

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Konsep Belajar

Belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui berbagai aktivitas yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Khoiri & Nopitasari, 2024). Proses belajar ini tidak hanya sekedar mengingat, tetapi juga mengalami secara berkelanjutan, sehingga dapat dikatakan bahwa belajar berlangsung apabila dilakukan secara terus menerus. Menurut Nast & Yarni (2019), menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan berpikir, merasakan, dan bergerak untuk memahami kenyataan yang diinginkan, yang pada akhirnya menghasilkan perilaku, pengetahuan, teknologi, atau karya manusia lainnya. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai pembaharuan yang mengarah pada pengembangan diri suatu individu agar kehidupannya menjadi lebih baik.

Belajar Merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau perubahan struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya (Qur'ani 2023). Sementara itu, Pantas & Subakti (2020) berpendapat bahwa, belajar sebagai aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki sikap, perilaku, dan mengokohkan kepribadian. Dengan demikian, belajar bukan suatu hasil atau tujuan, tetapi belajar merupakan suatu proses.

Menurut Marissa (2023), terdapat tiga faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, diantaranya 1) faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi kondisi jasmani dan rohani peserta didik; 2) faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik atau lingkungan sekitar peserta didik; 3) faktor pendekatan belajar yang mencakup strategi dan metode yang digunakan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran. Ketiga faktor ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain dalam menentukan keberhasilan proses belajar.

Berdasarkan berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan baru melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, merupakan tanda yang nyata bahwa proses belajar telah terjadi (Yunita & Supriatna, 2021). Untuk memahami proses ini lebih dalam, teori belajar menjadi landasan penting yang memberi penjelasan tentang bagaimana peserta didik menerima, mengolah, dan menguasai pengetahuan. Teori belajar juga dapat menjadi panduan bagi guru dalam memilih pendekatan dan langkah-langkah pembelajaran agar proses mendidik berjalan lebih efektif (Fithriyah, 2024).

Dalam penelitian ini, teori belajar yang digunakan adalah teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme ini berakar dari asumsi bahwa pembelajaran terjadi ketika individu secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Teori ini menegaskan bahwa pemahaman peserta didik tidak hanya diperoleh melalui penerimaan informasi secara pasif, tetapi melalui eksplorasi, pengalaman nyata, dan refleksi terhadap lingkungan fisik serta sosial.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran merupakan alat atau bentuk rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru (Trisiana, 2020). Sedangkan menurut pendapat Firmadani (2020), mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi pengajar untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media pembelajaran, dapat membantu proses belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara pengajar dengan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman, pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar seperti media visual, media audio, media audio visual (Fadilah et al., 2023). Dalam perkembangan zaman yang sangat pesat ini, pendidikan diprioritaskan untuk memajukan dan melahirkan para penerus bangsa agar mampu bersaing dengan baik, sehingga setiap pendidik mampu menciptakan lingkungan belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media sebagai sumber belajar.

Salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan mengajar adalah media pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Disinilah penggunaan media pembelajaran ini akan menunjang efektivitas, efisiensi, dan juga daya tarik pembelajaran. Adapun tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Fadilah et al., 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara atau alat bantu dalam proses mengajar yang mengintegrasikan materi pembelajaran dan menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien. Media ini berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang memuat tujuan pembelajaran, sekaligus memfasilitasi interaksi antara pengajar, peserta didik, dan lingkungan belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka dapat lebih mudah memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan.

b. Peran Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran peserta didik benar-benar terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini juga, akan meningkatkan motivasi peserta didik

untuk belajar, sehingga peserta didik mau berusaha lebih ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa peran utama media pembelajaran (Firmadani, 2020):

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.
- 5) Media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

Dengan demikian, peran media pembelajaran terletak pada kemampuannya dalam memperjelas penyajian materi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, mengatasi keterbatasan ruang atau waktu, menyamakan pengalaman belajar, dan akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu belajar. Pada proses pembelajaran di kelas, perangkat pembelajaran diharapkan mampu untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik mengenai pembelajaran yang sedang diajarkan. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2016):

- 1) Fungsi komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dengan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi, dengan penggunaan media pembelajaran ketika belajar

- 3) Motivasi peserta didik akan meningkat.
- 4) Fungsi bermakna, dalam hal ini dapat dikatakan perangkat pembelajaran menambah peningkatan informasi seperti data maupun fakta, peningkatan kemampuan analisis dan penciptaan aspek pengetahuan tingkat tinggi.
- 5) Fungsi penyamaan persepsi, penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga peserta didik dapat memandang sebuah informasi dengan sama.
- 6) Fungsi Individualitas, penggunaan perangkat pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan jenis media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran. Penggolongan jenis-jenis media juga sering disebut sebagai taksonomi media. Taksonomi media juga ada yang mengelompokkan secara umum, sederhana, spesifik, dan kompleks. Menurut Azhar (2011), mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, contohnya tape recorder, dan radio.
- 3) Media audio visual adalah film, video, program tv, dan lain sebagainya.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Selain itu, taksonomi media pembelajaran yang disusun oleh j.v. Edling (1966) dalam Hamzah et al., (2022: 31), berdasarkan pada 3 komponen kegiatan belajar yakni peserta didik, rangsangan, dan tanggapan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua di dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar mekanis. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang terakhir muncul adalah teknologi mikroprosesor (otak komputer) yang melahirkan

pemakaian komputer dalam berbagai bidang termasuk dalam pendidikan pada umumnya dan pembelajaran di kelas-kelas pada khususnya. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Edling mengklasifikasikan media dalam empat kelompok, diantaranya:

- 1) Media hasil teknologi cetak, teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau foto grafis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya.
- 2) Media hasil teknologi audio visual, teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar.
- 3) Media hasil teknologi komputer, teknologi komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi yang lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu sebagai penyalur dan penyedia informasi (Ardiansyah, 2021). Sedangkan karakteristik media pembelajaran menurut Silahuddin (2022), diantaranya sebagai berikut:

1) Media Visual

a. Media Visual Non Proyeksi

1. Benda realita adalah benda nyata yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, tetapi peserta didik dapat melihat langsung ke lokasi objek.
2. Model dan protipe adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model atau prototype dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda realita, baik keterbatasan karena alasan biaya maupun karena sulit dijangkau.
3. Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak (printed media). Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat.
4. Media grafis adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan dan informasi melalui simbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal.

b. Media Visual Proyeksi

Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran. Media visual proyeksi dapat dibuat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan kamera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti *Powerpoint*, *ChemDraw*, *AutoCard*, *Paint* dan lain-lain.

2) Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Media audio berfungsi merekam dan memancarkan suara

manusia, binatang, dan untuk tujuan wawancara. Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan.

3) Media Audio

Media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

4) Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang digabungkan dalam satu sistem untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan efektif.

f. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Kelebihan penggunaan media pembelajaran

Adapun beberapa kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Mempermudah visualisasi dan pemahaman.
2. Penyajian informasi dalam berbagai format.
3. Mendorong pembelajaran interaktif dan aktif.
4. Aksesibilitas yang lebih baik.

2) Kekurangan penggunaan media pembelajaran

Adapun beberapa kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Potensi ketergantungan yang berlebihan.
2. Ketidakmerataan akses.
3. Gangguan dari lingkungan digital yang dapat mengalihkan fokus.
4. Keterbatasan interaksi antar manusia

Untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran dan meminimalkan kekurangannya, diperlukan pendekatan yang seimbang dan terintegrasi. Pendidik harus berperan sebagai fasilitator yang bijak, memahami kebutuhan spesifik peserta didik, dan memilih media yang paling sesuai untuk mendukung, bukan menggantikan, proses pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, media dapat menjadi inovasi yang fleksibel dan kuat untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif.

2.1.3 *Wordwall*

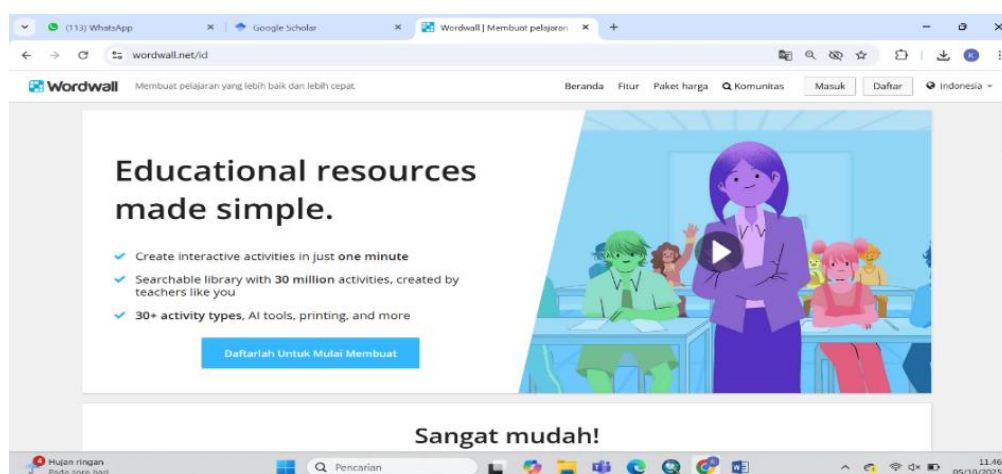
Media pembelajaran interaktif adalah segala bentuk perantara, baik berupa alat (*software*) atau bahan (*hardware*), yang berfungsi untuk memperjelas pesan dalam suatu materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran yang lebih efektif (Laimcheriwa, 2025). Salah satu media pembelajaran interaktif berupa media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran geografi, adalah media *Wordwall*.

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi *browser* yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber peserta didik untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk peserta didik (Dotutinggi et al., 2023). Menurut Aeni et al. (2022), *Wordwall* merupakan platform digital berbasis *website* yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, konsep belajar dan bermain pada *Wordwall* sangat cocok digunakan guru saat pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh. Lebih lanjut, *Wordwall* merupakan aplikasi permainan edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, di mana aplikasi ini dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran yang disajikan dengan menggunakan audio visual yang dapat menarik perhatian peserta didik (Sahanata et al., 2023).

Selain itu, *Wordwall* dapat digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi (Aeni et al., 2022). *Platform* ini sangat istimewa dibandingkan dengan aplikasi berbasis web lainnya karena memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana disebutkan oleh Shiddiq (2021), yaitu mudah dipahami oleh pengguna pemula berkat desain yang sederhana serta fitur dan template yang beragam, mulai dari kuis, pencarian kata, mencocokkan kartu, dan lainnya. Dengan demikian, peserta didik yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web *browser* yaitu www.wordwall.net, dan bisa mengunduh aplikasinya di *play store* yang sudah tersedia di *smartphone* (Purnamasari et al., 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran berbentuk *website* yang dapat melibatkan peserta didik belajar secara aktif karena memiliki 34 fitur. Dengan demikian, pengguna memiliki kebebasan dalam memilih berbagai template dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta didik. Adapun tampilan awal media *Wordwall* dapat dilihat pada Gambar 2.1:



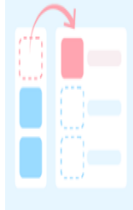
Gambar 2. 1 Tampilan Media *Wordwall*

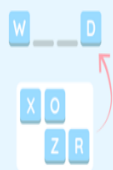
b. Fitur *Wordwall*

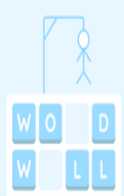
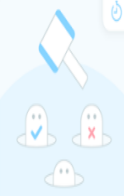
Aplikasi *Wordwall* ini mempunyai beragam fitur yang dapat diakses, diantaranya dapat dilihat pada Tabel 2.1:

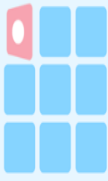
Tabel 2. 1 Fitur *Wordwall*

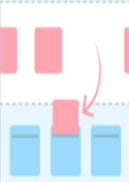
No	Fitur	Keterangan	Gambar
1	<i>Open The Box</i>	Peserta didik diminta untuk membuka kotak tersebut dan harus menjawab pertanyaan dari kotak yang dipilih	 Membuka kotak Ketuk setiap kotak secara giliran untuk membukanya dan mengungkapkan benda di dalamnya.
2	<i>Quiz</i>	Peserta didik diminta untuk memberikan jawaban atas pertanyaan ganda	 Kuis gambar Sebuah gambar akan terungkap perlahan-lahan. Tekan tombol ketika Anda dapat menjawab pertanyaannya.

