

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori Tentang Pembelajaran

1. Definisi Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar.

Menurut Edward Harefa (2024, hlm. 10) mengatakan bahwa Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Fungsi-fungsi pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran sebagai sistem pembelajaran sebagai sistem terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode

pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).

b. Pembelajaran sebagai proses pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar, meliputi:

- 1) Persiapan. merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) dan penyiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya.
- 2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Belajarnya peserta didik banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen pendidik, persepsi dan sikapnya terhadap peserta didik.
- 3) Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial *teaching* bagi peserta didik yang berkesulitan belajar.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama pendidik. Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction*. Menurut Gagne, Briggs, dan Vager (1992) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 9) mengartikan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran menekankan pada proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 9) mengartikan Pembelajaran dapat diartikan juga sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar

terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit di dalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Dalam hal ini, pendidik tidak boleh semata-mata memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Pendidik dapat membantu proses ini dengan cara membelajarkan, yang dapat membuat informasi menjadi lebih bermakna dan relevan bagi peserta didik. Proses tersebut dapat dilakukan dengan memberikan ide-ide, dan mengajak peserta didik agar menyadari dan menggunakan sendiri ide-ide tersebut, serta mengajak peserta didik agar menyadari dan menggunakan strategi-strategi mereka sendiri dalam belajar. Pendidik dapat memberikan kepada peserta didik tangga yang dapat membantu mereka mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, tetapi harus diupayakan agar peserta didik sendiri yang memanjat tangga itu (Sobry Sutikno, 2019, hlm. 10).

Proses pembelajaran seharusnya diselenggara-kan secara interaktif, inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Sobry Sutikno, 2019, hlm. 11).

Menurut Lindgren (1976) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 11) mengatakan bahwa fokus sistem pembelajaran mencakup tiga aspek, yaitu:

- a. Peserta didik merupakan faktor yang paling penting sebab tanpa peserta didik tidak akan ada proses belajar.
- b. Proses belajar adalah apa saja yang dihayati peserta didik apabila mereka belajar. Bukan apa yang harus dilakukan pendidik untuk

membelajarkan materi pelajaran, melainkan apa yang akan dilakukan peserta didik untuk mempelajarinya.

- c. Situasi belajar adalah lingkungan tempat terjadinya proses belajar dan semua faktor yang mempengaruhi peserta didik atau proses belajar seperti pendidik, kelas dan interaksi di dalamnya.

2. Tujuan Pembelajaran

Menurut Sobry Sutikno (2019, hlm. 24) Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Dengan kata lain tujuan pembelajaran merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Wari Suwaria (1991) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 24) mengatakan bahwa kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor). Tujuan mempunyai jenjang dari yang umum sampai kepada yang khusus. Semua tujuan itu berhubungan antara satu dengan yang lainnya, dan tujuan di atasnya. Bila tujuan terendah tidak tercapai, maka tujuan di atasnya tidak tercapai pula. Hal ini disebabkan karena tujuan berikutnya merupakan turunan dari tujuan sebelumnya. Oleh karena itu, aspek tujuan pembelajaran merupakan yang paling utama, yang harus dirumuskan secara jelas dan spesifik karena dapat menentukan arah. Tujuan-tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan, dan karenanya harus dirumuskan secara operasional, dapat diukur, dan dapat diamati ketercapaiannya.

3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja oleh guru untuk membuat peserta didik belajar melalui pengaktifan berbagai unsur dinamis dalam proses belajar. Hal tersebut dapat dipahami dari beberapa ciri-ciri pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Gagne (1975) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 12), sebagai berikut:

- a. Mengaktifkan motivasi.
- b. Memberitahu tujuan belajar.

- c. Mengarahkan perhatian.
- d. Merangsang ingatan.
- e. Menyediakan bimbingan belajar
- f. Meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari).
- g. Melancarkan transfer belajar,
- h. Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik.

Pendapat lain, menurut Oemar Hamalik (1999) dalam Sobry Sutikno (2019, hlm. 12) menjelaskan tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran sebagai berikut:

- a. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
- b. Kesalingtergantungan di antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangan kepada sistem pembelajaran.
- c. Tujuan. Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai.

Menurut Sobry Sutikno (2019, hlm. 13) mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran, lebih detail sebagai berikut:

- a. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu;
- b. Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan;
- c. Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik;
- d. Adanya aktivitas peserta didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran;
- e. Tindakan pendidik yang cermat dan tepat;
- f. Terdapat pola aturan yang ditaati pendidik dan peserta didik dalam proporsi masing-masing;
- g. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- h. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk atau hasil.

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Menurut Sobry Sutikno (2019, hlm. 13) dikatakan juga landasan. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif, maka pelaksanaan proses pembelajaran harus memenuhi prinsip-prinsip, berikut ini:

- a. Pembelajaran berfokus pada peserta didik, artinya orientasi pembelajaran terfokus kepada peserta didik. Peserta didik menjadi subyek pembelajaran, dan kecepatan belajar peserta didik yang tidak sama perlu diperhatikan.
- b. Menyenangkan. Peserta didik merasa aman, nyaman, betah, dan asyik mengikuti pembelajaran.
- c. Interaktif. Adanya hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik, dan antar peserta didik.
- d. Prinsip motivasi, yaitu dalam belajar diperlukan motivasi-motivasi yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Dengan prinsip ini, guru harus berperan sebagai motivator peserta didik dalam belajar. Pendidik memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Peserta didik terlibat dalam setiap peristiwa belajar yang sedang dilakukan, misalnya aktif bertanya, mengerjakan tugas, dan aktif berdiskusi.
- e. Mengembangkan kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Proses pembelajaran harus dapat memberikan ruang yang cukup bagi perkembangan kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.
- f. Pembelajaran terpadu, maksudnya pengelolaan pembelajaran dilakukan secara integratif. Semua tujuan pembelajaran berupa kemampuan dasar yang ingin dicapai bermuara pada satu tujuan akhir, yaitu mencapai kemampuan dasar lulusan.
- g. Memberikan penguatan dan umpan balik. Dalam situasi tertentu, pendidik memberikan pujian atau memperbaiki respon peserta didik. Namun tetap menjaga suasana agar peserta didik berani untuk berpendapat,
- h. Prinsip perbedaan individual, yaitu setiap peserta didik memiliki perbedaan-perbedaan dalam berbagai hal, seperti watak, intelegensi,

latar belakang keluarga, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dituntut memperhitungkan perbedaan-perbedaan itu. Pendidik dituntut memberikan pengayaan bagi peserta didik yang berkemampuan lebih dan remedial bagi peserta didik yang berkemampuan kurang atau mengalami kesulitan belajar.

