

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori konstruktivisme menganggap pembelajaran sebagai proses aktif, kreatif dan produktif mengkonstruksikan atau mengembangkan gagasan dan konsep baru berdasarkan pengetahuan seseorang dari pengalamannya sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk menemukan prinsip-prinsip dan mengkonstruksikan pengetahuannya dengan menghadapi masalah-masalah yang nyata. Maka peserta didik perlu secara aktif membentuk kerangka pengetahuannya sendiri dengan memanfaatkan tingkat kedewasaan kognitif yang dimilikinya melalui kegiatan asimilasi dan akomodasi (Simarmata,2021:57)

Lev Vigotsky dalam Simarmata (2021:62) menyatakan bahwa teori konstruktivisme menekankan terhadap perkembangan intelektual yang tergantung pada sistem-sistem isyarat yang menggunakan simbol-simbol untuk membantu individu dalam berpikir, berkomunikasi dan mengatasi masalah. Vigotsky juga menganjurkan adanya *setting* kelas yang bersifat *kooperatif* antar kelompok peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan yang beragam. Sehingga peserta didik dapat berinteraksi dan mengembangkan strategi dalam menyelesaikan masalah.

Prinsip-prinsip teori belajar konstruktivisme berdasarkan Wahab & Rosnawati (2021: 32) yaitu sebagai berikut: 1) peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri, dalam artian melalui proses berfikir kritis, menganalisis dengan pengalaman dan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya; 2) pengetahuan tentunya tidak hanya disampaikan oleh guru ke murid, melainkan dipahami secara aktif oleh murid itu sendiri untuk menalar, dimana peserta didik aktif dalam mengumpulkan materi dan dituntut untuk berfikir dalam memahami materi tersebut; 3) peran guru hanyalah membantu menciptakan lingkungan dan kondisi yang mendukung agar nantinya proses konstruksi dapat berjalan dengan lancar, artinya guru hanya sebatas fasilitator dalam membantu peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri; 4) menghadapi masalah yang relevan dengan peserta didik, mereka diharapkan untuk memecahkan suatu masalah dan mewujudkan ide-idenya sehingga nantinya dapat mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan.

Maka hal tersebut memungkinkan peserta didik untuk menjadi terampil dalam mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya, menganalisis data dan menyadari pentingnya meninjau kembali hasil kerja; 5) mencari dan menilai pendapat peserta didik, dimana peserta didik mencari materi sendiri untuk dikaji agar berpikir kritis, nantiya guru akan memberikan pendapat terhadap pemikiran peserta didik, meluruskan dan membenarkan; 6) menyesuaikan kurikulum untuk merespon pandangan peserta didik, dimana kurikulum harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik sehingga belajar mengajar menjadi lebih baik jika

kognitif, social dan emosional dari kurikulum tersebut dapat dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan adanya suatu tuntutan kurikulum dan anggapan peserta didik proses pembelajaran, seperti metode pembelajaran yang aktif berupa diskusi dan pemecahan masalah sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suparlan (2019:85) menyatakan bahwa teori konstruktivisme memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari teori konstruktivisme yaitu: *Pertama*, guru tidak hanya menjadi satu-satunya sumber belajar, dimana peserta didik diharapkan berperan aktif dalam proses pembelajaran baik dari segi bertanya, praktik dan aktivitas lainnya, jadi guru hanya memberika arahan dan hanya menyediakan sumber daya yang diperlukan peserta didik. *Kedua*, pembelajaran lebih aktif dan kreatif, peserta didik dapat menghubungkan konsep yang dipelajari disekolah dengan pengalaman dan kehidupan peserta didik, sehinga nantinya menciptakan pemahaman yang diharapkan. *Ketiga*, pembelajaran lebih bermakna, dimana mereka tidak hanya mengandalkan guru sebagai sumber informasi tetapi juga dapat memperoleh informasi melalui berbagai media seperti surat kabar, televisi, dan handphone.