3	<i>Spin the wheel</i>	Peserta didik diminta untuk menekan tombol roda dan menjawab pertanyaan acak	 Roda acak Putar roda untuk melihat benda mana yang muncul berikutnya.
4	<i>Match up</i>	Peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan kata kunci ke definisi atau gambar yang cocok	 Permainan Pencocokan Seret dan letakkan setiap kata kunci di samping definisinya.
5	<i>Anagram</i>	Peserta didik diminta untuk menyeret huruf-huruf acak ke posisi yang benar	 Anagram Seret huruf ke posisi yang benar untuk membuka kata atau kalimat.
6	<i>Matching pairs</i>	Peserta didik diminta untuk menekan sepasang kartu untuk mengetahui kecocokan kartu tersebut	 Pasangan yang cocok Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah kedua ubin tersebut cocok.
7	<i>Unjumble</i>	Peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan kata yang acak kedalam urutan yang benar	 Benarkan Kalimat Seret dan letakkan kata-kata untuk menyusun ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.
8	<i>Flashcard</i>	Peserta didik diminta untuk menekan kartu yang menampilkan petunjuk dan membalik untuk melihat jawabannya	 Kartu lampu kilat Uji diri Anda menggunakan kartu dengan perintah di bagian depan dan jawaban di bagian belakang.
9	<i>Find the match</i>	Peserta didik diminta untuk menekan jawaban yang cocok dengan pertanyaan	 Menemukan kecocokan Ketuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban hilang.

10	<i>Group sort</i>	Peserta didik diminta untuk melepaskan setiap kata ke kategori yang benar	 Pengurutan grup Seret dan letakkan setiap benda ke dalam kelompok yang benar.
11	<i>Spell the word</i>	Peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan kata ke ruang kosong untuk melengkapi kalimat	 Mengeja kata Seret atau ketik huruf ke posisi yang benar untuk mengeja jawabannya.
12	<i>Speaking cards</i>	Peserta didik diminta untuk menghafal kartu secara acak dan menjawabnya	 Kartu acak Bagikan kartu secara acak dari dek yang telah diacak.
13	<i>Word search</i>	Peserta didik diminta untuk mencari kata yang tersembunyi dalam kotak huruf acak	 Mencari Kata Kata-kata disembunyikan dalam kisi-kisi huruf. Temukan mereka secepat mungkin.
14	<i>Game show quiz</i>	Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dan ada aturan di dalamnya seperti acara tv	 Kuis gameshow Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, jumlah nyawa, dan babak bonus.
15	<i>Maze chase</i>	Peserta didik diminta untuk mengerjakan karakter ke zona jawaban yang benar pada labirin	 Pengejaran dalam labirin Lari ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh.
16	<i>Crossword</i>	Peserta didik diminta untuk memecahkan teka-teki silang	 Teka Teki Silang Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang. Ketuk kata dan ketik jawabannya.

17	<i>Labelled diagram</i>	Peserta didik diminta untuk menyeret dan melepaskan pin ke tempat yang benar	 Diagram berlabel Seret dan letakkan pin ke tempat yang benar pada gambar.
18	<i>True or false</i>	Peserta didik diminta untuk menjawab dengan cepat untuk mengumpulkan poin	 Benar atau salah Akan ada yang terbang dengan kecepatan tinggi. Lihat berapa banyak yang bisa Anda dapatkan benar sebelum waktu habis.
19	<i>Hangman</i>	Peserta didik diminta untuk menekan huruf yang sama dan menghindari kesalahan	 Si Algojo Cobalah untuk menyelesaikan kata dengan memilih huruf yang benar.
20	<i>Airplane</i>	Peserta didik diminta untuk menggunakan sentuhan tombol sambil mengarahkan pesawat ke jawaban yang benar	 Pesawat Terbang Gunakan sentuhan atau keyboard untuk terbang ke jawaban yang benar dan hindari yang salah.
21	<i>Whack a mole</i>	Peserta didik diminta untuk memukul jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan	 Whack-a-mole (Memukul ... Tikus mondog akan muncul satu per satu, pukul yang benar saja untuk menang.
22	<i>Balloon pop</i>	Peserta didik diminta untuk menjatuhkan kata kunci ke definisi yang cocok	 Pecah Balon Pecahkan balon untuk menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang cocok.
23	<i>Image quiz</i>	Peserta didik diminta untuk menekan tombol saat menjawab pertanyaan terkait gambar	 Kuis gambar Sebuah gambar akan terungkap perlahan-lahan. Tekan tombol ketika Anda dapat menjawab pertanyaannya.