- i. Prinsip pemecahan masalah, yaitu dalam belajar peserta didik perlu dihadapkan pada situasi-situasi bermasalah dan pendidik membimbing peserta didik untuk memecahkannya.
- j. Memanfaatkan aneka sumber belajar. Pendidik menggunakan berbagai sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan.
- k. Memberi keteladanan. Pendidik memberikan keteladanan dalam bersikap, bertindak, dan bertuturkata baik di dalam maupun di luar kelas
- l. Mengembangkan kecakapan hidup. Tumbuhnya kompetensi peserta didik dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, termasuk berkomunikasi dengan baik dan efektif, baik lisan maupun tulisan, mencari informasi, dan berargumentasi secara logis.
- m. Prinsip belajar sambil mengalami, yaitu dalam mempelajari sesuatu, apalagi yang berhubungan dengan keterampilan haruslah melalui pengalaman langsung. Seperti ketika belajar menulis, maka peserta didik harus menulis, belajar berpidato harus melalui praktik berpidato.
- n. Menumbuhkan budaya akademis, nilai-nilai kehidupan, dan pluralisme. Terbangunnya suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima, menghargai, akrab, terbuka, hangat, dan penuh empati, tanpa membedakan latar belakang dan status sosial ekonomi.
- o. Mengembangkan kerjasama dan kompetisi untuk mencapai prestasi. Pendidik mengembangkan kemampuan berkerjasama melalui kerja

kelompok, dan kemampuan berkompetisi melalui kerja individual, untuk memperoleh hasil optimal bukan untuk saling menjatuhkan.

- p. Belajar tuntas (*mastery learning*), maksudnya pembelajaran mengacu pada ketuntasan belajar kemampuan dasar melalui pemecahan masalah. Setiap individu dan kelompok harus menuntaskan satu kemampuan dasar, baru belajar kekemampuan dasar berikutnya

5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Paradigma pembelajaran di Indonesia memiliki dualisme. Dualisme tersebut adalah antara paradigma lama dan paradigma baru dalam pembelajaran. Paradigma pertama, paradigma lama yang percaya bahwa faktor pendidik adalah paling menentukan. Pendidik dipandang sosok yang paling tahu, yang ibaratnya seperti ceret yang penuh berisi ilmu. Sementara peserta didik atau peserta didik adalah dapat diibaratkan gelas kosong yang harus dituangi ilmu dari Pendidik. Oleh karena itu, dalam paradigma ini, baru menjadi lebih dominan untuk memberikan ilmu kepada peserta didik, dan peserta didik memiliki posisi untuk memperoleh ilmu dari sang guru. Paradigma ini guru menjadi lebih aktif (*teacher-centered learning*), sedang peserta didik lebih menjadi objek (Edward Harefa, 2024, hlm. 13).

Menurut Sobry Sutikno (2019, hlm. 16) mengatakan bahwa Paradigma pendidikan yang telah berlangsung sejak lama lebih menitikberatkan peran pendidik dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Paradigma tersebut bergeser ke paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya dalam rangka membentuk manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, berakhlak mulia, berkepribadian, memiliki kecerdasan, memiliki estetika, sehat jasmani dan rohani, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang kompleks, dan bukan sekedar memberikan informasi.

Kekompleksan tersebut dapat diidentifikasi dari:

- a. Kesibukan kelas
- b. Keanekaragaman interaksi pendidik dan peserta didik.
- c. Profesi pendidik di kelas menuntut kemandirian dalam mengambil keputusan belajarkan.

Paradigma yang kedua adalah yang sebaliknya, yakni peserta didik yang memperoleh kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran (*student centered learning*). Dalam pembelajaran modern, peserta didik lebih memperoleh perhatian untuk belajar secara aktif. Bukan hanya diberitahu oleh pendidik, tetapi peserta didik diajak atau diberi kesempatan untuk belajar mencari tahu sendiri. Paradigma baru ini dikenal dengan pendekatan pembelajaran CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) atau PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) atau PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Kedua paradigma tersebut membuat terjadinya perubahan istilah dari yang biasa orang sebut pengajaran menjadi pembelajaran. Sekilas tidak ada yang berbeda dari pengajaran dan pembelajaran (Edward Harefa, 2024, hlm. 13).

Berbicara mengenai pembelajaran Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pribadi pendidik sebagai pengelola kelas. Pendidik harus dapat melaksanakan proses pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik harus memiliki persiapan mental, kesesuaian antara tugas dan tanggung jawab, penguasaan bahan, kondisi fisik, dan semangat dalam bekerja. Adapun faktor eksternal adalah kondisi yang timbul atau datang dari luar pribadi pendidik, antara lain keluarga dan lingkungan pergaulan di masyarakat. Faktor lingkungan yang dimaksud adalah faktor lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan sekolah (Sobry Sutikno, 2019, hlm. 17).

B. Kajian Teori Tentang Teknologi Pembelajaran

1. Definisi Teknologi Pembelajaran

Teknologi (*technology*) berasal dari bahasa Yunani yaitu *techne* yang berarti seni, kerajinan, atau keterampilan. Sementara itu, kata *logia* berarti kata, studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara etimologi, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. *Technology is the application of knowledge for a practical purpose*. Artinya, teknologi adalah aplikasi pengetahuan untuk suatu tujuan praktis (Miftah Arief, 2022, hlm. 22).

Pembelajaran merupakan sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi belajar. *Instruction refers to the deliberate arrangement of learning conditions to promote the attainment of some intended goal* artinya, pembelajaran merujuk pada pengaturan kondisi belajar yang disengaja untuk mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan (Miftah Arief, 2022, hlm. 24).

Menurut Smith & Ragan dalam Miftah Arief (2022, hlm. 24) mengatakan *bahwa instruction is the intentional facilitation of learning toward indentified learning goals*. Artinya, pembelajaran adalah fasilitasi belajar dengan sengaja menuju tujuan belajar yang diinginkan. Teknologi Pembelajaran dipandang sebagai suatu bidang yang terlibat dalam fasilitasi belajar manusia. Melalui proses identifikasi, sistematis, pengembangan, organisasi, dan pemanfaatan berbagai sumber belajar, serta melalui pengelolaan proses-proses tersebut.

Menurut Miftah Arief (2022, hlm. 23) mengatakan, terdapat tiga aspek utama dari makna sebuah teknologi sebagai berikut :

- a. Aplikasi pengetahuan Artinya membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Salah satu cara untuk membuat sesuatu jadi konkret adalah dengan jalan mematenkan seperti dilakukan banyak orang melalui pengembangan model. Jika definisi teknologi ini yang digunakan, maka semua upaya untuk mematenkan hasil karya merupakan salah satu bagian kajian teknologi pembelajaran.

- b. Tujuan praktis Merujuk pada berbagai jenis ilmu pengetahuan dan untuk apa pengetahuan itu digunakan. Pengembangan ilmu pengetahuan harus mempertimbangkan aspek kebermanfaatan bagi semua orang. Artinya, tujuan praktis mengandung arti manfaat etis yang dirasakan oleh masyarakat dari hasil aplikasi pengetahuan tersebut. Tentu saja, tujuan praktis dari aplikasi pengetahuan bukan saja bertujuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan itu sendiri, melainkan juga manfaat etis yang dirasakan oleh makhluk lainnya. Dalam hal inilah diperlukan pendidikan atau pembelajaran yang akan dibahas selanjutnya.
- c. Dinamika perubahan diakibatkan oleh adanya penerapan dan tujuan menerapkan ilmu pengetahuan. Perubahan teknologi menyebabkan perubahan manusianya dari segi pengetahuan, sikap, dan perilaku, maupun dari segi budaya teknologi yang dianut. Selanjutnya, istilah pembelajaran (*instruction*) dipandang sebagai segala sesuatu yang dilakukan dengan tujuan untuk memudahkan pembelajaran.

