannya.

Gerlach dan Erly (1971) dalam Rohani (2019, hlm. 26-27) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media yang menunjukkan mengapa media digunakan di dalam kelas, berbagai prinsip yang harus diikuti pendidik ketika memilih dan menggunakan media pengajaran, salah satunya prinsip dalam menggunakan media, yaitu:

- a. Tidak semua media sesuai dipergunakan pada setiap tujuan, beberapa media sesuai dipergunakan pada tujuan pembelajaran tertentu, sedangkan yang lain tidak.
- b. Media merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Hal tersebut berarti tidak pula berfungsi sebagai alat pengajaran bagi pendidik, tetapi juga merupakan bagian integral dari proses pembelajaran. Spesifikasi media harus cocok dengan komponen lainnya dari proyek tutorial. Tanpa media pembelajaran pembelajaran tetap dapat terjadi, tetapi pembelajaran seperti ada yang kurang bila tidak ada media didalamnya.
- c. Ketika pendidik memilih media apa pun, tujuan utamanya adalah untuk membuat belajar lebih mudah bagi peserta didik. Memilih dan menggunakan media harus menjadi prioritas utama.
- d. Perbedaan media yang diigunakan pada proses belajar mengajar bukan hanya untuk mengisi waktu atau hiburan, tetapi memiliki fokus utama yang terintegrasi dalam kehiatan belajar sepanjang itu berlangsung.
- e. Media dalam belajar harus dipilih secara objektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), bukan berdasarkan pada kepuasan satu individu saja.
- f. Menggunakan media lebih dari satu dalam satu waktu akan membuat bingung peserta didik.

Pemakaian media pembelajaran memang saat ini sangat diperlukan dan pendidik dituntut untuk menggunakan media pembelajaran, namun, media pembelajaran yang sama tidak cocok untuk semua materi pembelajaran. Media pembelajaran perlu diselaraskan dengan bahan ajar

dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan apa yang disampaikan pendidik. Maka dari itu media pembelajaran akan dikatakan efektif bila penggunaan media oleh pendidik sesuai atau memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

B. Kajian Media *Wordwall*

1. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dimaksudkan agar menjadi sumber belajar yang menghibur, media, dan alat evaluasi bagi peserta didik. Web *wordwall* pun menyertakan model kreativitas pendidik untuk memberikan gambaran contoh kreasi itu kepada pengguna yang baru bergabung. (Lestari, 2021, hlm. 113)

Wordwall merupakan aplikasi dalam web yang menyenangkan. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan *wordwall* di rumah melalui laptop dan juga ponsel pintarnya. Pada aplikasinya ini memuat visualisasi, suara, animasi dan permainan melibatkan interaksi yang mungkin bisa menarik perhatiannya. (Lestari, 2021, hlm. 112).

Menurut Sherianto (2020) (dalam Pradani 2022, hlm. 2857), penggunaan media *wordwall* ini dapat dijadikan sumber belajar, media ajar dan juga media penilaian atau evaluasi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Pada laman *wordwall*, dengan fungsi-fungsi yang tersedia didalamnya, kuis belajar didalam kelas dapat menjadi kuis yang lebih menarik dan interaktif. Lebih dari itu, pendidik dapat memanfaatkan *wordwall* untuk mengalihkan perhatian dari pelajaran. Dalam *wordwall* erdapat berbagai jenis *template* yang tersedia dan dapat dipergunakan.

Wordwall adalah media melibatkan interaksi yang mudah digunakan yang dapat menumbuhkan minat dan keinginan untuk belajar. Saat ini, konten ini dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran jarak jauh. Bukan hanya mudah dan murah untuk

digunakan, *wordwall* pun memiliki banyak opsi untuk penyajian bahan ajar dan pertanyaan. Dan pendidik bisa memanfaatkan opsi lain sebagai cara untuk mengemas materi yang akan disajikan. Melalui media yang menghibur dan beragam, akan menjadi pendorong peserta didik agar lebih aktif juga membuat mereka kian termotivasi untuk belajar. (Pradani, 2022, hlm. 2859).

Media pembelajaran *wordwall* merupakan media ajar berbasis teknologi digital. *Wordwall* sering dimanfaatkan oleh pendidik selama proses belajar jarak jauh berlangsung. Namun *wordwall* pun dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka. Media *wordwall* memiliki banyak variasi games di dalamnya, pendidik dapat menentukan media yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

2. Karakteristik Media *Wordwall*

Menurut Gusman et al., (2021, hlm. 205) *wordwall* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. *Wordwall* dapat dijadikan sebagai media evaluasi dengan berbagai jenis penilaian seperti pilihan ganda, teka-teki, mencocokkan gambar yang memudahkan untuk dipakai sebagai penilaian bagi peserta didik pada ujian tengah semester dan ujian akhir semester.
- b. *Wordwall* mempunyai keunikan karena memungkinkan pendidik mengetahui presentase soal serta soal termudah pun tersulit.
- c. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *game* dengan tampilan yang tidak membosankan bagi peserta didik.
- d. Dengan tampilan menarik, peserta didik pada proses pembelajarannya bertindak dengan responsive dan dapat merangsang minat belajar peserta didik.

Menurut Priyono (2020, hlm. 96), terdapat karakteristik *wordwall* yang perlu diperhatikan dan diterapkan pada *wordwall*, antara lain:

- a. Tingkatan kesulitan dan variasi soal dalam *wordwall* disesuaikan dengan tingkatan tesnya. Tingkatan yang tinggi memiliki tingkat kesulitan dibandingkan dengan tingkatan sebelumnya.

- b. Karena menyenangkan dan menarik, permainan dapat menarik peserta didik untuk melaksanakan latihan dan membantu mereka mencapai tujuan sejalan atas kemampuannya.
- c. Untuk memperluas pengalaman dilapangan, peserta didik dapat mencoba memainkan permainan yang sesungguhnya, meskipun mereka mungkin sering kalah, namun mereka akan memutar ulang dan akan terus mencoba.
- d. Bisa dimainkan individu atau dalam kelompok.

