

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

2.1.1 Definisi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Kerangka kerja pedagogis yang berpusat di sekitar proyek (kegiatan) sebagai komponen dasar pembelajaran (Afriana, 2016). Pembelajaran Berbasis Proyek mewakili metodologi pendidikan yang memberi siswa otonomi untuk mengatur inisiatif pembelajaran mereka sendiri, terlibat dalam pelaksanaan proyek kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan hasil kerja nyata yang cocok untuk presentasi kepada audiens (Nurohman, 2007). Model pedagogis PJBL merupakan pendekatan inovatif untuk pendidikan yang melayani tujuan yang bermakna, mendorong kemampuan pelajar untuk terlibat dalam proses berpikir kritis, kreatif, dan rasional, serta untuk berkolaborasi secara aktif dan berkomunikasi secara efektif, sehingga meraih hasil otentik (Saputra, 2013).

Model pembelajaran PjBL ialah teknik yang memberikan inovasi dan memberikan peran pada guru sebagai fasilitator terhadap pertanyaan di mana ditanyakan siswa serta memberikan motivasi pada siswa supaya aktif saat pembelajaran (Anggraini & Wulandari, 2021). Di samping itu, guru berperan utama ketika memberikan insentif pada siswa guna belajar mandiri, menemukan pemahaman sendiri, serta mengembangkan kreativitas bersama (Elisabet, dkk, 2019). Sebagaimana diartikulasikan oleh Sani (2013), fungsi pendidik dalam kerangka ini adalah untuk merangsang keterlibatan kognitif siswa dengan menawarkan solusi dalam hubungannya dengan tanggapan terhadap tantangan yang berlaku. Tujuan dari model PJBL adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam mengatasi masalah terkait proyek, memfasilitasi perolehan pengetahuan dan keterampilan baru selama proses pembelajaran, dan mempromosikan keterlibatan siswa yang lebih besar dalam penyelesaian tantangan proyek multifaset yang berpuncak pada output produk konkret (Suciana, et al., 2018).

2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Daryanto & Dwicahyono (2014) mengungkapkan jika karakteristik model pembelajaran PjBL sebagai berikut:

1. Siswa menentukan keputusan terkait kerangka bekerja.
2. Terdapat persoalan atau tantangan dimana diajukan pada siswa,
3. Siswa mendesain proses guna menemukan solusi atas persoalan atau tantangan dimana diajukan.
4. Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab guna mengakses sekaligus mengelola informasi guna menyelesaikan persoalan.
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinyu.
6. Siswa secara berkala melaksanakan refleksi atas aktivitas dimana sudah dijalankan.
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif
8. Situasi pembelajaran sangat toleran pada kesalahan sekaligus perubahan

Mengacu pada argumentasi di atas, bisa diambil simpulan jika karakteristik model PjBL yaitu pembelajaran yang memakai proyek sebagai wadah untuk meningkatkan keterampilan siswa untuk menyelesaikan persoalan secara kolaboratif sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

2.1.3 Keunggulan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Kurniasih di Nurfitriyani (2016) mengemukakan model pembelajaran PjBL mempunyai keunggulan dalam pelaksanaannya, yakni:

1. Menambah motivasi belajar siswa guna meningkatkan kemampuannya dalam mengerjakan tugas penting, dan mereka berhak diapresiasi.
2. Menambah kemampuan pemecahan masalah
3. Menambah keaktifan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang kompleks
4. Menambah kerjasama
5. Mendorong siswa untuk mengembangkan sekaligus melatih keterampilan komunikasi
6. Menambah kemampuan siswa dalam pengelolaan sumber daya

7. Memfasilitasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan praktik pengalaman dalam organisasi proyek yang sistematis, serta alokasi strategis sumber daya temporal dan material, termasuk persediaan, yang diperlukan untuk keberhasilan penyelesaian tugas
8. Mengatur sekaligus menyelesaikan proyek guna memberikan pembelajaran serta pengalaman langsung pada siswa dalam mengalokasikan waktu dan sumber daya lain seperti peralatan guna tugas dimana hendak diselesaikan
9. Menawarkan pengalaman pendidikan yang membenamkan siswa dengan cara yang beragam dan terstruktur dengan sengaja, yang mencerminkan kompleksitas skenario dunia nyata
10. Membantu siswa belajar dalam menyerap informasi, mendemonstrasikan pengetahuan, serta mengaplikasikannya dalam dunia nyata.
11. Menciptakan lingkungan belajar jadi membahagiakan, jadi siswa ataupun guru menikmati proses pendidikan.

2.1.4 Sintak Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Fauzia dan Kelana (2020), sintak/tahapan model pembelajaran PjBL ialah :

1. Penetapan pertanyaan dasar, langkah ini selaku langkah awalan supaya siswa mengobservasi mendalam pada pertanyaan di mana timbul dari kejadian di dunia nyata.
2. Menyusun perencanaan proyek, selaku langkah guna menjawab pertanyaan yang ada maka dilaksanakan penyusunan perencanaan proyek dimana dapat dilaksanakan lewat percobaan.
3. Menyusun jadwal, yang ditentukan berdasarkan rancangan langkah-langkah desain proyek yang sudah dibuat oleh siswa pada langkah sebelumnya. Dengan menyusun jadwal maka proses penyelesaian proyek akan berjalan dengan lebih lancar dan tepat waktu.
4. Pembuatan proyek dan monitoring, siswa melaksanakan pembuatan proyek sejalan dengan jadwal dimana sudah disusun dan dilaksanakan monitoring pendidik untuk memantau proyek dan memfasilitasi perkembangan siswa di

tiap proses. Dengan kata lain, pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam kegiatan pendidikan peserta didik. Pendidik menginstruksikan siswa tentang keterlibatan kolaboratif dalam dinamika kelompok. Setiap pelajar diberikan kesempatan untuk memilih peran yang sesuai sambil tetap menyadari kepentingan kolektif kelompok.

5. Hasil penilaian berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengevaluasi pencapaian standar, memantau kemajuan setiap pelajar, memberikan feedback yang konstruktif mengenai tingkat pemahaman yang dicapai oleh siswa, dan membantu pendidik dalam merancang strategi instruksional berikutnya yang akan digunakan
6. Evaluasi terjadi pada akhir proses pendidikan, di mana pendidik dan siswa terlibat dalam refleksi mengenai kegiatan dan hasil dari proyek yang dilaksanakan. Proses integrasi dapat dilakukan baik secara individu maupun kolektif. Selama fase ini, siswa didorong untuk mengartikulasikan emosi dan pengalaman mereka yang terkait dengan penyelesaian proyek.

2.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari istilah Latin “medius,” yang diterjemahkan menjadi tengah, pengantar, atau perantara (Azhar, 2017). Dalam konteks bahasa Arab, istilah untuk media ditafsirkan sebagai perantara (wasala) atau saluran melalui mana pesan dikirim dari pengirim ke penerima. Suryani dkk. (2017) menegaskan bahwa media berfungsi sebagai saluran informasi yang berasal dari sumber untuk diasimilasi oleh penerima. Sifat informasi dapat mencakup spektrum yang luas, termasuk konten pendidikan, politik, teknologi, atau informasi, yang umumnya diklasifikasikan sebagai berita. Media yang digunakan sangat bervariasi, tergantung pada jenis informasi yang dimaksudkan untuk diseminasi, baik dalam format fisik maupun digital.

Menurut Djamarah dan Zain (2020), media pembelajaran mencakup segala alat yang dapat berfungsi sebagai pembawa pesan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan, sedangkan Fatria (2017) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembantu proses pendidikan. Media pembelajaran

dapat dicirikan sebagai segala bentuk dan sarana transmisi informasi yang dikembangkan atau digunakan sejalan dengan teori pembelajaran, melayani tujuan pendidikan dalam penyebaran pesan, serta dalam merangsang keterlibatan kognitif, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan diatur (Nunuk, 2018).