2. Manfaat Teknologi Pembelajaran

Menurut Miftah Arief (2022, hlm. 23) mengatakan bahwa didapatkan beberapa manfaat teknologi pembelajaran sebagai berikut :

- a. Sebagai peralatan untuk mendukung konstruksi pengetahuan.
- b. Sebagai sarana informasi untuk menyelidiki pengetahuan yang mendukung pendidik.
- c. Sebagai media sosial untuk mendukung pelajaran dengan berbicara.
- d. Sebagai mitra intelektual untuk mendukung pelajar.
- e. Dapat meningkatkan mutu pendidikan/sekolah.
- f. Dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.
- g. Dapat mempermudah mencapai tujuan pendidikan.

3. Kelebihan Teknologi Pembelajaran

Menurut Miftah Arief (2022, hlm. 34) mengatakan bahwa secara umum, kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi pembelajaran sebagai berikut:

a. Perubahan Sistem Nilai dan Norma

Perubahan tidak dapat luput dari dua sifatnya, konstruktif dan destruktif. Seiring dengan berkembangnya teknologi serta pemanfaatannya, perubahan sistem dan norma pun tidak dapat dihindari. Perubahan konstruktif terjadi apabila pemanfaatan teknologi digunakan untuk hal baik, bersifat profesional dan berintegritas. Artinya, penggunaan teknologi telah membawa kehidupan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik dan membangun. Namun, cukup disayangkan bahwa kondisi seperti ini sebagian besar hanya terjadi di negara maju dengan tingkat pemahaman dan pendidikan yang cukup tinggi.

Perubahan destruktif terjadi apabila pemanfaatan teknologi yang memberikan segala kemudahan telah sampai pada penyalahgunaannya. Hal tersebut sering terjadi di negara berkembang dengan tingkat pemahaman dan pendidikan masyarakat yang rendah pula. Misalnya, akses internet yang kian menjamur pada masyarakat Indonesia, belum cukup membawa sebagian besar masyarakatnya pada kecerdasan intelektual. Sebaliknya, yang kerap terjadi adalah penyalahgunaan fasilitas tersebut seperti pengaksesan situs yang berbau pornografi, pemakaian situs permainan judi, dan lain-lain.

Dampak destruktif lainnya adalah semakin cepatnya arus informasi yang tidak semuanya layak didengar ataupun diketahui. Namun, seperti teori jarum suntik, media dapat dengan mudah menimbulkan kepercayaan dan pemahaman bagi audiensnya sehingga mudah terpancing oleh isu-isu yang tidak benar mengenai apapun yang tidak mendidik.

b. Menciptakan Ketergantungan

Dengan segala kemudahan yang diberikan oleh teknologi, masyarakat seolah dimanjakan oleh ketersediaan segala kebutuhan hidupnya. Masyarakat pengguna teknologi kian enggan menggunakan alat-alat manual untuk alasan efektivitas dan efisiensi. Masyarakat semakin sulit melepaskan diri dari serba kecanggihan teknologi. Hal tersebut akan terus berlangsung dalam waktu lama dan kian membawa masyarakat pada ketergantungan pemanfaatan teknologi. Sesuatu yang berlangsung lama inilah yang menyebabkan perubahan kebudayaan pada suatu masyarakat.

Ketergantungan yang lain menyangkut pada gaya hidup dan prestise seseorang. Jika tidak memanfaatkan teknologi, maka seseorang akan dianggap kekurangan kualitas dalam kehidupan sosialnya. Misalnya, penggunaan jejaring sosial ataupun situs pertemanan melalui media internet yang sering dijadikan tolak ukur eksistensi seseorang. Sekali saja memasuki situs jejaring sosial tersebut, maka akan mustahil bagi hampir seluruh pengunjungnya untuk tidak mengunjungi situs itu lagi.

c. Menciptakan Kolonialisme

Kesenjangan akan selalu ada di muka bumi dan begitu pun kesenjangan arus informasi yang ada. Munculnya teknologi komunikasi menyebabkan arus informasi dari negara maju ke negara berkembang menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan ini menyebabkan masyarakat negara tertentu lebih banyak mengonsumsi informasi dari negara yang *rich informations* (maju) sehingga memungkinkan munculnya kolonialisasi. Kolonialisasi yang dimaksud di sini bukannya taktik imperialisme dalam penaklukan negara lain melalui akuisisi tanah dan wilayah, melainkan berupa penjajahan melalui arus informasi.

Menurut Miftah Arief (2022, hlm. 35) mengatakan bahwa ada kelebihan penggunaan teknologi pembelajaran sebagai berikut :

a. Membuat pendidikan lebih produktif.

- b. Menunjang pembelajaran individual.
 - c. Membuat pendidikan lebih ilmiah.
 - d. Membuat pembelajaran lebih *power full*.
 - e. Membuat hubungan antara dunia luar dengan dunia dalam (sekolah) dapat saling terhubung.
 - f. Menyelesaikan pekerjaan dengan semakin mudah.
 - g. Memudahkan komunikasi dengan orang lain melalui fasilitas email, chat, hingga unikasi dengan cara langsung (pembicaraan) sekali pun melalui internet.
 - h. Munculnya bermacam-macam komunitas dari internet.
 - i. Mudah mencari informasi yang kita butuhkan.
 - j. Memungkinkan berbelanja melalui media internet.
 - k. Menjadikan akses internet dapat kita lakukan dengan mudah dan murah.
 - l. Mendapat hiburan, seperti *games online*.
4. Kekurangan Teknologi Pembelajaran

Menurut Miftah Arief (2022, hlm. 36) mengatakan bahwa ada kekurangan penggunaan teknologi pembelajaran sebagai berikut :