Menurut Andini (2022, hlm. 15) ada beberapa karakteristik media pembelajaran *wordwall* diantaranya:

- a. Tingkat kesulitan atau level dapat disesuaikan dengan peserta didik. Pada media pembelajaran *wordwall* terdapat beberapa tingkatan kesulitan yang berhubungan satu sama lain, semakin tinggi tingkat kesulitannya, semakin sulit pula tesnya.
- b. Tidak membosankan dan menyenangkan, bertujuan untuk mendorong peserta didik tujuannya bisa tercapai caranya membuat pesera didik bersemangat dalam menyelesaikan tugasnya.
- c. Menambah keahlian peserta didik, peserta didik dapat mencoba melakukan permainan atau mengerjakan soal dalam *wordwall*. Dan bila gagal, peserta didik dapat terus mencoba Kembali.
- d. Bisa dimainkan secara mandiri dan kelompok.

Wordwall merupakan *website* media pembelajaran yang memiliki keunikan dalam segi isi dan juga evaluasinya. *Wordwall* mempunyai *template* permainan yang banyak dan memudahkan pendidik untuk menyesuaikan permainan mana yang akan digunakannya dalam menyampaikan materi. Selain itu *wordwall* pun dilengkapi dengan variasi tingkatan tes didalamnya juga pendidik dapat mengetahui data nilai dari hasil yang telah dikerjakan pendidik. Jadi, *wordwall* karena tampilan dan penggunaan yang mudah peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Pendidik juga dapat dengan mudah memasukan bahan ajar dan juga dapat mengetahui hasil data nilai yang telah diolah oleh *wordwall*.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Salah satu keuntungan dari *wordwall* adalah tidak perlu membayar untuk opsi standar dan dapat pula memilih dari beberapa *template* yang tersedia. Disamping itu, game yang dibuat bisa diunduh langsung menggunakan alat seperti WhatsApp, Google Classroom, dll. Perangkat lunak ini memungkinkan beragam macam permainan yang berbeda untuk dimainkan, seperti tts, kuis, mengacak kartu, dan masih banyak lagi. Salah satu keuntungan tambahan adalah permainan dapat dicetak dalam bentuk PDF, yang membuatnya lebih mudah bagi peserta didik yang memiliki kendala jaringan. (Pradani, 2022).

Dalam Savira dan Gunawan (2022, hlm. 5455) mengatakan bahwa kekurangan dan kelebihan *wordwall* sebagai berikut.

Kelebihan media *wordwall* :

- a. Ada kemungkinan untuk menyediakan sistem intruksi belajar yang menguntungkan peserta didik dan mempermudah penggunaannya baik pada tingkat dasar maupun tinggi.
- b. Media *wordwall* dapat diakses melalui ponsel kapan saja dan di mana saja.
- c. Aplikasi inovatif dengan berbagai template yang bisa membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Kekurangan media *wordwall* :

- a. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat media *wordwall*.
- b. Ketika digunakan, font ada kalanya terlalu kecil pun tak dapat diubah.
- c. Tak dapat membuka aplikasi *wordwall* jika tidak memiliki internet atau kuota.

Pada website *wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan (Permana & Kasriman, 2022, hlm, 7837), yaitu:

Kelebihan media *wordwall*:

- a. Media *wordwall* bagi peserta didik memberikan sistem pembelajaran yang signifikan dan mudah digunakan.
- b. Ciri khas template dalam *wordwall* untuk menjawab pertanyaan sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan.
- c. *Wordwall* memberikan hasil evaluasi pembelajaran berupa grafik data hasil rata-rata nilai peserta didik.

Kekurangan media *wordwall*:

- a. Penggunaan media *wordwall* berbasis ponsel atau pun laptop yang membuat peserta didik harus menggunakan barang elektronik milik orangtuanya.
- b. *Wordwall* membutuhkan jaringan internet yang stabil dan bagus.

Menurut Pepen dan Nurhidayat (2007) (dalam Farhaniah 2021, hlm. 18-19) mengemukakan bahwa kelebihan dan kekurangan *wordwall*, sebagai berikut:

Kelebihan media *wordwall*:

- a. Memperluas informasi dan pengetahuan peserta didik dengan belajar sambil bersenang-senang.
- b. Untuk merangsang dan mengembangkan daya pikir, keterampilan, bahasa, karakter dan sikap yang baik terhadap peserta didik.
- c. Bekerja pada sifat belajar.
- d. Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk belajar, bermain, menggelitik dan memberikan rasa lega.
- e. Mencari pengalaman yang lebih menyenangkan dengan menjadikan penemuan lebih bermakna dan mudah dipahami bagi siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas dua, dan dengan menetapkan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar mereka.

Kekurangan media *wordwall*:

- a. Dalam *game* ini, tidak semua materi dapat diedit di *wordwall* karena lingkungan belajar menjadi melelahkan ketika semua materi dibuat di *wordwall*.
- b. Membuat materi di media *wordwall* ini tidak sulit, karena kita hanya perlu merencanakan bagaimana menyusun acara di media *wordwall* dan memastikan materi apa yang disertakan akan menarik bagi siswa.

Setiap website atau teknologi apapun walau sudah dibuat dan dirancang semaksimal mungkin namun tetap ada kelebihan dan kekurangannya. Dalam hal ini yaitu media *wordwall*. *Wordwall* dirancang untuk mempermudah mendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pun juga dapat membangkitkan semangat peserta didik.