Media pembelajaran terdiri dari bahan, alat, atau metode dan teknik yang digunakan dalam kegiatan pendidikan dengan tujuan agar proses komunikasi pendidikan antara instruktur dan peserta didik dilakukan secara efektif dan bermanfaat. Sumber daya dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran ketika digunakan untuk menyampaikan pesan yang memiliki tujuan pendidikan atau pembelajaran (Rahmawati, 2016).

Sutirman (2015) mengartikulasikan bahwa media pembelajaran mencakup instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Media merupakan konstituen dari sumber daya pendidikan atau instrumen fisik yang mewujudkan materi instruksional dalam lingkungan pelajar, yang mampu menghasut siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh para sarjana tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan untuk memotivasi siswa terhadap kondisi tertentu yang kondusif untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Media pembelajaran selanjutnya dirancang untuk membantu merangsang minat siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sumber daya pendidikan yang mencakup elemen instruksional yang dimaksudkan untuk menghasut keterlibatan siswa, sehingga memastikan efektivitas dan pencapaian tujuan pendidikan.

Rejeki dkk. (2020) mengartikulasikan bahwa media pendidikan memainkan peran penting dalam mentransmisikan konten instruksional oleh pendidik selama kegiatan instruksional yang terjadi di lingkungan kelas. Rasyid dan Rohani (2018) menggambarkan bahwa fungsi utama dari media pendidikan meliputi penyebaran

materi instruksional, peningkatan sifat interaktif dari proses pembelajaran, peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, peningkatan hasil pendidikan, berfungsi sebagai saluran untuk proses pembelajaran, dan meningkatkan produktivitas pendidik dalam peran instruksional mereka.

Adapun manfaat dari pemakaian media pembelajaran ialah memberikan panduan pada pengajar untuk meraih tujuan pembelajaran. Hal itu bisa menolong saat menyajikan materi pembelajaran secara sistematis dan menarik, maka bisa menambah mutu pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa menambah motivasi serta minat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan lebih baik (Nurrita, 2018).

2.2.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Nunuk (2017), mengemukakan ada 5 macam media belajar, yaitu:

1. Media berbasis manusia, ialah salah satu media pembelajaran tertua yang memakai peran pengajar untuk menyampaikan informasi pada siswa. Saat pembelajaran, pengajar memandu siswa, menganalisis perkembangan mereka, dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan.
2. Media berbasis cetakan, merujuk pada bahan pembelajaran yang dapat dicetak, seperti buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, serta lembaran kertas.
3. Media berbasis visual, mempunyai peran penting dalam pembelajaran karena mereka dapat merangsang minat siswa dan membantu dalam menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Contoh dari media berbasis visual ialah gambar-gambar, peta konsep, dan *mind-mapping*.
4. Media berbasis audio-visual, ialah metode pembelajaran yang memakai perangkat keras mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual pada siswa. Pada pemakaiannya, media ini memerlukan perangkat seperti proyektor, perekam tape, dan proyektor visual yang lebar.
5. Media berbasis komputer, ialah salah satu bentuk media pembelajaran yang memakai teknologi digital. Karakteristik media ini meliputi:

- a. pemakaian fleksibel: media berbasis komputer dapat dipakai secara acak, non-urut, atau secara linier sesuai dengan kebutuhan siswa atau perancang pembelajaran.
- b. Abstraksi: materi disajikan dalam bentuk abstrak dengan kata-kata, simbol, dan grafik.
- c. Interaktif: media ini mendorong interaksi tinggi siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Berorientasi pada siswa: pembelajaran lebih berfokus pada kebutuhan siswa