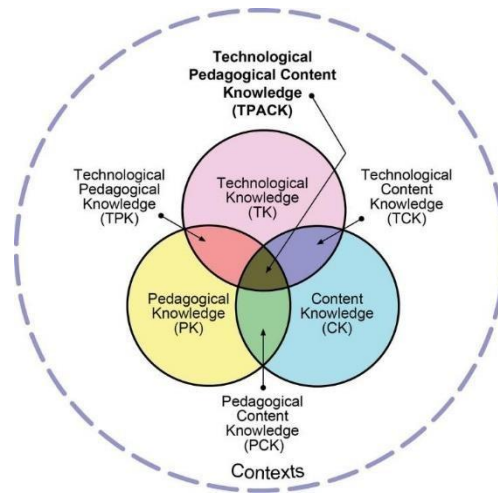
- a. Anak lebih banyak menghabiskan waktu menonton televisi daripada melakukan hal lainnya seperti belajar dan olahraga. Dengan kesibukan orangtua yang tidak punya cukup waktu untuk memer kesibukamendampingi, dan mengawasi anak. Anak lebih banyak hatilghabiskan waktu menonton televisi. Dalam seminggu, anal menonton televisi hingga sekitar 170 jam. Apa yang mereka pelajari selama itu? Mereka akan belajar bahwa kekerasan itu menyelesaikan masalah. Mereka juga belajar untuk duduk di rumah dan menonton, bukannya bermain di luar dan berolahraga. Hal ini menjauhkan mereka dari pelajaran-pelajaran hidup yang penting seperti bagaimana cara berinteraksi dengan teman sebaya, belajar cara berkompromi, serta berbagi di dunia yang penuh dengan orang lain,
- b. Anak kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan *online*. Banyak orang yang

memiliki ratusan atau bahkan ribuan teman di media sosial, tetapi di dunia nyata mereka hanya memiliki beberapa orang teman dekat yang menemani keseharian mereka. Padahal jika terjadi suatu hal yang krusial pada kehidupan kita, yang bisa membantu kita bukanlah orang-orang yang kita kenal di dunia maya, tetapi orang-orang yang hidup di sekitar kita.

- c. Semakin maraknya kejahatan di internet. Kejahatan ini tidak mengenal batas negara dan teritorial, kapan pun dan di mana pun bisa muncul. Perbuatan yang dilakukan tersebut bersifat ilegal atau tidak etis, menggunakan peralatan yang berhubungan dengan komputer dan internet, serta kerugian yang diakibatkan jauh lebih besar daripada kejahatan biasa. Biasanya pelaku kejahatan adalah orang yang mengerti dan memahami dengan baik tentang internet, komputer, dan berbagai aplikasinya. Jenis-jenis kejahatan di internet antara lain *Unauthorized Access*, *Cyber Sabotage and Extortion*, *Cyber Espionage*, *Data Forgery*, *Illegal Contents*, *Infringements of Privacy*, *Phishing*, *Spamming*, dan *Offense*.
- d. Terjadinya penyebaran virus komputer. Virus komputer adalah sebuah program yang berukuran relatif kecil dan bersifat sebagai parasit yang mampu hidup dan menggandakan dirinya menyerupai file maupun folder dan sangat mengganggu pengguna komputer yang terinfeksi. Virus komputer menyebar melalui berbagai media termasuk media internet dan penyimpanan (file *storage*) seperti *CD-ROM*, *Disket*, *Flash Disk*, *Hard Disk*, dan *Memory Card*.
- e. Terjadinya pornografi, perjudian, penipuan, dan tayangan kekerasan. Berbagai peralatan seperti televisi dan internet banyak menayangkan dan menampilkan tindakan-tindakan pornografi, perjudian, penipuan, dan tayangan kekerasan yang dengan cepat ditiru para penikmatnya.

C. Kajian Teori Tentang TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

1. Pengertian TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)



Gambar 2.1 Kerangka TPACK

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara pengetahuan tentang teknologi, pengetahuan tentang metode pembelajaran, dan pengetahuan tentang subjek yang diajarkan dalam proses pembelajaran. TPACK menekankan bahwa pendidik harus memiliki kombinasi dari ketiga jenis pengetahuan tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Eko Risdianto, 2024, hlm. 22).

Menurut Parahita *et al* (2022) dalam Eko Risdianto (2024, hlm. 22) mengartikan bahwa Pengetahuan tentang teknologi (*Technological Knowledge/TK*) meliputi pengetahuan tentang perangkat keras dan perangkat lunak, serta cara menggunakannya dalam pembelajaran. Pengetahuan tentang metode pembelajaran (*Pedagogical Knowledge/PK*) meliputi pengetahuan tentang strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang efektif. Pengetahuan tentang subjek yang diajarkan (*Content Knowledge/CK*) meliputi pengetahuan tentang materi yang diajarkan, konsep, dan prinsip yang terkait dengan subjek tersebut. Berbagai bentuk korelasi antara tiga komponen utama TPACK menunjukkan bahwa ada

pengaruh kecil antara teknologi dan pedagogi dan teknologi dan konten, namun ada pengaruh besar ketika pembelajaran diselaraskan antara pedagogik dan konten untuk mendapatkan perkembangan pengetahuan yang lebih luas.

TPACK mengklaim bahwa pendidik harus dapat menggabungkan ketiga jenis pengetahuan tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Pendekatan berbasis TPACK adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kombinasi antara pengetahuan tentang teknologi, pengetahuan tentang pembelajaran, dan pengetahuan tentang subjek yang diajarkan. TPACK singkatan dari "*Technological Pedagogical Content Knowledge*", yang merupakan konsep yang digunakan untuk menggambarkan keterkaitan antara ketiga jenis pengetahuan tersebut dalam proses pembelajaran (Eko Risdianto, 2024, hlm. 23).

Dalam pendekatan berbasis TPACK, pendidik harus memiliki pengetahuan tentang teknologi yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran, pengetahuan tentang metode pembelajaran yang efektif, dan pengetahuan tentang materi yang diajarkan. Pendidik harus dapat menggabungkan ketiga jenis pengetahuan tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik (Eko Risdianto, 2024, hlm. 23).

Pendekatan berbasis TPACK memungkinkan pendidik untuk menggunakan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran, seperti menggunakan perangkat lunak pembelajaran, video, dan internet untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan pendidik untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara efektif melalui evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, melalui pendekatan TPACK pendidik akan mampu menguasai dan memadukan kompetensi pedagogik, pengetahuan, dan teknologi sehingga

pembelajaran efektif, inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Eko Risdianto, 2024, hlm. 23).

2. Tantangan Pembelajaran Berbasis TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

Menurut Eko Risdianto (2024, hlm. 35) mengatakan bahwa ada beberapa tantangan dalam menerapkan pembelajaran berbasis TPACK (*Technology, Pedagogy, and Content Knowledge*) adalah sebagai berikut:

a. Kurangnya Keterampilan Teknologi dari Pendidik

Pendidik mungkin kurang berpengalaman dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sehingga memerlukan pelatihan.

b. Kurangnya keterampilan pedagogik dari Pendidik

Pendidik mungkin kurang mengetahui bagaimana menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan mengembangkan keterampilan peserta didik.

c. Kurangnya Akses Terhadap Teknologi

Beberapa sekolah mungkin kurang memiliki teknologi yang diperlukan untuk menerapkan pembelajaran berbasis TPACK.

d. Biaya

Membeli perangkat keras dan perangkat lunak dapat menjadi mahal.