Teori Konstruktivisme juga memiliki kekurangan. *Pertama*, pengetahuan tidak hanya didapatkan dari satu sumber tetapi dari berbagai persepektif yang berbeda yang perlu dipertimbangkan. *Kedua*, proses pembelajaran yang berlangsung tentunya menjadi upaya untuk membentuk pengetahuan baru bagi peserta didik. *Ketiga*, guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi kelancaran proses kongsruksi pengetahuan peserta didik. Guru tidak hanya menggunakan

pengetahuannya sendiri, tetapi membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya. *Keempat*, evaluasi. Lingkungan belajar yang kondusif mendukung munculnya berbagai pandangan dan interpretasi terhadap realitas serta konstruksi pengetahuan melalui aktivitas yang didasarkan pada pengalaman.

### **2.1.1 Media Pembelajaran**

#### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung proses belajar mengajar dengan membantu guru menyampaikan materi dalam merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan belajar agar memicu terjadinya proses pembelajaran (Tafonao, 2018 : 105). Sedangkan menurut Moto (2019:23) media pembelajaran adalah alat atau perangkat pendidikan yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mencakup segala benda yang digunakan atau dimanfaatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat yang berguna bagi pendidikan serta mendukung penyampaian materi dalam proses belajar mengajar sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas, merangsang pikiran dan perhatian. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

#### **2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana & Rifai (2011: 2) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik meliputi : (1) pembelajaran tentunya lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) penyampaian

materi pembelajaran lebih jelas sehingga serta mudah dipahami oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai; (3) metode pembelajaran dibuat bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga dalam proses belajar mengajar; (4) mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran seperti mengamati, memerankan dan lain-lain.

### **2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Berdasarkan Kristanto (2016 : 10) media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yaitu sebagai berikut.

#### **a. Fungsi Edukatif**

- 1) Mempengaruhi dengan nilai-nilai pendidikan.
- 2) Membimbing peserta didik serta masyarakat untuk berpikir secara kritis.
- 3) Memberikan pengalaman yang bermakna.
- 4) Memberikan fungsi yang nyata dalam beragam aspek kehidupan dan konsep yang serupa.

#### **b. Fungsi Ekonomi**

- 1) Mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien, di mana media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara luas oleh seluruh peserta didik berkat kemajuan teknologi yang ada.
- 2) Pencapaian materi bisa menekan pengeluaran biaya dan waktu yang diperlukan.

#### **c. Fungsi Sosial**

- 1) Mengembangkan interaksi yang lebih luas antara peserta didik.
- 2) Membangun suatu pemahaman yang lebih luas.

- 3) Membentuk dan meningkatkan pengalaman serta kecerdasan interpersonal peserta didik.

d. Fungsi Budaya

- 1) Menghasilkan transformasi dalam kehidupan manusia.
- 2) Dalam mewariskan dan meneruskan elemen budaya serta seni yang terdapat didalam masyarakat.

Dengan demikian fungsi media pembelajaran membantu mengatasi hambatan yang terjadi di dalam kelas, mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi yang di sampaikan serta meningkatkan kemampuan dalam berfikir kritis.

#### **2.1.2.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Faujiah (2022:83) Terdapat tiga jenis media pembelajaran yaitu: 1) media visual yaitu media yang dipakai guru selama proses belajar mengajar sehingga dapat dilihat oleh peserta didik melalui penglihatan, seperti gambar, foto, lukisan dan majalah; 2) media audio yaitu jenis media noncetak yang didalamnya terdapat sinyal audio secara langsung untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik selama proses belajar mengajar dimana peserta didik dapat mendengarkan secara langsung, seperti *podcast* dan rekaman; 3) audio visual yaitu media yang dapat digunakan guru selama pembelajaran dikelas untuk mendorong proses belajar mengajar, media tersebut tentunya sangat menarik bagi peserta didik karena mengandung elemen suara serta gambar, seperti Film, video dan televisi.

Perbedaan ketiga media tersebut yaitu : media audio penggunaannya dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara sedangkan media audio

visual menghasilkan suara sehingga dapat didengarkan serta menghasilkan gambar sehingga bisa dilihat dan yang terakhir media visual hanya menghasilkan gambar.

## **2.1.2 Motivasi Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak yang mendorong seseorang untuk memiliki semangat serta dorongan belajar, memastikan kelangsungan proses pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan dan mencapai suatu tujuan dengan ditandai perubahan sikap, perilaku dan perasaan (Sartika, 2022:35).