Pada penggunaannya *wordwall* merupakan media yang mudah digunakan oleh pendidik karena pendidik hanya memasukan soal atau bahan ajarnya. Namun tidak semua pelajar dapat menggunakan media *wordwall* ini. *Wordwall* cenderung lebih efektif bila hanya menggunakan kata kata saja tidak dengan soal angka. Lalu media *wordwall* ini merupakan media berbasis internet yang dapat digunakan atau dikerjakan dimana saja, namun media *wordwall* ini perlu menggunakan jaringan internet yang stabil agar dapat digunakan secara maksimal.

4. Jenis-Jenis *Game* dalam Media *Wordwall*

Dalam media *wordwall* di dalamnya terdiri dari berbagai *template* yang dapat diakses dengan mudah oleh pendidik. Jenis-jenis *game* dalam *wordwall* sebagai berikut:

- a. *Match Up*, peserta didik mampu untuk menyeret lalu melepas setiap kata kunci disamping definisinya.
- b. *Quiz*, peserta didik mampu untuk menyelesaikan soal dengan batas waktu tertentu yang diberi opsi jawaban yang benar dan lalu dilanjutkan dengan pertanyaan selanjutnya.

- c. *Random Wheel*, game yang diawali dengan memutar roda yang akan memunculkan gambar. Kemudian peserta didik diminta untuk mendeskripsikan gambaran atau jawaban dari pertanyaan telah dipilih pada roda yang berputar.
- d. *Missing word*, permainan dimana peserta didik diminta untuk mengisi kekosongan kolom pada kalimat atau paragraf dengan menyeret isian yang benar pada kolom kosong.
- e. *Group Sort*, permainan ini meminta peserta didik untuk mengelompokkan gambar dan pernyataan yang benar dengan menyeret dan melepaskan setiap item ke dalam grup yang benar.
- f. *Matching Pairs*, diminta agar peserta didik menemukan pasangan gambar yang cocok dengan pernyataan atau pertanyaan yang muncul. Untuk melakukan ini, mereka harus mengetuk jawaban yang benar sekaligus membuangnya secara berulang-ulang, sehingga semua jawaban hilang.
- g. *Unjumble*, peserta didik diminta untuk mengurutkan kalimat atau paragraf dengan menyeret dan mendalangi kotak-kotak kata atau ungkapan ke dalam permintaan kalimat atau bagian yang benar.
- h. *Random Cards*, peserta didik diminta untuk memperhatikan dan mengingat dan meminta peserta didik untuk memperhatikan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari kartu tidak beraturan yang ditampilkan.
- i. *Find the Match*, diminta kepada peserta didik agar bisa memastikan pernyataan yang sesuai dengan pernyataan atau pertanyaan caranya yaitu mengetuk pernyataan yang tepat dan ulangi semua eliminasi sampai semua jawaban hilang.
- j. *Open the Box*, Diminta agar siswa memilih jawaban yang berupa gambar atau pertanyaan Mereka harus membuka setiap kotak dan kemudian memilih jawaban yang paling sesuai dengan informasi yang ada di dalamnya.

- k. *Anagram*, peserta didik diberi perintah agar menyusun dan menyeret huruf ke dalam kota yang sesuai sehingga merangkai kata yang benar.
- l. *Labelled Diagram*, peserta didik diminta untuk melebeli dari diagram atau foto. Dan disesuaikan untuk mendeteksi gambar dengan memposisikan pin, nama, atau komponen respons ke kanan pada gambar.
- m. *Gameshow Quiz*, peserta didik diberi tugas agar bisa menuntaskan tugas dalam tempo yang sudah ditetapkan.
- n. *Wach-a-mole*, peserta didik diminta bila ketika tikus keluar dari lubang, siswa harus memukul mereka untuk menjawab pertanyaan.
- o. *True or False*, permainan menjawab pernyataan dengan memilih salah satu dari dua pilihan: benar atau salah.
- p. *Ballon Pop*, peserta didik diminta untuk meletuskan balon ke masing-masing kata kunci yang cocok dengan definisinya.
- q. *Maze Chase*, permainan di mana peserta didik harus menjauh dari musuh dan menemukan jawaban untuk pertanyaan dengan menjelajahi labirin.
- r. *Airplane*, permainan di mana peserta didik harus mengarahkan pesawat ke kunci jawaban yang tepat dan menghindari kunci yang salah.

Wordwall memiliki berbagai jenis *template* yang dapat digunakan dan diakses dengan mudah oleh pendidik. Namun untuk penggunaannya harus disesuaikan seperti materi apa yang disajikan. Maka dari itu perlu disesuaikan agar proses pembelajaran efektif. Untuk mata pelajaran PPKn sendiri, media yang sangat cocok dan relevan digunakan oleh Pendidikan salah satunya adalah *Maze Chase*.

5. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Menurut Serly (2022) Sebagai contoh, berikut adalah langkah-langkah yang diambil untuk membuat *wordwall* sebagai media pembelajaran game interaktif:

1. Pengembang pergi ke <https://wordwall.net> dan klik membuat kegiatan.
2. Pilih template game yang hendak dipergunakan.
3. Beri nama pada bagian judul kotak kegiatan.
4. Klik + instruksi jika ingin menambahkan perintah pengerjaan game.
5. Isi kolom pertanyaan dengan pertanyaan dan opsi jawaban.
6. Klik pada kolom silang merah sehingga menjadi centang hijau sebagai penanda bahwasannya itu adalah pilihan jawaban yang sesuai.
7. Setelah itu, klik selesai bila semua pertanyaan telah dimasukan.
8. Atur game sesuai keinginan peneliti.
9. Jika pengeditan game telah selesai, klik kolom share di bagian kanan atas.
10. Klik publish.
11. Klik kolom copy agar dapat menyalin tautan game.
12. Beri pengguna tautan juga media yang telah dipersiapkan.

Menurut Cahyadi (2019) dalam Serly (2022, hlm. 76) “Peneliti dapat menguji media pembelajaran yang telah selesai di tahap pengembangan sebelum diunggah. Media yang telah siap adalah media yang dapat digunakan di tahapan pelaksanaan. Lalu tahapan pelaksanaan, konsepkan semua materi pelajaran yang telah dikembangkan digunakan dalam situasi kelas yang sebenarnya.”