e. Kurangnya Dukungan

Pendidik mungkin kurang mendapatkan dukungan dari sekolah atau pemerintah untuk mengembangkan keterampilan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan adanya tantangan tersebut maka pendidik perlu diberikan pelatihan. Pelatihan yang diperlukan pengajar dalam menerapkan pembelajaran berbasis TPACK (*Technology, Pedagogy, and Content Knowledge*) meliputi:

a. Pelatihan Teknologi

Pendidik harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi pendidikan yang relevan, seperti perangkat lunak pembelajaran, aplikasi pembelajaran, dan alat pengukuran hasil belajar.

b. Pelatihan Pedagogik

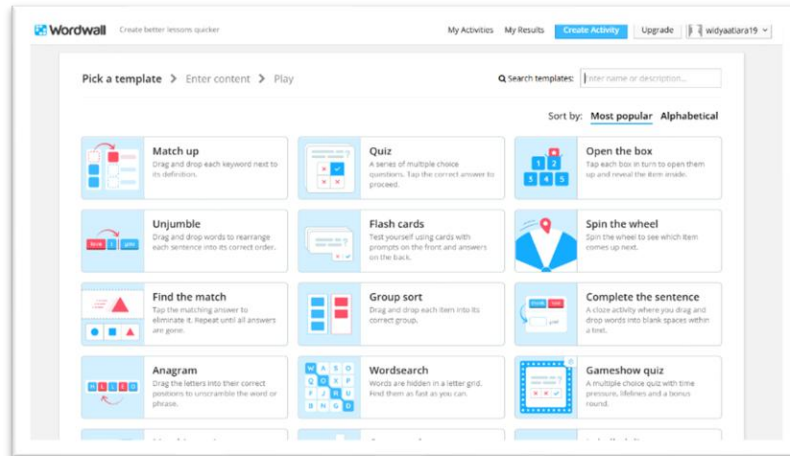
Pendidik harus memahami konsep-konsep dan metode pembelajaran yang efektif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran berbasis masalah.

c. Pelatihan konten

Pendidik harus memahami konsep-konsep dan materi yang akan diajarkan dengan baik dan dapat menggabungkan teknologi dan pedagogi yang sesuai untuk mendukung pembelajaran konten tersebut. Pelatihan ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pelatihan *in-house*, seminar, atau kursus *online*.

D. Kajian Teori Tentang Media Pembelajaran *Wordwall*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Wordwall*



Gambar 2.2 Tampilan Platform *Wordwall*

Salah satu platform alternatif yang dapat digunakan sebagai *game* edukatif adalah *Wordwall*. *Wordwall* memiliki beragam fitur yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan mainan yang mendidik dan interaktif untuk peserta didik. Dengan *wordwall*, pendidik dapat membuat kuis, permainan kata, teka-teki, aktivitas interaktif lainnya yang dapat digunakan sebagai peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran (Fatqurhohman, 2024, hlm. 119).

Dengan memanfaatkan *Wordwall* sebagai platform *game* edukatif, pendidik dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran, memberikan umpan balik yang langsung, serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Kesempatan untuk menciptakan aktivitas evaluasi yang beragam dan menarik melalui *Wordwall* menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi peserta didik (Fatqurhohman, 2024, hlm. 200).

Menurut Fatqurhohman (2024, hlm. 200) mengartikan *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis *online* yang menarik bagi peserta didik. Aplikasi ini memiliki banyak *template* yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dikembangkan dalam bentuk permainan. *Wordwall* jarang digunakan dalam media pembelajaran karena belum banyak

disosialisasikan dan diaplikasikan dalam proses belajar mengajar bagi para pendidik. Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan menggunakan aplikasi *wordwall* pada materi kimia, khususnya tentang laju reaksi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Aplikasi ini berisi konsep laju reaksi, faktor-faktor yang memengaruhi laju reaksi, teori tumbukan, dan persamaan laju reaksi.

2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Penggunaan *wordwall* sebagai alat pembelajaran membawa jumlah manfaat yang signifikan dalam konteks pendidikan. Dengan *wordwall*, pendidik dapat menciptakan soal yang memiliki format interaktif, seperti kuis, teka-teki, atau permainan kata, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan *wordwall* untuk memberikan variasi dalam format soal dan tingkat kesulitan memungkinkan pendidik untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mereka. Ini dapat membantu dalam menyajikan materi pelajaran dalam cara yang menarik, serta memberikan tantangan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman individu peserta didik (Fatqurhohman, 2024, hlm. 212).

Selain itu, dengan *wordwall*, pengajar dapat memantau *respons* dan kemajuan peserta didik secara *real-time* selama proses pembelajaran. Fitur ini memungkinkan interaksi yang langsung antara peserta didik dan pendidik, memberi ruang untuk umpan balik segera yang berharga. Analisis hasil pembelajaran yang disediakan oleh *wordwall* juga memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan lebih menyeluruh, mengidentifikasi potensi kelemahan atau area-area yang memerlukan perhatian tambahan. Hal ini memberikan landasan yang kuat untuk penyempurnaan konsep pembelajaran selanjutnya dan membantu dalam merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan terfokus (Fatqurhohman, 2024, hlm. 212).

Dengan manfaat-manfaat tersebut, penggunaan sebagai alat pembelajaran memberikan taraf baru dalam menjalankan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif tetap juga menghibur. Pendidik

dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan informatif bagi peserta didik yang pada gilirannya mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ini berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang responsif, berdaya tarik, dan fokus pada pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan bagi peserta didik (Fatqurhohman, 2024, hlm. 212).

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran *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) mengatakan bahwa 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.

4. Kelebihan Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall memiliki sejumlah kelebihan sebagai media evaluasi dalam pembelajaran. Pertama, keinteraktifan dan variasi fitur yang ditawarkan *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses evaluasi. Kemampuan platform ini dalam menyajikan soal-soal dalam format permainan seperti kuis, permainan kata, dan teka-teki membuat pengalaman evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka cenderung lebih fokus dan berpartisipasi aktif (Fatqurhohman, 2024, hlm. 208).

Kedua, *wordwall* memberikan fleksibilitas dalam merancang soal evaluasi yang sesuai dengan gaya mengajar dan tujuan pembelajaran masing-masing pendidik. Pendidik dapat dengan mudah menyusun soal-soal interaktif, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan merancang evaluasi yang kreatif serta bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik (Fatqurhohman, 2024, hlm. 209).

Selain itu, *wordwall* juga menyediakan kemampuan untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik setelah sesi evaluasi selesai. Analisis hasil evaluasi yang diberikan platform ini memungkinkan pendidik untuk melihat perkembangan kemajuan peserta didik, mengidentifikasi kelemahan, serta mengevaluasi efektivitas pengajaran secara keseluruhan. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, *wordwall* tidak hanya menjadi alat evaluasi yang efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan, terlibat, dan informatif bagi peserta didik. Hal ini dapat mendorong motivasi belajar, pemahaman yang lebih mendalam, serta kemajuan dampak positif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan (Fatqurhohman, 2024, hlm. 209).