24	<i>Flip tiles</i>	Peserta didik diminta menjelajahi ubin dan mencocokkan isi kedua sisi	 Balik ubin Jelajahi serangkaian ubin dua sisi dengan mengetuk untuk memperbesar dan menggesek untuk membalikinya.
25	<i>Rank order</i>	Peserta didik diminta untuk melepaskan jawaban ke urutan yang benar berdasarkan peringkat	 Urutan peringkat Seret dan letakkan benda ke dalam urutan yang benar.
26	<i>Win or lose quiz</i>	Peserta didik diminta untuk memilih berapa poin yang harus diberikan untuk setiap pertanyaan	 Win or lose quiz A quiz where you choose how many points each question is worth.
27	<i>Watch and memorize</i>	Peserta didik diminta untuk memperhatikan benda yang ditampilkan dan menjawab benda yang muncul	 Tonton dan hafalkan Perhatikan baik-baik dan ingat item-itemnya. Di bagian akhir, ketuk yang Anda lihat.
28	<i>Word magnet</i>	Peserta didik diminta untuk melepaskan kata seperti magnet dan ditempatkan menjadi kalimat yang benar	 Magnet kata Seret dan letakkan kata atau huruf untuk menyusun kalimat.
29	<i>Flying fruit</i>	Peserta didik diminta untuk membelah jawaban yang cepat dan mengumpulkan poin	 Buah terbang Jawaban bergerak melintasi layar. Ketuk jawaban yang benar saat Anda melihatnya.
30	<i>Maths generator</i>	Peserta didik diminta untuk memilih topik matematika dan generator pertanyaan acak	 Maths generator Select a topic and the generator will create a batch of maths questions.

31	<i>Pair or no pair</i>	Peserta didik diminta untuk memutuskan apakah kedua kartu yang ditampilkan cocok atau tidak	 Pasangan atau Tanpa Pas... Putuskan apakah kedua kartu tersebut termasuk bersama atau tidak.
32	<i>Speed sorting</i>	Peserta didik melepaskan item ke kotak yang benar	 Penyortiran cepat Seret dan jatuhkan setiap item ke dalam kotak yang benar.
33	<i>Complete the sentence</i>	Peserta didik harus melepas kata ke posisi yang benar	 Lengkapi kalimatnya Aktivitas cloze di mana Anda menyeret dan melepas kata ke ruang kosong di dalam teks.
34	<i>Type the answer</i>	Peserta didik diminta untuk mengetik jawaban yang benar untuk setiap perintah	 Ketik jawabannya Ketik jawaban yang benar untuk setiap prompt atau pertanyaan.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2025

c. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mengakses *Wordwall* diantaranya:

- 1) Pengguna mendaftar akun di <https://Wordwall.net> dengan melengkapi data.
- 2) Pengguna memilih tombol “*Create Activity*” untuk memilih template yang ada.
- 3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan.
- 4) Pilih tombol “*Done*” apabila dirasa sudah selesai dalam membuatnya.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengarahan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan.
- 6) Peserta didik mengakses link yang sudah diberikan oleh guru dan menuliskan nama dan menekan tombol “*Start*”.

7) Jika sudah selesai mengerjakan silahkan tekan tombol selesai.

d. Kelebihan *Wordwall*

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, menurut Nafian et al., (2024), diantaranya:

- 1) Fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
- 2) Media *Wordwall* bersifat kreatif.
- 3) *Wordwall* ini tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- 4) Meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar.
- 5) Dapat dijadikan sebuah alat evaluasi
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik

e. Kekurangan *Wordwall*

Wordwall memiliki beberapa kekurangan, menurut Aditya (2024), diantaranya:

- 1) Dalam penggunaannya, huruf di *Wordwall* bersifat tetap dan tidak dapat diubah.
- 2) Dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 3) Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
- 4) Tidak semua fitur pada *Wordwall* gratis.

2.1.4 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Magdalena et al., 2020). Menurut Khoerunnisa et al., (2020), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dengan rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Menurut Bakri et al., (2024), Model pembelajaran merupakan suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena karakteristik dan keinginan peserta didik dalam belajar beraneka ragam (Julaeha & Erihadiana, 2021). Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu prosedur dalam mengorganisasikan seluruh proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki beberapa alasan yang penting dalam penggunaannya, Menurut Asyafah (2019), Terdapat beberapa alasan pentingnya model pembelajaran, yaitu: 1) Model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai; 2) Model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya; 3) Variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, dan akan berimplikasi pada minat serta motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran; 4) Mengembangkan ragam model pembelajaran sangat penting karena adanya perbedaan karakteristik, kepribadian, dan kebiasaan cara belajar para peserta didik.

2.1.5 Model *Game Based Learning* (GBL)

a. Pengertian Model *Game Based Learning* (GBL)

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Yustina & Yahfizham, 2023). Dalam konteks ini, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) telah menjadi salah satu tren yang menarik perhatian para pendidik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Model *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan instruksional yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana peserta didik dapat

mengambil peran yang lebih aktif dalam permainan untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Ulfa et al., 2022).

Model *Game Based Learning* (GBL) yang dikembangkan oleh James Paul Gee (2003), menekankan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika dilakukan melalui pengalaman bermain yang interaktif dan berbasis tantangan. Gee berpendapat bahwa *game* edukatif memungkinkan peserta didik untuk mengalami skenario dunia nyata, mengeksplorasi lingkungan virtual, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Secara lebih spesifik, *Game Based Learning* (GBL) merupakan pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan harapan selama pembelajaran peserta didik lebih paham terkait konsep pembelajaran yang akan diajarkan dan dipahaminya. Model ini berfokus pada pembelajaran *game* guna mencapai tujuan pembelajaran (Husna et al., 2023). Sebagai salah satu metode pembelajaran, *Game Based Learning* (GBL) mempunyai karakteristik berupa pengintegrasian proses berlangsungnya pembelajaran dengan bermain (Maulidina et al., 2018). Hal ini menjadikan *Game Based Learning* (GBL) sebagai model pembelajaran interaktif yang lebih menyenangkan dan memacu keingintahuan peserta didik, serta aktif melibatkan peserta didik dalam pembelajaran (Kusuma et al., 2022).

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) ini dirancang untuk menggabungkan aspek hiburan dengan tujuan edukatif, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga merasa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan penilaian peserta didik terhadap suatu mata pelajaran (Ulfa et al., 2022). Winatha & Setiawan (2020) juga berpendapat bahwa pembelajaran yang menerapkan *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan kemampuan memahami, mengetahui, dan juga mengevaluasi mengenai suatu materi dari peserta didik.

Model *Game Based Learning* (GBL) disesuaikan dengan sintak atau langkah-langkah pembelajaran. Menurut Hasanah et al., (2024), terdapat enam langkah penerapan *Game Based Learning* (GBL), yaitu:

1) Memilih *game* sesuai topik pembelajaran

Pada langkah ini guru memilih *game* yang akan digunakan sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan.