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah hal yang rumit; motivasi bisa mengubah energi suatu individu, bisa berdampak pada perasaan dan emosi. Selanjutnya, motivasi dapat menjadi pendorong seseorang agar bisa mencapai tujuan, kebutuhan, atau keinginan. (Sardiman, 2014, hlm. 74).

Motivasi adalah rangkaian upaya untuk memberikan situasi khusus, hingga suatu individu ingin melakukan sesuatu dan mencoba

menghindari perasaan yang tidak disukainya jika tidak suka. Oleh karena itu, meskipun motivasi dapat berasal dari sumber luar, sumber utama motivasi seseorang berasal dari dalam diri mereka sendiri. (Emda, 2018). Walaupun motivasi atau dorongan tersebut bersumber dari luar diri manusia itu sendiri, namun tetap suatu dorongan tidak akan berhasil bila tidak ada keinginan pada manusia itu sendiri.

Motivasi sangat berkaitan dengan kebutuhan, karena munculnya motivasi didasari oleh kebutuhan. Setiap individu mempunyai dorongan melakukan sesuatu bila dirinya mempunyai kebutuhan. Kebutuhan seseorang berubah-ubah. Kebutuhan yang dibutuhkan sekarang belum tentu dibutuhkan kembali nantinya. Maka dari itu motivasi itu bersifat dinamis, terkadang kuat ataupun lemah. (Sanjaya, 2010, hlm. 251)

Sumber motivasi bisa bersumber dari dalam dan luar diri individu. (Dalyono, 2012). Berdasarkan apa yang dikatakan oleh Wina Sanjaya (dalam Emda 2018, hlm. 178) “Dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.” Motivasi yang berasal dari dalam (motivasi intrinsik) dan dari luar (motivasi ekstrinsik), adalah energi atau kekuatan yang mendorong seseorang untuk bertindak. Seberapa kuat motivasi seseorang akan sangat memengaruhi perilaku mereka dalam berbagai aspek kehidupan mereka, seperti belajar, bekerja, dan lainnya.

Motivasi pada dasarnya merupakan sebuah dorongan. Individu dapat memiliki sumber motivasi internal atau eksternal. Seseorang bisa termotivasi bila adanya rangsangan ataupun motif-motif untuk melakukan suatu hal tersebut.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan daya dorong begitu kuat pada diri peserta didik agar mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara konsisten dan memberikan arahan untuk kegiatan belajarnya sehingga tujuan akademik dapat dicapai. (Masni, 2015, hlm. 39).

Belajar dan motivasi adalah satu kesatuan. Memiliki motivasi yang mendorong peserta didik agar belajar merupakan hal penting untuk kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang lebih baik akan dihasilkan dari belajar dengan motivasi yang kuat. Belajar adalah proses memperoleh berbagai sikap, kemampuan, dan keahlian. Dengan belajar dapat mengubah perilaku. Peralihan ini tidak berarti kelelahan, penggunaan obat, penyakit atau trauma berat, atau pertumbuhan. Namun, ini adalah perilaku yang hampir permanen dan mungkin disebabkan oleh pendidikan. (Muhammad, 2016).

Menurut Mc Donald (dalam Kompri 2016, hlm. 229) Berubahnya energi yang terjadi dalam diri seseorang, yang dapat disadari atau tidak, adalah tanda munculnya motivasi. Perubahan energi ini ditandai dengan munculnya afektif (perasaan) dan akibatnya untuk mencapai tujuan. Pada dasarnya motivasi belajar adalah dorongan intrinsik dan ekstrinsik yang mendorong perubahan perilaku siswa, bersama dengan dukungan dan elemen lain yang memotivasi mereka untuk belajar.

3. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman (2014, hlm. 85) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Menggerakkan manusia untuk bertindak, seperti menggerakkan atau menggerakkan, dan mengeluarkan energi dari setiap aktivitas yang harus diselesaikan.
- b. Menentukan arah tindakan, memutuskan apa yang hendak dicapainya dan apa yang hendak dilaksankannya.
- c. Memilih tindakan, yang berarti tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan menyisihkan langkah-langkah yang tidak akan membantu mencapainya.

Dengan adanya motivasi, maka membantu mendorong manusia untuk menentukan arah dan mentukan apa ayang ingin diperbuatnya untuk mencapai tujuan. Selanjutnya seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2014, hlm. 251-252) dalam proses pembelajaran, motivasi memiliki dua fungsi, yaitu:

- a. Mendorong peserta didik untuk beraktivitas.

Motivasi adalah dorongan internal yang memengaruhi perilaku seseorang. Tingkat motivasi seseorang untuk bekerja memengaruhi seberapa besar atau sedikit motivasinya untuk bekerja. Peserta didik sangat bersemangat untuk menyelesaikan tugas dari pendidik dan tepat waktu karena mereka ingin mendapatkan hasil yang memuaskan.

- b. Sebagai pengarah.

Pada dasarnya, tindakan yang diperlihatkan oleh setiap individu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan sudah ditetapkan. Kemudian motivasi membantu seseorang mencapai tujuannya. Motivasi belajar pada peserta didik dapat membantunya lebih mudah menangkap pelajaran. Selain itu, tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik dapat dicapai dengan mudah jika ada motivasi.