5. Tantangan dan Solusi Media Pembelajaran *Wordwall*

Menggunakan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran dapat menghadirkan tantangan tertentu, namun berbagai solusi dapat diterapkan untuk mengatasi hambatan tersebut. Salah satu tantangan adalah mempersiapkan konten evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan

pembelajaran serta mengelola waktu dengan efisien. Untuk mengatasi hal ini, pengajar dapat mempersiapkan konten evaluasi yang bervariasi dan sesuai dengan kompetensi yang ingin diuji pada peserta didik, serta merencanakan jadwal evaluasi yang terintegrasi dengan pembelajaran (Fatqurhohman, 2024, hlm. 213).

Tantangan lainnya mungkin termasuk pengaturan teknis dan ketersediaan perangkat yang memadai untuk akses *latform*. Solusinya adalah dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang diperlukan. Pendidik juga dapat mencari solusi Alternatif, seperti menggunakan perangkat yang ada di sekolah atau memberikan waktu akses yang sesuai bagi peserta didik untuk mengikuti evaluasi (Fatqurhohman, 2024, hlm. 213).

Selain itu, merancang soal dan aktivitas evaluatif yang menarik dan relevan bagi peserta didik juga dapat menjadi tantangan. Dalam hal ini, pendidik dapat berkolaborasi dengan rekan sejawat atau memanfaatkan sumber daya edukatif untuk menyusun soal yang menarik dan bermakna. Pemanfaatan pelatihan dan panduan dari *Wordwall* sendiri juga dapat membantu pengajar dalam merancang evaluasi yang efektif dan menarik. Dengan kesadaran akan potensi tantangan yang mungkin muncul dalam penggunaan *Wordwall* sebagai alat evaluasi, pengajar dapat mempersiapkan diri dengan baik, mengembangkan strategi yang sesuai, serta menerapkan solusi kreatif untuk mengoptimalkan pengalaman evaluasi pembelajaran menggunakan platform ini (Fatqurhohman, 2024, hlm. 213).

E. Kajian Teori Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi belajar yang tinggi. Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Herwati, 2023, hlm. 31).

Secara istilah, motivasi belajar menurut Sardiman (2001) dalam Herwati (2023, hlm. 31) adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi di dalam Nasional (2002) dalam Herwati (2023, hlm. 32) mengartikan bahwa dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Motivasi juga diartikan sebagai usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Menurut Uno (2011) dalam Herwati (2023, hlm. 32) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar; serta lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Nashar (2004) dalam Herwati (2023, hlm. 32) mengatakan motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong anak untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar anak yang sistematis, penuh konsentrasi, dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. Sementara menurut Purwanto (2007) dalam Herwati (2023, hlm. 32) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarah tingkah laku terhadap suatu tujuan.

Menurut Sardiman (2001) dalam Herwati (2023, hlm. 32) mengatakan motivasi belajar memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas.
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Cepat bosan pada tugas rutin.
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja, maupun dalam kehidupan lainnya (Herwati, 2023, hlm. 32).

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri peserta didik, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Herwati, 2023, hlm. 33).

2. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011) dalam Herwati (2023, hlm. 33) peran penting motivasi belajar dan pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- a. Peran motivasi belajar dalam menentukan penguatan belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang sedang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang menentukan pemecahan dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilalui.

- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar.

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, walaupun yang dipelajari itu sedikit, tapi sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh anak.

- c. Motivasi menentukan ketekunan belajar.

Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu berusaha mempelajari dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang lebih baik.

Menurut Sormanto (2006) dalam Herwati (2023, hlm. 33) mengatakan adapun peranan motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Peran motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran.

Motivasi dalam hal ini berperan sebagai motor penggerak, terutama sebagai peserta didik untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.

- b. Peran motivasi memperjelas tujuan pembelajaran.

Motivasi bertalian dengan suatu tujuan, tanpa ada tujuan maka tidak akan ada motivasi seseorang. Oleh sebab itu motivasi sangat berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran peserta didik menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan

kegiatan bagi peserta didik yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut

- c. Peran motivasi menyeleksi arah pembuatan.

Motivasi dapat berperan menyeleksi arah pembuatan bagi peserta didik apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

- d. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi internal biasanya muncul dari dalam diri peserta didik, sedangkan motivasi eksternal peserta didik dalam pembelajaran umum didapat dari pendidik.

- e. Peran motivasi melahirkan prestasi.

Motivasi sangat berperan dalam pembelajaran siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar seorang peserta didik selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seorang peserta didik tersebut.

Motivasi juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, yang nantinya akan memengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut. Di mana motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan. Menurut Sardiman (2001) dalam Herwati (2023, hlm. 34) mengatakan fungsi motivasi ada tiga, sebagaimana berikut.

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

Selanjutnya, Menurut Sukmadinata (2011) dalam Herwati (2023, hlm. 34) mengatakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi sebagai berikut.

a. Mengarahkan (*directional function*)

Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu maka motivasi berperan mendekatkan. Sementara apabila sasaran tidak diinginkan oleh individu maka motivasi berperan menjauhi sasaran.

b. Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*)

Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah, dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah, dan penuh semangat sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.

Selain itu, Menurut Hamalik (2004) dalam Herwati (2023, hlm. 35) menyebutkan fungsi motivasi itu meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Mendorong timbulnya kelakuan/suatu perbuatan.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarah pada perbuatan menuju pencapaian tujuan yang diinginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya sebagai motor penggerak dalam kegiatan belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran dan fungsi motivasi belajar adalah sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan dan pencapaian prestasi sehingga untuk mencapai prestasi tersebut peserta didik dituntut untuk menentukan sendiri perbuatan-perbuatan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan belajarnya. Dengan adanya usaha yang tekun, terutama didasari adanya motivasi maka seseorang yang melakukan kegiatan itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik dan sasaran akan tercapai.

3. Macam-Macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2001) dalam Herwati (2023, hlm. 35) terdapat dua macam motivasi belajar sebagaimana berikut.

- a. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsinya tanpa harus dirangsang dari luar, karena di dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melaksanakan sesuatu. Apabila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik maka secara sadar akan melakukan kegiatan dalam belajar dan selalu ingin maju sehingga tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya. Hal ini dilatar belakangi keinginan positif bahwa yang akan dipelajari akan berguna di masa yang akan datang
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar. Motivasi dikatakan ekstrinsik apabila peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar. Berbagai macam cara dapat dilakukan agar siswa termotivasi untuk belajar.

Menurut Herwati (2023, hlm. 36) Motivasi dapat dibagi menjadi dua jenis, antara lain sebagai berikut.

- a. Motivasi instrinsik, adalah motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan dan tujuan-tujuan murid. Motivasi ini sering juga disebut motivasi murni. Motivasi yang sebenarnya yang timbul dalam diri peserta didik sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu; memperoleh informasi dan pengertian mengembangkan sikap untuk berhasil; menyenangkan kehidupan menyadari sumbangannya terhadap usaha kelompok; keinginan diterima oleh orang lain; dan lain-lain. Jadi, motivasi ini timbul tanpa pengaruh dari luar. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri peserta didik dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Dalam hal ini pujian atau hadiah atau sejenisnya tidak akan menyebabkan peserta didik bekerja atau belajar untuk mendapatkan pujian atau hadiah itu. Seperti dikatakan oleh Emerson, *the reward of a thing well done is to have done it*. Jadi jelaslah, bahwa motivasi instrinsik adalah bersifat riil dan motivasi sesungguhnya atau disebut dengan istilah *sound motivation*.