2) Menjelaskan konsep

Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar mereka dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan *game*. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan.

3) Menjelaskan aturan permainan

Pada langkah ini guru akan menjelaskan mengenai peraturan yang harus diikuti oleh peserta didik selama berlangsungnya permainan, termasuk teknis dalam menjalankan *game* tersebut.

4) Bermain *game*

Pada langkah ini peserta didik bermain *game* dengan menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru.

5) Merangkum pengetahuan

Pada langkah ini, setelah permainan selesai peserta didik akan membuat rangkuman pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang didapatkan melalui *game* selama permainan berlangsung.

6) Melakukan refleksi

Peserta didik bersama dengan guru akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah disampaikan.

Menurut Prananda et al., (2024), terdapat lima faktor keberhasilan dalam penggunaan pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), yaitu:

1) Desain Permainan yang Efektif

Permainan harus dirancang dengan tujuan yang jelas, tantangan yang sesuai, dan umpan balik yang konstruktif. Desain yang buruk dapat mengurangi dampak pembelajaran.

2) Kesesuaian dengan Kurikulum

Permainan harus relevan dengan materi pelajaran dan mendukung tujuan pembelajaran. Integrasi yang baik akan memperkuat dan melengkapi pembelajaran.

3) Peran Guru dan Fasilitasi

Guru harus memilih permainan yang sesuai, memfasilitasi pengalaman belajar, memberikan umpan balik, dan menyediakan dukungan teknis. Peran aktif guru sangat penting untuk efektivitas *Game Based Learning* (GBL).

4) Ketersediaan dan Kualitas Teknologi

Teknologi yang digunakan harus memadai dan berkualitas. Masalah teknis atau perangkat keras yang buruk dapat mengganggu pengalaman belajar.

5) Keterlibatan dan Umpan Balik Peserta Didik

Peserta didik harus merasa terlibat dan menerima umpan balik yang langsung dan konstruktif. Keterlibatan aktif dan umpan balik yang efektif akan mendukung proses pembelajaran.

Selain itu model *Game Based Learning* (GBL) ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, menurut Wahyuning (2022) beberapa kelebihan dan kekurangan *Game Based Learning* (GBL, diantaranya:

b. Kelebihan *Game Based Learning* (GBL)

- 1) Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memungkinkan pembelajaran yang aktif, meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, dan umpan balik yang cepat bagi peserta didik.
- 2) Keterlibatan peserta didik yang tinggi dalam memecahkan permasalahan dalam permainan akan melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik.
- 3) Dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik peserta didik.
- 4) Pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
- 5) Dalam beberapa kasus, *game* dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya.

- 6) Menghilangkan kejenuhan dalam belajar, karena pembelajaran dilakukan dengan bermain.
- 7) Meningkatkan berbagai keterampilan.
- c. Kekurangan *Game Based Learning* (GBL)
 - 1) Kompleks dan memakan waktu dalam proses pembuatannya.
 - 2) Tidak semua guru memiliki keterampilan untuk membuat *game* sehingga perlu melakukan kursus tertentu.
 - 3) Suasana kelas yang terlalu aktif terkadang menimbulkan kegaduhan sehingga menjadi tidak kondusif.
 - 4) Membutuhkan alat dan instrumen yang lebih banyak.

2.1.6 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keterlibatan dan prestasi peserta didik dalam proses pendidikan. Hilgrad (dalam Slameto, 2010), merumuskan bahwa minat adalah sebagai berikut: *‘Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content’* Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan secara terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Sedangkan menurut Slameto (2013), minat adalah suatu rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, dan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap aktivitas tersebut.

Minat dalam proses belajar merupakan salah satu aspek psikologi yang memengaruhi belajar setiap individu (Mursalina, 2024). Hal ini disebabkan karena ketertarikan manusia dapat menimbulkan perasaan simpati dan ketertarikan terhadap suatu hal dan aktivitas tanpa ada paksaan. Minat belajar ini merupakan faktor yang sangat penting bagi peserta didik, karena minat belajar merupakan inti dari aktivitasnya. Peserta didik yang mempunyai minat belajar yang tinggi, maka dalam proses pembelajarannya akan lebih mandiri. Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu hal penting yang perlu ditingkatkan dalam diri peserta didik untuk dapat menciptakan kinerja belajar dan hasil belajar yang baik (Zulfah, 2023).

Minat memiliki hubungan yang sangat erat dengan proses belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjenuhkan. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua minat belajar peserta didik didorong oleh faktor internalnya sendiri, minat terhadap materi pelajaran juga dapat berkembang karena pengaruh dari gurunya, teman-temannya, dan orang tuanya (Jamaluddin, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar dan dukungan sosial memegang peranan penting dalam membangkitkan dan mempertahankan minat belajar peserta didik. Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi yang diajarkan, dan lebih mampu mengatasi kesulitan dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik dengan minat belajar yang rendah cenderung kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Aulia et al., 2022).

Minat belajar juga dapat dipahami sebagai aktivitas peserta didik yang didasarkan pada rasa senang dan ketertarikan mereka terhadap proses belajar, serta didukung oleh motivasi eksternal dari guru dan lingkungannya (Jainuddin et al., 2020). Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan peserta didik untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari (2003, dalam Situmorang, 2021) menyatakan bahwa terdapat 4 indikator minat belajar, yaitu:

- 1) Perasaan senang, seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tanpa ada perasaan terpaksa.
- 2) Ketertarikan peserta didik, indikator ini berhubungan dengan daya gerak yang mendorong peserta didik untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