Menurut Uno (2019:23) motivasi belajar adalah faktor internal maupun eksternal yang mendorong peserta didik dalam proses belajar sehingga adanya perubahan tingkah laku. Motivasi bersumber dari dalam diri individu (intrinsik) berupa adanya hasrat dan keinginan atau dorongan berhasil dalam belajar sedangkan dari luar individu (ekstrinsik) adanya penghargaan serta lingkungan yang aman.

Berdasarkan pengertian tersebut, sehingga dapat diambil kesimpulannya bahwa motivasi belajar merupakan salah satu proses perubahan tingkah laku dikarenakan adanya suatu dorongan pada diri peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang memuaskan.

### 2.1.2.2 Indikator Motivasi Belajar

Diperlukan indikator untuk melihat tingkat motivasi belajar. Menurut Uno (2019:23) adapun indikator motivasi belajar yaitu :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar, yaitu pada umumnya merupakan suatu motivasi dalam belajar untuk berhasil dan mendapatkan nilai tinggi demi mencapai tingkat kesempurnaan;
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yaitu dalam menyelesaikan tugas bukan juga dilatarbelakangi oleh keinginan untuk berhasil tetapi karena adanya suatu dorongan untuk menghindari dari kegagalan;
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, yaitu peserta didik yang memiliki keinginan untuk meraih nilai dan peringkat tinggi dikelas cenderung belajar dengan tekun serta bersungguh-sungguh;
- d. Adanya penghargaan dalam belajar, yaitu seperti memberikan pujian serta hadiah kepada peserta didik atas tingkah laku baik dan pencapaian akademik yang bagus dengan memperoleh nilai yang tinggi. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, yaitu permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Adanya kegiatan yang begitu menarik dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik aktif di dalam kelas;
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga dapat memungkinkan peserta didik dapat belajar secara efektif.



### **2.1.2.3 Faktor-Faktor Motivasi Belajar**

Dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan dorongan serta motivasi sehingga mencapai suatu tujuan. Berikut faktor-faktor motivasi belajar menurut Purwanto dalam (Rahman,2021:410) yaitu; 1) faktor individual adanya suatu kematangan, pertumbuhan, kecerdasan di dalam diri peserta didik dan latihan; 2) faktor social seperti keluarga, pendidik, metode pengajaran dan pembelajaran yang digunakan. Menurut Akhiruddin (2019:77) faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu; 1) cita-cita atau aspirasi peserta didik, yaitu semangat belajar untuk mencapai keberhasilan yang ingin dicapai; 2) peserta didik dengan kemampuan belajar tinggi sehingga akan memperkuat motivasi; 3) kondisi jasmani dan rohani peserta didik memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar; 4) lingkungan peserta didik, termasuk tempat tinggal dan interaksi dengan teman sebaya. Dengan situasi lingkungan yang aman dan tentram tentunya akan menghasilkan motivasi belajar dan semangat; 5) dalam belajar dan pembelajaran, unsur dinamis meliputi perasaan, perhatian dan kemampuan untuk merubah pengalaman hidup menjadi lebih baik.

### **2.1.3 Media Pembelajaran *Word Search Puzzle***

#### **2.1.3.1 Pengertian *Word Search Puzzle***

Menurut Wahyuni (2018:338) *word search puzzle* adalah permainan sejenis teka-teki silang serta terdapat huruf-huruf secara acak yang tersembunyi di dalam sebuah grid berbentuk horizontal dan vertikal . Strategi menemukan huruf tersebut dengan mencari huruf di sebelah kiri, kanan, atas, bawah dan seterusnya hingga menemukan urutan huruf yang membentuk kata yang dicari.

Menurut Lay & Talakua, (2023:107) *word search puzzle* merupakan permainan pencarian kata dalam kumpulan huruf yang tersusun secara acak pada sebuah grid yang umumnya berupa persegi. Dalam permainan *word search puzzle* tersebut, pemain wajib mendapatkan seluruh kata yang tersembunyi didalam grid tersebut. Kata-kata yang tersembunyi bisa ditemui secara horizontal dan vertikal.