- b. Motivasi ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti angka kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali pertentangan, dan persaingan yang bersifat negatif adalah *sarcasm*, *ridicule*, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik atau sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Lagi pula sering kali para peserta didik belum memahami untuk apa ia belajar hal-hal yang diberikan di sekolah. Oleh karena itu, motivasi terhadap pelajaran itu perlu dibangkitkan oleh pendidik sehingga para peserta didik mau dan ingin belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik di antaranya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri, tanpa adanya rangsangan dari luar, sebaliknya motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul akibat adanya rangsangan dari luar diri peserta didik.

F. Kajian Teori Tentang Pendidikan Kewarganegaraan

1. Definisi Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Fauzi (2013) dalam Agus Subairi (2024, hlm. 1) mengartikan dalam bahasa Inggris, konsep kewarganegaraan diungkapkan dengan istilah *civic*, yang mengacu pada status atau hak sebagai anggota suatu negara. Istilah *civic* merujuk pada studi atau pengetahuan tentang hak, kewajiban, dan partisipasi dalam masyarakat. Jika disimpulkan, maka istilah tersebut dapat dianggap sebagai *civic education* atau pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Azra (2000) dalam Agus Subairi (2024, hlm. 1) mengatakan ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan lebih luas daripada pendidikan demokrasi dan pendidikan hak asasi manusia. Pendidikan kewarganegaraan didefinisikan sebagai pendidikan demokrasi yang bertujuan mempersiapkan anggota masyarakat agar memiliki kemampuan berpikir kritis dan berperilaku secara demokratis. Pendidikan ini diadakan melalui kegiatan yang meningkatkan kesadaran generasi baru bahwa demokrasi merupakan bentuk kehidupan masyarakat yang memberikan jaminan paling baik terhadap hak-hak warga masyarakat. Definisi tersebut semakin memberikan pemahaman kuat terhadap pendidikan kewarganegaraan (*civic education*) sebab mencakup proses pendidikan yang membawa pengaruh positif dalam pendidikan di lingkup sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu inisiatif di bidang pendidikan yang memperbincangkan berbagai isu nasional, hubungan antara kewarganegaraan dan negara, prinsip-prinsip demokrasi, hak asasi manusia, serta peran masyarakat sipil. Dalam praktiknya, program ini mengusung prinsip-prinsip pendidikan yang demokratis dan humanis (Agus Subairi, 2024, hlm. 1).

Menurut Srikantono (2013) dalam Agus Subairi (2024, hlm. 2) mengatakan secara umum, program pendidikan kewarganegaraan dapat dilihat dalam dua jenjang pendidikan. Pertama, pendidikan

kewarganegaraan di tingkat sekolah. Kedua, pendidikan kewarganegaraan sebagai mata kuliah di perguruan tinggi.

a. Pendidikan kewarganegaraan persekolahan.

Pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah mencakup program pembelajaran yang diberikan kepada siswa di berbagai tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kewarganegaraan kepada siswa agar menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Materi yang diajarkan melibatkan aspek-aspek, seperti sistem pemerintahan, hak dan kewajiban warga negara, nilai-nilai demokrasi, serta partisipasi dalam kehidupan masyarakat.

b. Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata kuliah di perguruan tinggi.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata kuliah di tingkat perguruan tinggi memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep kewarganegaraan, teori politik, dan isu-isu global. Selain itu, tingkat perguruan tinggi memang kerap menekankan pada analisis yang lebih kompleks terkait sistem politik, hak asasi manusia, dan tantangan-tantangan kewarganegaraan dalam skala nasional dan internasional.

Baik pendidikan kewarganegaraan di tingkat sekolah maupun sebagai mata kuliah di perguruan tinggi memiliki tujuan yang serupa yaitu membentuk individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang hak, kewajiban, dan peran sebagai warga negara dalam suatu masyarakat. Namun, pendekatan dan tingkat kompleksitas materi dapat berbeda sesuai dengan konteks pendidikan yang diberikan. *Civic education* adalah bentuk pendidikan yang bertujuan membangun pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan warga negara dalam hal kewarganegaraan, hak dan kewajiban, serta partisipasi dalam kehidupan demokratis (Agus Subairi, 2024, hlm. 2).

2. Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Winataputra (2001) dalam Winarno (2019, hlm. 11) visi pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas, yakni sebagai sistem pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi dan berperan sebagai program kurikuler dalam konteks pendidikan formal dan non-formal, program aksi sosial-kultural dalam konteks kemasyarakatan, dan sebagai bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Visi ini mengandung dua dimensi, yakni dimensi substantif berupa muatan pembelajaran (*content and learning experiences*) dan objek telaah serta objek pengembangan (aspek ontologi) dan dimensi proses berupa penelitian dan pembelajaran (aspek epistemologi dan aksiologi).

Menurut Somantri (1993) dalam Winarno (2019, hlm. 12) mengatakan Pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu bentuk kajian lintas-bidang keilmuan ini pada dasarnya telah memenuhi kriteria dasar formal suatu disiplin, yakni mempunyai *community of scholars, a body of thinking, speaking, and writing; a method of approach to knowledge* dan mewadahi tujuan masyarakat dan warisan sistem nilai.

Misi sosio pedagogis adalah mengembangkan potensi individu sebagai insan Tuhan dan makhluk sosial menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, demokratis, taat hukum, beradab, dan religius. Misi sosio-kultural adalah memfasilitasi perwujudan cita-cita, sistem kepercayaan/nilai, konsep, prinsip, dan praksis demokrasi dalam konteks pembangunan masyarakat madani Indonesia melalui pengembangan partisipasi warga negara secara cerdas dan bertanggung jawab melalui berbagai kegiatan sosio-kultural secara kreatif yang bermuara pada tumbuh kembangnya komitmen moral dan sosial kewarganegaraan (Winarno, 2019, hlm. 12).

Sedangkan misi substantif akademis adalah mengembangkan struktur atau tubuh pengetahuan pendidikan kewarganegaraan, termasuk di dalamnya konsep, prinsip, dan generalisasi mengenai dan yang berkenaan dengan *civic virtue* atau kebajikan kewarganegaraan dan *civic culture* atau budaya kewarganegaraan melalui kegiatan penelitian dan

pengembangan (fungsi epistemologis) dan memfasilitasi praksis sosio pedagogis dan sosio kultural dengan hasil penelitian dan pengembangannya itu (fungsi aksiologis) (Winarno, 2019, hlm. 13).