- 3) Perhatian peserta didik, perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan hal lain. Peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu secara otomatis akan memberikan perhatian lebih pada objek tersebut.
- 4) Keterlibatan peserta didik, ini merujuk pada ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

c. Manfaat Minat Belajar

Menurut Furqon (2024), Minat belajar memiliki beberapa manfaat penting dalam proses pendidikan, diantaranya:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran, peserta didik dengan minat yang lebih tinggi cenderung mendapatkan pengalaman belajar yang lebih positif. Mereka akan lebih fokus, termotivasi, dan berpartisipasi aktif, yang memudahkan pemahaman materi. Selain itu, mereka umumnya memiliki keterampilan yang lebih unggul dalam merumuskan dan mengembangkan gagasan baru saat mencari solusi masalah.
- 2) Membantu dalam pengembangan keterampilan abad 21, minat atau ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengasah kemampuan penting di abad ke 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan penyelesaian masalah. Peserta didik yang tertarik pada suatu topik lebih cenderung mengeksplorasi pendekatan berbeda untuk memecahkan masalah dan mengembangkan pemikiran yang lebih kompleks.
- 3) Meningkatkan kepuasan dan kesejahteraan peserta didik, peserta didik yang berminat belajar cenderung lebih puas dengan pengalaman belajarnya. Rasa puas ini dibarengi dengan peningkatan rasa kesejahteraan emosional dan psikologis, yang penting untuk perkembangan mental yang sehat. Ketertarikan dalam belajar dapat mengurangi tingkat stres dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik saat mereka menyelesaikan tugas sekolah.

- 4) Meningkatkan hubungan dengan pengajar dan rekan sebaya, minat belajar juga dapat membantu peserta didik mengembangkan hubungan yang lebih positif dengan guru dan rekan sebaya. Peserta didik yang menunjukkan minat belajar lebih besar kemungkinannya untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas dan kolaborasi kelompok, sehingga memperkuat ikatan sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif.

2.1.7 Keterampilan Kolaborasi

a. Pengertian Keterampilan Kolaborasi

Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan abad 21 yang menuntut peserta didik untuk bekerja secara efektif dan sistematis dalam berbagai kelompok, bertanggung jawab pada diri sendiri, serta menghargai dan membantu anggota kelompok untuk memecahkan masalah dalam mencapai tujuan bersama (Raniah et al., 2018). Keterampilan kolaborasi ini mengacu pada teori sosial konstruktivisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky pada tahun 1978 yang merupakan seorang psikolog dari Institut Psikologi Moskow. Teori ini menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana pengetahuan dibangun melalui kolaborasi antar individu (Muammar et al., 2024).

Salah satu konsep kunci dalam teori Vygotsky ini adalah '*Zone of proximal development*' (ZPD), yang menggambarkan jarak antara apa yang dapat dilakukan peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat dicapai dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya. Dalam konteks kolaborasi, ZPD ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat belajar lebih baik dengan bantuan atau bimbingan dalam suasana kolaboratif. Dalam penelitian ini, teori sosial konstruktivisme mendasari pentingnya interaksi antar peserta didik sebagai sarana utama untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi. Kolaborasi tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting seperti, komunikasi, pemecahan masalah, dan kerja sama.

Pentingnya kerja sama antar peserta didik dalam pembelajaran juga ditekankan oleh Barbara Rogoff (1990) melalui konsep *Collaborative Learning*.

Teori ini berakar pada pendekatan konstruktivisme sosial yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dalam menyusun pemahaman yang lebih mendalam. Pendekatan ini sangat krusial karena banyak konsep geografis yang kompleks dan memerlukan analisis dari berbagai perspektif. Dengan bekerja sama dalam kelompok, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengasah kemampuan komunikasi, serta belajar bagaimana memahami fenomena geografis dari sudut pandang yang berbeda (Muta'ali, 2025).

Menurut Nurwidodo et al., (2021), Kolaborasi merupakan suatu proses bekerjasama, berkoordinasi, dan mengandung unsur ketergantungan yang positif dalam suatu kelompok yang mengarah pada tujuan bersama yang hendak dicapai. Sedangkan, Pebriana (2022) berpendapat bahwa kolaborasi adalah tentang belajar merancang dan bekerja sama, mempertimbangkan perspektif yang berbeda dan berpartisipasi dalam pembahasan topik tertentu dengan memberikan kontribusi, mendengarkan dan mendukung yang lain. Kolaborasi berlangsung ketika anggota dari kelompok sudah pasti tidak mampu mengerjakan pekerjaan secara individu. Namun kenyataannya, keterampilan kolaborasi merupakan satu diantara beberapa keterampilan yang relatif masih kurang dikuasai di Indonesia (Furqon, 2024).

Keterampilan kolaborasi ini mencakup kemampuan untuk bekerja dalam tim, mendengarkan dengan empati, berbagi pengetahuan dan sumber daya, serta membangun hubungan yang saling menguntungkan (Mantau & Talango, 2023). Kolaborasi ini melibatkan kerja sama aktif, pengambilan keputusan bersama, dan pemecahan masalah kolektif untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam dunia yang terus berubah dengan cepat, kemampuan berkolaborasi menjadi semakin penting dalam menghadapi tantangan yang kompleks. Pembelajaran yang aktif dan kolaborasi antar peserta didik yang baik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Keterampilan kolaborasi ini diperlukan untuk peserta didik saling berdiskusi mengenai permasalahan yang ada, sehingga dapat mencapai tujuan dengan mudah dan cepat (Khoirunnisa & Sudibyo, 2023).