### **2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan *Word Search Puzzle***

Menurut Pamungkas & Ghofur (2021:4367) *word search puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Word Search Puzzle* yaitu: *pertama*, permainan cukup sederhana untuk diajarkan, dapat melatih ketelitian dan kejelian peserta didik dalam menjawab pencarian kata tersebut. *kedua*, mengasah otak dan peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan pencarian kata tersebut.

Hal senada juga disampaikan oleh Usman (202:891) mengenai kelebihan dari media *word search puzzle* yaitu untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep, karena dengan menjawab serta mengerjakan *word search puzzle* peserta didik secara aktif mencari jawaban yang benar sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir serta memahami materi dengan lebih baik, selain itu dituntut untuk menemukan kata yang tersembunyi sehingga peserta didik harus mengetahui dan menguasai materi sehingga peserta didik dapat menemukan kata yang tersembunyi.

Kekurangan *word search puzzle* adalah *pertama*, terbatasnya kata yang dapat dimasukan, seperti kata yang dimasukan tidak boleh terlalu banyak atau panjang. *Kedua*, tidak dapat menjawab pertanyaan dengan penjelasan jawabannya, dalam artian peserta didik hanya perlu menjawab pertanyaan yang terdapat dalam kotak grid tersebut tanpa diberi penjelasan yang panjang.

### 2.1.3.3 Manfaat *Word Search Puzzle*

Media *word search puzzle* memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Lestari & St Muthmainnah Yusuf, (2018:18) menjelaskan manfaat *word search puzzle* yaitu :

- a. Dapat memusatkan perhatian peserta didik, dimana peserta didik fokus dalam mengisi permainan *word search puzzle* dengan memberikan tingkat kesulitan.
- b. Melatih nalar dan kreatifitas peserta didik, dimana jika permainan tingkat kesulitannya tinggi maka akan meningkatkan kemampuan daya berpikir kritis peserta didik.
- c. Otak terasah dan meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik, dalam artian peserta didik konsentrasi dan fokus untuk menemukan kata-kata yang tersembunyi sehingga dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik.
- d. Meningkatkan penguasaan kosa kata yaitu dimana peserta didik dapat belajar bahasa dengan baik dan tepat sehingga dapat mendapatkan ide atau gagasan yang tertuang dalam bacaan.
- e. Meningkatkan kerja sama peserta didik dan berkompetensi dalam artian peserta didik bersama kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan permainan *word search puzzle* dengan membagi-bagi tugas untuk mencari kata yang tersembunyi dan tersusun secara acak pada sebuah grid. Sehingga peserta didik berkompetensi dengan kelompok lain untuk lebih dulu menyelesaikan permainan tersebut.

- f. Meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah, artinya peserta didik mampu menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa hasil penemuan yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian berjudul “Pengaruh Media *Word Search Puzzle* melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick terhadap Hasil Belajar dan Sikap Kimia Peserta didik Kelas X SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Hidrokarbon)” yang ditulis oleh Usman dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia vol 2(3). Hasil penelitian ini adalah bahwa media *word search puzzle* dalam bentuk model pembelajaran kooperatif tipe talking stick memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 1 Tanere Rilau pada materi hidrokarbon, namun tidak mempunyai pengaruh positif terhadap sikap kimia peserta didik. Persamaan dalam penelitian yaitu penggunaan media yang sama *word search puzzle*, sedangkan perbedaannya terletak pada variable terikat yang digunakan dan tempat penelitian. Dalam penelitian terdahulu menguji tentang hasil belajar, sedangkan penelitian ini menguji tentang motivasi belajar sejarah.

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X pada Saat Pandemi Covid-19” yang ditulis oleh Pamungkas dalam Jurnal Ilmu Pendidikan vol 3(6). Hasil penelitian terdahulu bahwa penerapan model ADDIE memberikan dampak baik dalam meningkatkan daya ingat peserta didik. Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *word search puzzle* dalam pembelajaran ekonomi memiliki

pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar dan daya ingat peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *word search puzzle*, sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan metode penelitian dan tempat penelitian. Dalam penelitian terdahulu peneliti menggunakan metode R&D dan model pengembangan media pembelajaran ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain quasi eksperimen.