4. Jenis-jenis Motivasi dalam Belajar

Motivasi memiliki banyak variasi jenisnya. Ada tiga kategori motivasi yang berbeda (Sanjaya, 2010, hlm. 254-257) sebagai berikut:

- a. Perspektif Kebutuhan

Teori motivasi berdasarkan kebutuhan dikembangkan oleh Maslow. Menurutnya manusia memiliki tingkatan kebutuhan. Seseorang akan merasa puas bila telah memenuhi kebutuhannya dan setiap individu memiliki taraf kebutuhan telah terpenuhi. Kebutuhan tersebut meliputi:

- 1) Kebutuhan fisiologis, kebutuhan yang didasarkan pada prinsip bahwa memenuhi satu kebutuhan terlebih dahulu daripada memenuhi kebutuhan lainnya. Kebutuhan fisiologis termasuk kebutuhan untuk makan dan minum, istirahat, dan lainnya.
- 2) Kebutuhan akan keamanan (*security*), yaitu kebutuhan akan jaminan perlindungan, kebebasan dari ketakutan dan cemas.

- 3) Kebutuhan sosial, kebutuhan akan kasih sayang seperti yang diakui dalam kelompok, saling menghormati, dan saling menghargai.
- 4) Kebutuhan untuk diri sendiri, yang dengan bakat dan minat individu dalam berbagai bidang ilmu dan lain-lain.

Jika telah memenuhi motivasi pada tingkat sebelumnya, motivasi pada tingkat berikutnya akan meningkat. Seperti seseorang akan mengembangkan bakatnya dengan maksimal bila bakatnya telah diakui atau diterima oleh lingkungannya.

b. Perspektif Fungsional

Menurut perspektif fungsional, insentif, harapan, dan penggerak adalah tiga komponen yang membentuk motivasi.

- 1) Motivasi sebagai penggerak, motivasi berarti memberikan tenaga untuk melakukan kegiatan. Kegiatan tersebut hanya mungkin dilakukan bila ada faktor pendorong yang menggerakkan energinya. Kegiatan mungkin tidak akan terlaksana jika tidak ada motivasi.
- 2) Motivasi berdasarkan harapan, motivasi dapat melihat dari sisi bahwa sesuatu berjalan sesuai dengan harapan. Faktor pendorong muncul karena adanya harapan bahwa sesuatu akan memenuhi kebutuhannya. Namun, jika sesuatu berjalan tidak sesuai harapan, itu dapat mengurangi motivasi.
- 3) Motivasi berdasarkan insentif, motivasi yang muncul sebagai hasil dari suatu tujuan tertentu. Tujuan-tujuan ini dapat berkontribusi pada munculnya motivasi dalam diri seseorang. Seperti karena adanya hadiah maka motivasi tersebut bangkit bila mendapatkan insentif.

c. Sifat Motivasi

Menurut (Hamalik, 2009) banyak hal dapat memengaruhi munculnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Berikut ini adalah beberapa hal yang dapat mempengaruhi munculnya motivasi intrinsik dan ekstrinsik:

- 1) Tingkat kesadaran peserta didik didasarkan pada kesadaran akan tujuan pembelajaran dan kebutuhan untuk mendorong tingkah laku dan perbuatan.
- 2) Pandangan seorang pendidik tentang tindakan di kelas, pendidik harus mendorong siswa untuk bertindak sesuai dengan tujuan yang jelas dan bermanfaat dengan rangsangan motivasi ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi intrinsik siswa.
- 3) Pengaruh kelompok peserta didik, motivasi ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh ruang lingkup kelompok.
- 4) Iklim kelas yang mempengaruhi munculnya karakteristik tertentu pada dorongan peserta didik untuk belajar. Peserta didik lebih suka untuk berpartisipasi bila berada di kelas dalam suasana yang bebas dan bertanggung jawab daripada di kelas yang penuh dengan stres dan tekanan.

Seseorang biasanya melakukan sesuatu berdasarkan jenisnya. Seseorang bisa melakukan sesuatu karena adanya dorongan atau motivasi berdasarkan kebutuhannya. Bila seseorang merasa butuh akan suatu hal, ia akan memenuhi kebutuhannya tersebut. Dan juga seseorang akan melakukan sesuatu bila mereka diberi, mengharapkan atau diiming-imingi suatu hal. Maka dari itu seseorang akan terdorong melakukan hal tersebut.

5. Indikator Motivasi dalam Belajar

Menurut Sardiman (2014, hlm. 83) motivasi seseorang harus memiliki salah satu dari karakteristik berikut.:

- a. Rajin mengerjakan tugas (mampu menyelesaikan tugas dengan waktu yang tidak singkat dan tidak putus asa saat menghadapi kesulitan)
- b. Ulet tahan menghadapi tantangan atau tidak mudah putus asa. Untuk mendapatkan prestasi dan menjadi puas dengan hasilnya, tidak ada dorongan eksternal yang diperlukan.

- c. Menunjukkan keinginan untuk menyelesaikan berbagai masalah (ingin sukses).
- d. Lebih senang mengerjakan secara.
- e. Mudah bosan dengan pekerjaan rutin yang tidak berubah
- f. Tetap teguh dengan pendapatnya.
- g. Melepaskan sesuatu yang dianggap sulit selama ini.
- h. Mencari masalah dan menyelesaikannya itu menyenangkan.

Dan indikator motivasi dalam belajar menurut Uno (2008, hlm. 23) (dalam Ramadhon et al. 2017, hlm. 207) Indikator motivasi belajar dapat dikategorikan dalam beberapa kategori, seperti:

- a. Terdapat ambisi juga keinginan agar bisa mencapai kesuksesan.
- b. Terdapat pendorong pun keinginan untuk belajar.
- c. Terdapat cita-cita juga tujuan untuk masa yang akan datang.
- d. Terdapat apresiasi untuk belajar.
- e. Terdapat aktivitas yang menyenangkan.
- f. Peserta didik dapat belajar dengan baik jika lingkungan belajarnya baik.

Banyak hal atau ciri yang terlihat bila seseorang termotivasi atau terdorong akan hal-hal tertentu. Seseorang mungkin mampu melakukan suatu hal namun tidak semua orang dapat termotivasi untuk mengerjakan suatu hal tersebut. Motivasi pada dasarnya adalah dorongan dari dalam atau luar untuk mengubah tingkah lakunya. Biasanya muncul dengan dukungan dan faktor lain.

6. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi dalam Belajar

Motivasi dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) adalah dua kategori yang dapat berpengaruh pada belajar. Motivasi intrinsik berasal dari dorongan yang sudah ada berasal dari diri seseorang untuk melaksanakan suatu aktivitas, sehingga tidak ada rangsangan dari luar. Motivasi yang menggerakkan pada setiap individu berasal dari kebutuhan atau keharusan untuk melakukan sesuatu. (Sardiman, 2014, hlm. 89-90).

Namun, motivasi yang berasal dari rangsangan eksternal disebut motivasi ekstrinsik. Dorongan yang secara tidak langsung terkait dengan kegiatan belajar menentukan motivasi eksternal. Pada dasarnya bukan hanya dorongan pada peserta didik, dibutuhkan dorongan eksternal untuk mendukung pembelajaran di kelas karena keadaan peserta didik yang dapat berubah dan faktor lainnya yang membuat pembelajaran tidak menarik. (Sardiman, 2014, hlm. 90-91).

Menurut Kompri (2016 hlm. 232), Ada sejumlah faktor yang dapat memengaruhi keinginan seseorang untuk belajar, seperti:

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik. Peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran jika mereka memiliki tujuan. Mereka juga memiliki tujuan yang harus mereka capai, yang dapat membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.
- b. Kemampuan belajar. Keinginan peserta didik untuk mencapai tujuan harus diimbangi dengan kemampuan mereka, karena hanya dalam hal ini kemampuan mereka dapat memotivasi mereka untuk menyelesaikan tugas perkembangan.
- c. Kondisi peserta didik. Kondisi fisik dan psikis peserta didik memengaruhi motivasinya yang mengalami masalah yang mengganggu psikologis mungkin tidak dapat berkonsentrasi dalam kelas dan mungkin tidak termotivasi.
- d. Kondisi lingkungan peserta didik. Tidak hanya kesehatan fisik dan mentalnya yang dipengaruhi, tetapi juga lingkungannya. Siswa yang berada di lingkungan yang menyenangkan dan ditemani oleh orang-orang yang rajin juga akan memiliki motivasi yang tinggi.

Pendidik sebagai seseorang yang mengajar peserta didik di dalam kelas dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan akademik. Ada dua fungsi motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Wina Sanjaya, 2010, hlm. 251), sebagai berikut:

a. Mendorong peserta didik untuk beraktivitas

Motivasi adalah dorongan internal yang memengaruhi sikap dan perilaku seseorang. Seberapa bersemangat seseorang untuk melakukan sesuatu ditentukan oleh motivasi mereka. Hal ini berlaku untuk peserta didik yang sangat bersemangat untuk belajar dan ingin menyelesaikan tugas dengan cepat dan mendapatkan nilai yang baik.

b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah

Dalam kebanyakan kasus, perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang dilakukan agar kebutuhannya terpenuhi atau mencapai tujuan. Akibatnya, motivasi berfungsi untuk mendorong seseorang untuk berusaha keras untuk mencapai prestasi. Semangat yang kuat untuk belajar akan sejalan dengan usaha yang sesuai dengan semangat yang ditunjukkan.

Banyak faktor seseorang dapat termotivasi. Motivasi atau dorongan itu sendiri dapat berasal dari luar ataupun dari dalam diri sendiri. Seseorang akan terdorong bila ingin menggapai tujuan yang akan dicapainya maka dari itu seseorang akan termotivasi dan melakukan berbagai cara agar tujuannya tercapai.

D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

1. Pengertian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Nu'man Somantri (2001) dalam Wuryan dan Syaifullah, (2015, hlm. 76) mendefinisikan Pendidikan kewarganegaraan adalah kombinasi dari disiplin ilmu sosial, kewarganegaraan, humaniora, teknologi, agama, dan kegiatan dasar manusia yang dilakukan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai tujuan pendidikan ilmu sosial dan nasional. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk dan membekali masyarakatnya dengan pengetahuan kewarganegaraan untuk hidup berbangsa.

Menurut Cholisin (dalam Winarno 2013, hlm. 6) mengutarakan bahwa “Secara termonologis, pendidikan kewarganegaraan didefinisikan

sebagai pendidikan politik yang berfokus pada peran warga negara dalam kehidupan bernegara. Materi pendidikan ini dirancang untuk meningkatkan peran ini sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 sehingga menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh negara dan bangsa mereka sendiri.” Pendidikan kewarganegaraan berfokus pada penerapan prinsip-prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara untuk menciptakan warga negara yang baik.

Menurut Branson dalam Wuryan dan Syaifullah (2015, hlm. 78) Pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan adalah tiga elemen penting yang harus diajarkan dalam pendidikan kewarganegaraan. Pengetahuan kewarganegaraan mencakup segala sesuatu yang warga negara perlu tahu tentang sistem politik pemerintahan, konstitusi, undang-undang, hak dan kewajibannya sebagai warga negara, dan lain-lain. Meskipun demikian, Kewarganegaraan terdiri dari kemampuan atau keterampilan kognitif, sosial, dan psikomotorik. Keterampilan berpikir kritis, yang mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, menjelaskan, dan menganalisis; mengevaluasi, menentukan, dan mempertahankan pendapat atau perspektif terhadap masalah publik, adalah keterampilan intelektual yang penting untuk membangun warga negara yang cerdas, efektif, dan bertanggung jawab.

2. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Tujuan pendidikan kewarganegaraan, sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945, adalah untuk menghasilkan warga negara yang baik, cerdas, trampil, dan berpartisipasi. (Sunarso, 2020, hlm. 7).