Peserta didik yang berkompeten dalam keterampilan kolaborasi memiliki ciri seperti mampu beradaptasi dengan kelompok yang heterogen, bertanggung

jawab mengerjakan tugas, menghargai pendapat, mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, serta menghargai anggota lain (Pratama et al., 2023). Dengan adanya keterampilan kolaborasi, peserta didik yang pasif dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mereka dapat memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah. Dalam konteks kelas, kolaborasi melibatkan proses pembelajaran di mana guru mengajar dan peserta didik saling bertukar informasi untuk meningkatkan pemahaman bersama. Lebih lanjut, kolaborasi menunjukkan tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran orang lain, sehingga pencapaian tujuan melibatkan peserta didik yang saling membantu untuk belajar dan memahami (Palennari et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi adalah keterampilan berpartisipasi dalam bekerja bersama secara tim untuk mencapai tujuan bersama. Pada keterampilan ini terdapat pembagian tugas, hubungan yang saling terkoordinasi, tanggung jawab, dan saling berbagi informasi yang merupakan bentuk dari keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dilakukan sejak dari kecil sehingga peserta didik dapat terbiasa mengembangkan kemampuan sosialnya.

b. Indikator Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi memiliki beberapa indikator. Menurut Greenstein (2012), terdapat 5 indikator keterampilan kolaborasi, yaitu:

- 1) Berkontribusi secara aktif.
- 2) Bekerja secara produktif.
- 3) Menunjukkan sikap tanggung jawab.
- 4) Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi.
- 5) Menunjukkan sikap saling menghargai.

c. Manfaat Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan Kolaborasi tentunya memiliki beberapa manfaat di sekolah. Menurut Safera (2024), terdapat beberapa manfaat memiliki keterampilan kolaborasi, yaitu:

- 1) Pengakuan perbedaan.
- 2) Pengakuan secara individual.

- 3) Rasa tanggung jawab.
- 4) Mengembangkan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama.
- 5) Saling membantu dan memahami persoalan-persoalan yang dihadapi dan menemukan solusi.
- 6) Memberikan respon positif terhadap pihak lain.
- 7) Berkembangnya kesamaan pandangan dalam kerja kolaborasi.
- 8) Adanya rasa saling ketergantungan satu sama lain.

2.2 Hasil Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan kajian dari beberapa penelitian sebelumnya yang fokus pada permasalahan yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh orang lain dijadikan acuan oleh peneliti. Penelitian sebelumnya dikaitkan dengan penelitian ini, yaitu terdapat pada Tabel 2.2:

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Relevan

No	Aspek	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan	Penelitian Relevan
1	Penulis	Zumrotus Sholihah Fauzan	Nenti Rofiah Hasanah, Neng Asti Sri F, Maya Putri Andaristi, Anita Rahmawati	Fitriah Anggita Pratama
2	Judul	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya	Pengaruh Penggunaan Media <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Taruna Pekanbaru
3	Tahun	2022	2024	2025

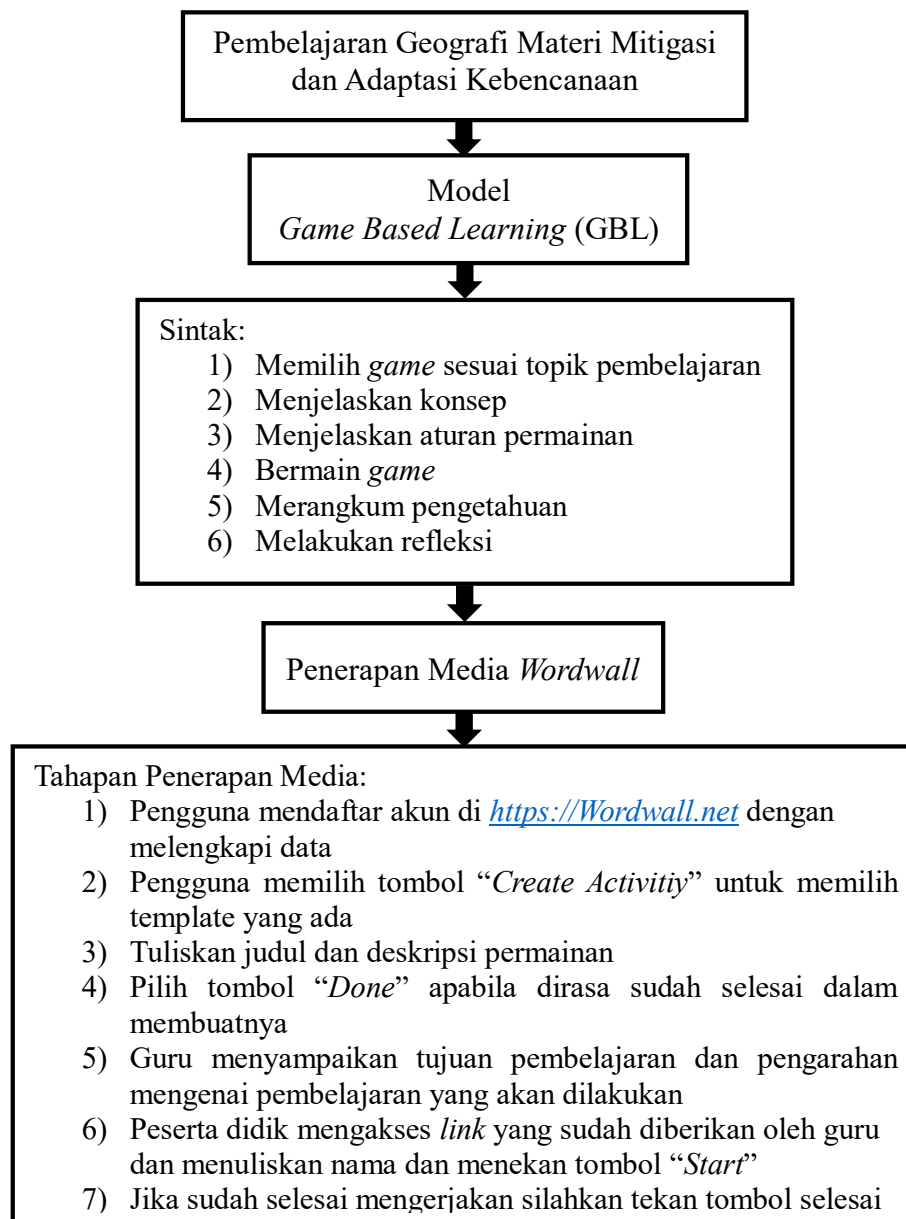
4	Jenis	Skripsi	Artikel Ilmiah	Skripsi
5	Instansi	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim	Universitas Siliwangi	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
6	Metode	Quasi Eksperimen	Quasi Eksperimen	Quasi Eksperimen
7	Kontribusi Terhadap Penelitian	Penelitian ini memberikan gambaran terkait dengan permasalahan, yaitu minat belajar peserta didik	Penelitian ini memberikan gambaran terkait sintak model pembelajaran yang peneliti gunakan	Penelitian ini memberikan gambaran terkait penggunaan media <i>Wordwall</i>

Sumber: Hasil Studi Literatur, 2025

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan antara konsep atau dengan konsep yang lainnya dari masalah yang akan diteliti. Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penerapan penggunaan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.