Pada penelitian terdahulu yaitu LATIFAH, G. R. (2023). “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 1 Ciniru Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023”. Sedangkan judul penelitian yang saya ambil yaitu “Pengaruh Penggunaan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar sejarah kelas XI 8 di SMA Negeri 1 Karangnunggal”. Hasil pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* sangat intraktif karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian quasi eksperimen dengan pretest, posttest dan juga menggunakan variable yang sama yaitu Motivasi Belajar Peserta didik, sedangkan perbedaan terletak pada penggunaan media pembelajaran dan tempat penelitian.

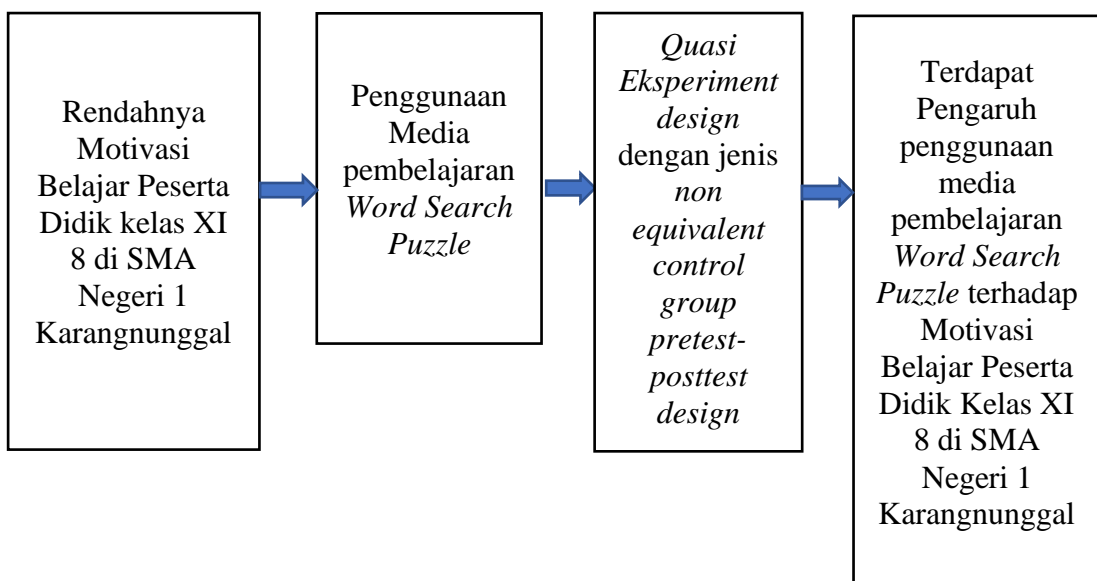
### **2.3 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan gambaran berdasarkan hubungan antar variable berdasarkan tinjauan literatur. Kerangka konseptual merupakan jalan berpikir yang didasarkan pada alur logika untuk menggambarkan hubungan antara

satu konsep dengan konsep lainnya bertujuan untuk memberikan gambaran dan arahan terhadap asumsi yang berkaitan dengan variable-variabel yang akan diteliti. Sebelum menyusun kerang konseptual, perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang kerangka berpikir (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016:40). Berikut ini adalah manfaat kerangka konseptual yaitu:

- a. Minat penelitian akan lebih tertuju pada bentuk yang dapat diuji secara valid dan akan memudahkan pembentukan hipotesis.
- b. Membantu dalam mengidentifikasi peran variabel penelitian, baik sebagai variabel bebas, tergantung, kendali dan variabel lainnya.

### **Bagan 2.1 Kerangka Konseptual**



### **2.5 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah sebuah jawaban awal terhadap rumusan masalah penelitian yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dengan jawaban sementara berdasarkan pada teori yang relevan, sehingga belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang

diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2013: 64). Berdasarkan hasil tersebut adapun hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *word search puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI 8 di SMA Negeri 1 Karangnunggal.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh media pembelajaran *word search puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI 8 di SMA Negeri 1 Karangnunggal.