Sedangkan berdasarkan Pusat Kurikulum dalam Sunarso (2020, hlm. 7) tujuan pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, logis, dan inovatif untuk menyelesaikan masalah bangsa.
- b. Berpartisipasi dengan santun, cerdas dan bertanggung jawab dalam kegiatan masyarakat, nasional, dan internasional.

- c. Agar dapat berinteraksi dengan orang lain, harus berkembang kearah yang baik dan termodifikasi untuk mengubah diri sesuai dengan sifat bangsa Indonesia.
- d. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, berinteraksi dengan negara lain di seluruh dunia.

Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya berfungsi sebagai dasar negara dan pandangan hidup masyarakatnya agar menjalani kehidupan berlandaskan Pancasila. Lalu tujuan pendidikan kewarganegaraan juga ialah agar dapat membuat warga negaranya menjadi warga negara yang santun, cerdas, terampil, serta berpengetahuan luas.

3. Manfaat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan kebermanfaatan yang sangat berguna bagi menjalankan kehidupan dan bermasyarakat di Indonesia (Saidurrahman dan Arifinsyah, 2018, hlm. 7). Manfaat Pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut:

- a. membentuk kepribadian sosial untuk menghadapi kehidupan yang lebih sulit di masa depan, terutama mempertahankan identitas nasional yang kuat dan tangkas sambil mempertahankan tanah air.
- b. Mempelajari keterampilan untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif dan bertanggung jawab atas kehidupan sosial.
- c. Menghidupkan kembali semangat nasionalisme dan patriotisme di kalangan kaula muda yang menyadari bahwa mereka adalah penduduk asli Indonesia dan harus memperjuangkan kedaulatannya.
- d. Mewujudkan masyarakat yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, yang tercermin dalam kepribadian berlandaskan pancasila, tetapi tetap konsisten dalam menjaga kerukunan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- e. Tidak menyusutkan budaya demokrasi berbasis local wisdom yang adil, toleran, dan bertanggungjawab.

4. Visi Misi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Winataputra dalam Winarno (2013, hlm. 11-12) mengemukakan bahwa “Visi pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas mencakup sistem pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi sebagai program pendidikan formal dan non-formal, aktivitas sosial kultur dalam masyarakat, dan bidang studi ilmiah dalam diskusi pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

Sedangkan Pendidikan kewarganegaraan mengemban misi sosial-pedagogis adalah mengembangkan potensi individu sebagai insan Tuhan dan makhluk Indonesia yang cerdas dan demokratis. Memfasilitasi terwujudnya demokrasi praktis, sistem kepercayaan, konsep, prinsip, dan cita-cita dalam pembangunan masyarakat madani adalah misi sosial budaya. Dan Misi substantif-akademik adalah menciptakan organisasi atau kumpulan pengetahuan untuk pendidikan kewarganegaraan, yang mencakup ide-idenya. Prinsip-prinsip yang berkaitan dengan kebajikan kewarganegaraan dan budaya kewarganegaraan serta generalisasi mereka.”

Visi dan misi Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya membentuk dan mewujudkan generasi muda yang berkepribadian baik dan berlandaskan pada Pancasila. Maka dari itu Pendidikan kewarganegaraan dapat membantu untuk memahami kehidupan pribadi, bermasyarakat dan bernegara.

5. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 SMA/Madrasah Aliyah tentang Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup yang luas, tergantung pada isi dan objek penelitian. Kajian Pendidikan Kewarganegaraan melibatkan banyak disiplin ilmu, Menurut Winarno (2013, hlm. 38) ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, meliputi:

- a. Pancasila sebagai dasar negara, ideologi, pandangan hidup, dan cara Indonesia berinteraksi dengan dunia.
- b. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, yang berfungsi sebagai landasan konstitusional untuk kehidupan nasional dan negara.
- c. Bhineka Tunggal Ika, sebagai bukti komitmen masyarakat Indonesia untuk mempertahankan keberagaman, kohesi nasional, dan pergaulan internasional yang harmonis.
- d. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai bentuk terakhir dari Republik Indonesia yang dapat melindungi seluruh negara dan tanah air Indonesia.

Ruang lingkup tersebut merupakan empat pilar kebangsaan. Semua itu diperjelas Kembali dalam materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 Tahun 2016 Tentang Standart Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menjabarkan mengenai ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang meliputi:

- a. Dinamika pelanggaran HAM dan penanganan yang adil.
- b. Prinsip dan etika yang terkandung dalam pasal-pasal Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- c. Keberanian untuk menghadapi tantangan untuk mengembangkan integrasi nasional dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
- d. Dinamika kehidupan nasional dan internasional berdasarkan gagasan tentang NKRI dan wilayah geopolitik Indonesia.
- e. Ideologi, prinsip, dan penerapan prinsip Pancasila.
- f. Proses pelaksanaan pasal-pasal yang mengatur kekuasaan kehakiman dan keuangan negara.
- g. Praktik pengelolaan dan penyalahgunaan wewenang oleh pejabat negara dan lembaga yang bertanggung jawab atas masalah ini.
- h. Metode yang digunakan untuk memperkuat persatuan dalam rangka Bhinneka Tunggal Ika.

i. Dinamika penyelenggaraan negara antara gagasan NKRI dan gagasan negara federal.