G. 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 :

1. 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 peserta didik pada materi koloid di kelas XI SMA Stella Duce 2 Yogyakarta.
2. Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Putu Agung Arimbawa (2021) dengan judul “Penerapan *Wordwall Game Quis* 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.
3. 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.
4. 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 dari pada peserta didik dalam kelas kontrol menunjukkan ini.

5. 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.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Ardila (2023) dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran *Wordwall* Di SMA Negeri 1 Ciruas”. Berdasarkan hasil penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Dengan indikator yang digunakan meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Dari keenam indikator tersebut terpenuhi ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Artinya, media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Ciruas.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Alifiya Salsabila (2023) dengan judul ‘Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan’. Dari hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa *wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Fadillah Akbar (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat

dan Hasil Belajar Siswa”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

9. Penelitiann yang dilakukan oleh Atika Yuliana (2023) dengan judul “Implementasi Media *Wordwall* Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN”. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat kontribusi dalam pemahaman terhadap potensi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik.
10. Penelitian yang dilakukan oleh Edi & Syifa (2024) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya”. Dari hasil penelitian menyatakan bahwasannya penggunaan *wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik mengungkapkan bahwasannya fitur-fitur interaktif *wordwall* mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk memperdalam materi dengan lebih mudah, dan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data kualitatif mengungkapkan bahwa elemen gamifikasi dan visualisasi yang disediakan oleh *wordwall* berkontribusi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi speserta didik.

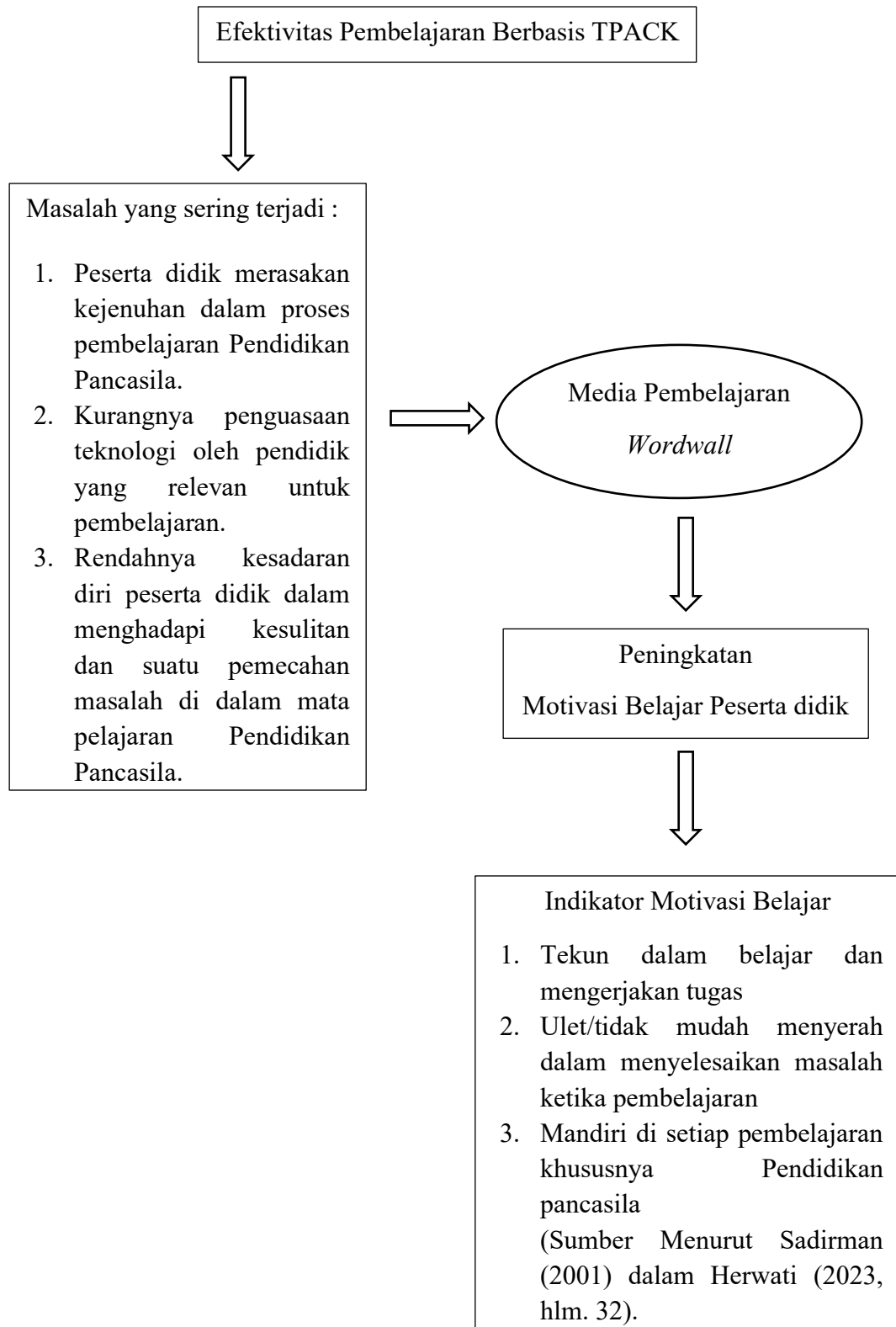
H. Kerangka Berpikir

Menurut Sugioyono (2022, hlm. 60) mengatakan bahwa kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. Menurut Sapto Haryoko (1999) dalam Sugiyono (2022, hlm. 60) menjelaskan bahwa kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila peneliti hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Menurut Suriasumantri (1986) dalam Sugiyono (2022, hlm. 60) mengatakan seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah sebagai dasar bagi argumentasi dalam menyusun kerangka pemikiran yang membuahkan hipotesis. Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diselenggarakan di SMAN 17 Bandung seringkali menimbulkan respon kejenuhan dari peserta didik sehingga menurunnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena metode pengajaran yang terlalu monoton atau kurangnya inovasi di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada umumnya pendidik menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku sebagai sumber belajarnya. Peneliti dalam menanggapi hal tersebut ingin mengkombinasikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi, alasannya penggunaan teknologi di abad 21 ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran. Salah satu fitur yang peneliti ingin digunakan adalah media *Wordwall* sebagai alat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Peneliti berharap dengan strategi ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu berperan aktif di dalam pembelajaran, mendorong kreativitas peserta didik dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* serta membentuk kepribadian yang lebih baik. Kerangka berpikir ini dibuat oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana penggunaan *wordwall*, sebuah media berbasis digital, berdampak pada

motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 17 Bandung.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir
Sumber : Disusun oleh Peneliti 2025

I. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan tolak ukur pemikiran yang menjadi landasan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, asumsi yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik kelas XI SMAN 17 Bandung cenderung merasa bosan karena kurangnya inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Peserta didik kelas XI SMAN 17 Bandung lebih tertarik bila menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Hipotesis

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

- a. H1 : Terdapat Efektivitas TPACK Melalui Aplikasi *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Ho : Tidak terdapat Efektivitas TPACK Melalui Aplikasi *Wordwall* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.