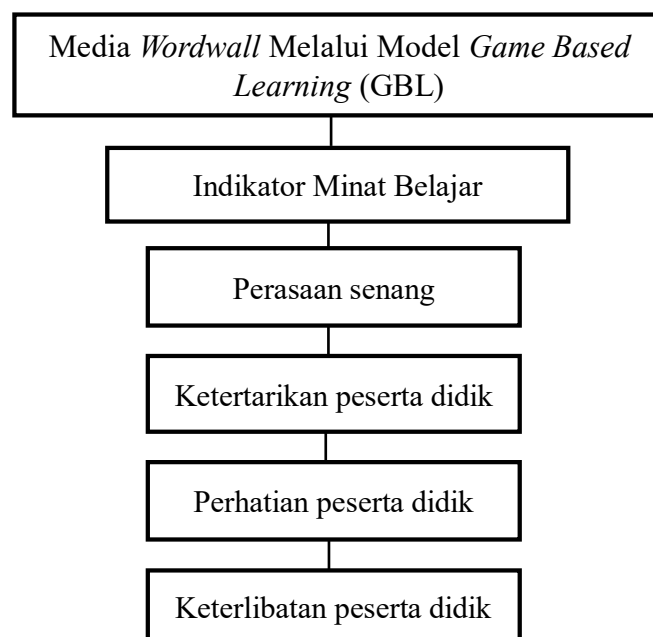


Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual I

Kerangka konseptual ini didasari oleh adanya rumusan masalah yang pertama yakni, Bagaimana penerapan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi bencana kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya. Penerapan media *Wordwall* pada penelitian ini diintegrasikan melalui model *Game Based Learning* (GBL), suatu model pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guna menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan harapan selama pembelajaran

peserta didik lebih paham terkait materi pembelajaran yang akan diajarkan dan dipahaminya. Sintak atau langkah dari *Game Based Learning* (GBL) yang dikemukakan oleh Hasnah yakni terdapat 6 langkah, yang kemudian diintegrasikan dengan penerapan penggunaan media *Wordwall* dalam pelaksanaan pembelajaran.

- b. Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.

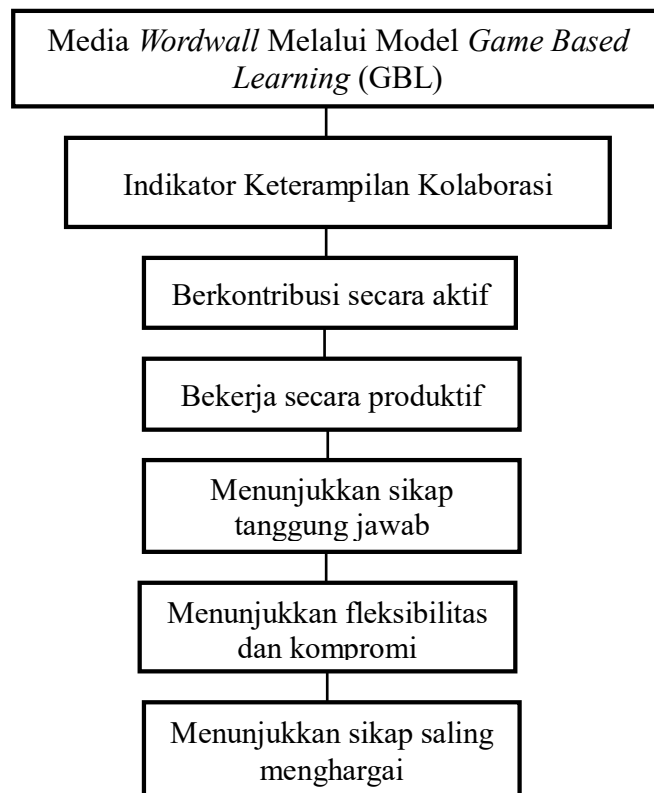


Gambar 2. 3 Kerangka Konseptual II

Kerangka konseptual yang kedua didasarkan pada rumusan masalah yang kedua yakni, Bagaimanakah pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya?

Penggunaan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) pada materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan akan dilakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test* menggunakan kuesioner dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik. Setelah hasilnya didapat, maka akan dianalisis apakah media *wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) pada materi mitigasi dan adaptasi bencana terdapat pengaruh terhadap minat belajar peserta didik atau tidak terdapat hubungan antara keduanya.

- c. Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.



Gambar 2. 4 Kerangka Konseptual III

Kerangka konseptual yang ketiga didasarkan pada rumusan masalah yang ketiga yakni, Bagaimanakah pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya?

Penggunaan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) pada materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan akan dilakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test*, pengukuran ini menggunakan lembar observasi berkelanjutan selama empat kali pertemuan, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. Setelah hasilnya didapat, maka akan dianalisis apakah media *wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) pada materi mitigasi

dan adaptasi bencana terdapat pengaruh terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik atau tidak terdapat hubungan antara keduanya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2023: 99). Adapun hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penerapan media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya yaitu memilih *game* sesuai topik pembelajaran, menjelaskan konsep, menjelaskan aturan permainan, bermain *game*, merangkum pengetahuan, serta melakukan refleksi.
- 2) Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya sebagai berikut:

Ha: Terdapat Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.

Ho: Tidak terdapat Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.
- 3) Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya sebagai berikut:

Ha: Terdapat Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran

geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.

Ho: Tidak terdapat Pengaruh media *Wordwall* melalui model *Game Based Learning* (GBL) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi dan adaptasi kebencanaan kelas XI di SMA Negeri 1 Manonjaya.