6. Objek Kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menurut Saidurrahman dan Arifinsyah (2018, hlm.. 4-6) berhasil atau tidaknya proses pembelajaran ditentukan oleh batasan materi ajar. Maka objek kajian pendidikan kewarganegaraan meliputi, berikut:

a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa

Diakui bahwa masyarakat Indonesia heterogen menjadikan hidup rukun dengan perbedaan menjadi kebutuhan. Cinta akan lingkungan, kebanggaan akan bangsa Indonesia, dan komitmen pemuda untuk berkontribusi pada kehidupan negara dan bangsa, harga Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dan perjuangan untuk membela negara dari serangan NKRI Ini menggambarkan Pancasila.

b. Hak Asasi Manusia

Pemenuhan hak dan kewajiban pemuda bangsa sebagai bagian dari masyarakat dan sebagai alat hak asasi manusia internasional, termasuk hak atas kehidupan yang layak, penghormatan, dan perlindungan hak asasi manusia. Kehidupan demokrasi yang dilindungi oleh negara hukum bergantung pada hak asasi manusia. Selain itu, hak asasi manusia yang dilindungi oleh konstitusi Indonesia harus menjadi pelajaran berharga dari kemajuan demokrasi negara tersebut.

c. Kebutuhan Warga Negara

Medapatkan perhatian dan perlindungan dari pemerintah merupakan kebutuhan dasar yang harus dimiliki sebagai warga negara. Keamanan dan kenyamanan hidup, gotong royong, harga diri sebagai warga negara, kebebasan berserikat dan berpendapat, penghormatan terhadap keputusan kolektif, pencapaian diri, status warga negara yang setara, dan kebutuhan dasar dan kebersamaan

untuk menata masa depan. Sebagaimana yang terkandung dalam UUD 1945 dan Pancasila.

d. Konstitusi Negara

Rukun dan harmonis dalam suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh konstitusi. Hubungan penting antara konstitusi negara dan cita-cita Proklamasi Kemerdekaan sebagai konstitusi yang digunakan di Indonesia.

e. Norma, hukum, dan Peraturan

Sebagai Negara hukum, Indonesia memiliki norma dan peraturan berasal dari nilai-nilai kearifan lokal (*local wisdom*). Peraturan keluarga, sekolah, norma masyarakat, peraturan daerah, norma nasional dan internasional, sistem hukum, dan peradilan nasional. Norma tersebut tidak boleh bertentangan dengan kehidupan masyarakat Indonesia yang sangat beragam.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah studi yang dilakukan oleh peneliti lain sebelum ditulis oleh penulis. Adanya penelitian terdahulu ini akan dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian sesuai dengan judul yang akan digunakan oleh penulis. Berikut beberapa penelitian yang relevan dari penelitian sebelumnya:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Muhaimin Fazlur Rohman (2022) dengan judul penelitian ‘Pengaruh Media Interaktif *wordwall* Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 6 Bandung’. Berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wordwall* pada mata pelajaran geografi berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Imaculata Rupa (2021) dengan judul penelitian ‘Pengaruh Penggunaan Permainan *Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Koloid Kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta’. Hasil penelitian ini menunjukkan

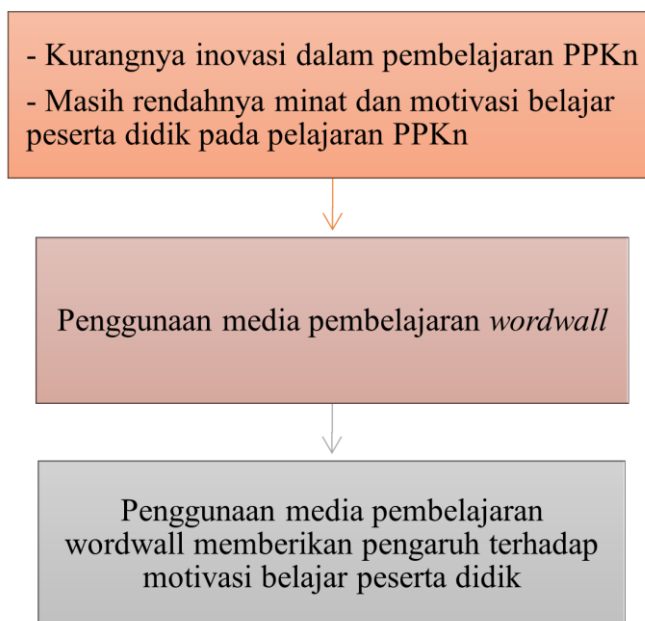
bahwa *game wordwall* mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi koloid di kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Putu Agung Arimbawa (2021) dengan judul ‘Penerapan *Wordwall Game Quiz* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi’. Hasil penelitian yang dia lakukan tentang penggunaan metode kuis *game wordwall* menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dapat meningkatkan: 1) motivasi peserta didik untuk belajar di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Petang pada tahun pelajaran 2020/2021; dan 2) prestasi belajar biologi peserta didik di kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Petang pada tahun pelajaran 2020/2021.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Zumrotus Sholihah Fauzan (2022) yang berjudul ‘Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang’ Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Fakta bahwa peserta didik dalam kelas eksperimen mendapatkan skor angket yang lebih tinggi daripada siswa dalam kelas kontrol menunjukkan ini.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa & Susanto (2022) dengan judul ‘Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar’. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa *game wordwall* secara parsial meningkatkan motivasi belajar secara signifikan dan positif.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian adalah cerita atau ide tentang kerangka konsep untuk menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan sebelumnya oleh peneliti. (Arif, dkk. 2017) Mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang seringkali membuat peserta didik jenuh dan bosan.

Pada umumnya pendidik menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku sebagai sumber belajarnya. Peneliti ingin menggunakan Wordwall sebagai alat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Kerangka berpikir ini dibuat oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penggunaan wordwall, sebuah media berbasis digital, berdampak pada motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Lembang.



Gambar 2.1

Bagan Kerangka Berfikir

Sumber : Disusun oleh Peneliti 2023

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam penelitian ini, asumsi yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik SMPN 1 Lembang cenderung merasa bosan karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PPKn.
- b. Peserta didik tertarik bila menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Hipotesis

Hipotesis peneliti didasarkan pada teori yang mendukung fakta di lapangan dan hasil penelitian, hipotesis adalah jawaban atau dugaan. Karena masalah yang diteliti, penelitian ini adalah:

a. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Lembang.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Lembang.

b. H_0 : Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran PPKn.

H_a : Terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* dengan yang menggunakan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran PPKn.