2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Web

Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai instrumen penting untuk memfasilitasi komunikasi dan menyebarkan informasi, sehingga memungkinkan kegiatan pendidikan untuk terlibat dalam pertukaran dua arah, yang mendorong interaksi antara peserta didik dan pendidik yang bertujuan untuk meraih tujuan pendidikan yang diantisipasi (Cahyaningtias & Ridwan, 2022). Seperti yang diartikulasikan oleh Soenarto (2009), media pembelajaran interaktif mewakili kerangka komunikasi berkhasiat berbasis komputer yang memiliki kapasitas untuk menghasilkan, menyimpan, menampilkan, dan mengambil informasi dalam berbagai format, termasuk teks, grafik, audio, video, atau animasi. Di antara berbagai bentuk media interaktif, aplikasi Wordwall menonjol sebagai alat berbasis web yang sangat menarik dan menyenangkan untuk penggunaan pendidikan (Irham, 2020).

Media pembelajaran *Wordwall* ialah sebuah aplikasi web di mana dipakai untuk menyusun beragam game di mana basisnya tes menghibur. Dengan *Wordwall*, pengguna dapat menciptakan bermacam model permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Zulfah, 2023). Berdasarkan penelitian terdahulu, *Wordwall* sudah terbukti efektif sebagai pendekatan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi ini dikenal juga karena berperan dalam meningkatkan prestasi siswa, serta termasuk wujud media di mana menerapkan konsep gamifikasi di pembelajaran (Farhaniah, 2021).

2.3 Aplikasi *Wordwall*

Wordwall ialah sebuah aplikasi web yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Aplikasi ini bisa dipakai sebagai media pembelajaran yang mendorong siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Website ini sangat cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi bermacam metode evaluasi pembelajaran yang aktif dan kreatif (Halik, 2020).

Aplikasi *Wordwall* ialah sebuah aplikasi berbasis website yang dirancang untuk menjadi sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang menghibur bagi para siswa (Farhaniah, 2021). *Wordwall* menyediakan bermacam macam jenis permainan, termasuk kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan bermacam jenis permainan lainnya (Kunto, 2021). Dengan bermacam fitur dan kemampuan yang dimilikinya, *Wordwall* membantu membentuk pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Aplikasi ini tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga sumber inspirasi bagi pengajar dalam menciptakan bermacam jenis kegiatan pembelajaran yang inovatif (Farhaniah, 2021).

pemakaian aplikasi *Wordwall* mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran karena pengguna dapat dengan mudah mengakses bermacam permainan dan kuis yang sudah tersedia di dalam aplikasi, atau bahkan membuat permainan sendiri sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran yang sedang diajarkan (Sherianto, 2020). Namun, untuk memaksimalkan manfaat dari *Wordwall*, pengguna perlu memahami dengan baik cara mengintegrasikan aplikasi ini dalam pembelajaran mereka. Guru perlu mempunyai pemahaman yang mendalam terkait materi yang diajarkan dan kemudian merancang permainan atau tes yang relevan dan efektif dengan memakai aplikasi ini. Selain itu, penting untuk mengikuti perkembangan terbaru dalam bidang pendidikan dan teknologi untuk tetap memanfaatkan *Wordwall* dengan cara yang paling efektif. Dengan memadukan pemahaman terkait konsep pembelajaran

yang baik dan teknologi yang tersedia, pengguna dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa mereka (Halik, 2020).

Menurut Farhaniah (2018), terdapat bermacam jenis permainan yang tersedia dalam platform *Wordwall*. tiap jenis permainan mempunyai tujuan dan aturan yang berbeda dan dirancang untuk meningkatkan pembelajaran siswa secara interaktif. Berikut ialah beberapa jenis permainan di dalam *platform* *Worldwall* yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran dengan model PjBL:

1. Permainan Pencocokan: Permainan ini mengharuskan siswa untuk mencocokkan tiap kata kunci dengan definisinya dengan menggesernya. Tujuan dari permainan ini ialah untuk menguji pemahaman siswa terkait kosakata dan konsep yang diajarkan.
2. Kuis: Kuis merupakan kegiatan terstruktur yang terdiri dari serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Peserta didik diminta untuk memilih respons yang akurat untuk melanjutkan ke kueri berikutnya. Kegiatan ini berfungsi sebagai mekanisme yang efektif untuk mengevaluasi pemahaman dan pengetahuan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang ditunjuk. Selain itu, kuis juga dapat memberikan feedback segera pada siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dari kesalahan mereka.
3. Membuka Kotak: Dalam permainan ini, siswa diminta untuk menentukan jawaban di mana sesuai berdasar ke pertanyaan atau gambar di mana ada di kotak di mana mereka tentukan. Ini melibatkan pengamatan visual dan pemahaman konteks, memungkinkan siswa untuk menghubungkan informasi dengan gambar atau pernyataan yang ada.
4. Pengurutan Grup: Pada permainan ini, siswa diminta agar mengkategorikan atau melaksanakan penyusunan jawaban tepat relevan dengan kategorisasinya. Permainan ini melibatkan pemikiran kritis dan kemampuan pengelompokan, yang berguna dalam memahami hubungan antara bermacam konsep.
5. Pasangan yang Cocok: Dalam permainan ini, siswa harus mencocokkan gambar yang ada di sepasang ubin. Ini menguji pemahaman visual dan

kemampuan siswa untuk mengidentifikasi korelasi antara gambar-gambar tersebut.

6. Kata yang Hilang: Siswa harus memenuhi kata di mana hilang di suatu kalimat. Bagian kata yang hilang sudah disediakan, dan siswa harus memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut. Ini membantu memperkuat pemahaman terkait kata-kata dalam konteks kalimat.
7. Diagram Berlabel: Siswa diminta untuk menaruh pin di lokasi tepat di gambar yang sudah diberi label. Ini membantu siswa menghubungkan konsep dengan gambar dan menguji pemahaman terkait penamaan bagian-bagian dalam suatu gambar.
8. Kartu Acak: Permainan kartu acak ini berisi visual atau kalimat di mana wajib dibagikan ke siswa. Ini ialah cara yang baik untuk menyajikan materi secara variatif dan menarik perhatian siswa.
9. Teka-Teki Silang: Siswa harus menuntaskan teka-teki silang melalui memfokuskan petunjuk di mana sudah disediakan. Permainan ini melibatkan pemecahan masalah, kosakata, dan pemahaman konteks.

Wordwall dapat diakses pada alamat situs <https://Wordwall.net/>. Langkah-langkah memakai *Wordwall* yakni:

1. Guru menyebarkan *link* tugas pada siswa, lalu siswa membuka *link* tersebut siswa akan mengakses hyperlink dan memasukkan informasi identitas mereka di bidang yang ditunjuk.
2. Setelah ini, siswa dapat mengaktifkan tombol inisiasi yang ditampilkan pada antarmuka.
3. Permainan dimulai, mengharuskan peserta untuk menanggapi sesuai dengan instruksi atau pertanyaan yang disajikan, dengan timer beroperasi terus menerus (dengan asumsi fungsi timer diaktifkan).
4. Setelah menyelesaikan tugas, siswa akan dapat melihat skor yang telah mereka capai.
5. Apabila guru mengaktifkan fungsi pengulangan, siswa yang belum meraih skor maksimum dapat terlibat dalam kegiatan sekali lagi.

6. Pendidik dapat meninjau skor yang dicapai oleh siswa dalam akun Wordwall mereka dengan memilih opsi Hasil Saya/Hasil Saya. Dari antarmuka ini, pendidik dapat mengamati hierarki skor siswa yang diatur dari yang tertinggi ke yang terendah.

2.4 Minat Belajar

2.4.1 Definisi Minat Belajar

Minat belajar dalam konteks bahasa ialah kombinasi 2 kata, yakni "minat" serta "belajar." Minat merujuk pada hasrat besar terhadap suatu keinginan atau dorongan, sementara "belajar" mengacu pada upaya memperoleh ilmu atau kepandaian. Dalam tata penulisan baik serta tepat di Bahasa Indonesia, kita bisa merinci pemahaman ini dengan lebih mendalam (Suparlan, 2020).

Minat, dalam konteks ini, menggambarkan suatu perasaan kesukaan dan minat ke sebuah hal ataupun kegiatan tanpa ada niat paksaan dari pihak lain. Ini ialah penerimaan individu terhadap suatu hubungan atau keterkaitan dengan sesuatu yang berada di luar dirinya. Semakin kuat ataupun mendalam keterkaitan tersebut, makin besar ketertarikan muncul. Minat di keluarkan lewat kalimat atau tindakan di mana memperlihatkan jika seseorang lebih memilih atau lebih tertarik pada satu hal daripada yang lainnya. Dalam konteks pendidikan, mengembangkan minat terhadap suatu topik atau subjek tertentu ialah cara agar siswa memperhatikan relevansi dan keterkaitan antara materi pelajaran di mana diajarkan dengan diri mereka sebagai individu (Suparlan, 2020).

Trygu (2021) menjelaskan jika minat ialah elemen kunci yang harus dimiliki oleh semua orang sebelum mereka memulai aktivitas apapun. Hal ini berlaku baik untuk guru, siswa, ataupun individu lainnya. Minat memungkinkan seseorang untuk fokus lebih baik pada suatu tugas atau aktivitas karena mereka memberikan perhatian yang lebih besar dan merasa lebih bersemangat dalam menjalankannya. Dalam konteks pendidikan, minat yang kuat dapat menjadi motor penggerak yang mendorong siswa untuk meraih prestasi lebih baik.

Sutrisno (2020) menggambarkan minat sebagai sebab atau faktor di mana mendorong individu memberikan fokusnya ke kondisi/keadaan atau aktivitas

khusus, sementara mengabaikan lainnya. Ini berarti jika minat mempunyai peran penting dalam menentukan apa yang menjadi fokus individu dalam pengalaman mereka. Rahmat (2018) menambahkan jika minat ialah suatu keadaan ketika seseorang tidak hanya memberikan perhatian, tetapi juga mempunyai keinginan untuk mengetahui, mempunyai, mempelajari, dan membuktikan sesuatu. Dalam konteks pendidikan, ini berarti jika minat yang kuat dapat membuat siswa terdorong aktif di pendidikan serta berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Supatminingsih, dkk (2020) menekankan jika minat bisa memberikan pengaruh pada proses serta hasil belajar siswa. Ini berarti jika minat yang kuat dapat menjadi faktor penentu dalam sejauh mana siswa berhasil mengerti materi pelajaran dan meraih tujuan pembelajaran. Baharudin (2015) mengemukakan jika "belajar ialah perubahan perilaku yang terlihat sebagai hasil dari pengalaman." Artinya, belajar dapat diamati lewat perubahan perilaku seseorang sesudah mereka mengalami suatu pengalaman atau situasi tertentu. Gagne dan Berliner, dalam Rusman (2012) lebih lanjut mencirikan pembelajaran sebagai perubahan perilaku yang tampaknya bermanifestasi sebagai konsekuensi dari keterlibatan pengalaman. Ini mengindikasikan jika belajar ialah proses di mana seseorang mengalami perubahan dalam cara mereka berperilaku atau merespon situasi karena pengalaman yang mereka alami. Whitaker juga menambahkan jika belajar ialah proses timbulnya perilaku, sikap, dan karakter lewat latihan dan pengalaman.

Lefudin (2017) mengungkapkan definisi belajar sebagai "proses di mana sikap atau perilaku berubah lewat praktik atau latihan." Praktik di sini mengacu pada aktivitas eksperimental yang dilaksanakan sesudah pemberian teori atau materi pelajaran. Ini menekankan pentingnya praktik dalam pembelajaran untuk menginternalisasi konsep dan pengetahuan. Slameto (2016) menggambarkan belajar sebagai "proses usaha yang dilaksanakan seseorang untuk meraih perubahan perilaku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya." Ini berarti jika belajar melibatkan usaha aktif individu untuk mengubah perilaku mereka secara menyeluruh berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan sekitar.

Ahdar (2019) berpendapat bahwa fenomena pembelajaran merupakan proses transformatif yang memodifikasi kepribadian individu, yang mencakup peningkatan kualitas perilaku, perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, pemahaman, pergeseran sikap, dan serangkaian kompetensi tambahan. Pernyataan ini menggarisbawahi bahwa domain pembelajaran melampaui dimensi kognitif belaka, menggabungkan perubahan signifikan dalam ciri-ciri kepribadian dan pola perilaku individu.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan jika minat belajar ialah hasrat besar yang mendorong seseorang untuk berusaha mendapatkan ilmu atau kepandaian lewat teknik pembelajaran yang diberikan oleh guru dalam konteks pendidikan. Minat muncul karena individu merasa tertarik serta keterkaitan ke sebuah subjek ataupun topik tertentu tanpa adanya unsur paksaan. Minat kuat bisa membuat siswa fokus, bersemangat, serta aktif dalam pembelajaran, sehingga memengaruhi proses dan hasil belajar mereka. Belajar, di sisi lain, ialah proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan kepribadian seseorang yang terjadi lewat pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Belajar bukan hanya terkait memahami konsep, tetapi juga terkait mengubah perilaku dan sikap individu sebagai hasil dari pengalaman mereka. Oleh karena itu, minat belajar yang kuat dapat menjadi kunci dalam memotivasi siswa untuk meraih penghargaan di mana lebih baik dalam pendidikan.

2.4.2 Ciri-ciri Minat Belajar

Darmadi (2019) mengemukakan enam karakteristik utama yang melekat pada minat belajar:

1. Minat belajar bertumbuh seiring berkembangnya fisik serta psikis individu. Hal ini berarti jika minat belajar tidaklah statis, melainkan berkembang sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan individu dalam bermacam aspek kehidupan mereka.
2. Minat memerlukan kesiapan. Ini mengacu pada kesiapan psikologis dan intelektual seseorang untuk belajar. Seseorang yang mempunyai minat yang

kuat dalam suatu bidang biasanya sudah mempunyai landasan pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk memahami materi yang dipelajari.

3. Minat seseorang juga sangat tergantung pada kesempatan belajar. Artinya, lingkungan dan situasi belajar yang ada akan memengaruhi sejauh mana seseorang dapat mengembangkan minatnya dalam suatu bidang. Kesempatan belajar yang terbatas atau kurang menginspirasi dapat menghambat pertumbuhan minat.
4. Perkembangan minat mempunyai keterbatasan. Ini berarti jika tidak semua aspek pengetahuan atau aktivitas akan menarik minat seseorang. tiap individu mempunyai batasan-batasan tertentu dalam hal minatnya, dan hal ini harus diakui dalam proses pembelajaran.
5. Minat dipengaruhi oleh budaya. Budaya dan lingkungan sosial individu memainkan peran penting dalam membentuk minat mereka. Nilai-nilai, norma, dan pengalaman budaya dapat membentuk minat seseorang dalam bermacam bidang.
6. Minat mempunyai bobot emosional yang kuat. Ketika seseorang mempunyai minat yang dalam terhadap suatu topik atau aktivitas, mereka cenderung merasakan perasaan positif, seperti kebanggaan dan kepuasan, ketika mereka terlibat dalam hal tersebut. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk terus belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan minat mereka.

Slameto (2016) juga memberikan pandangan terkait karakteristik siswa di mana mempunyai ketertarikan belajar kuat:

1. Siswa yang mempunyai minat belajar cenderung memperhatikan dan mengingat informasi yang dipelajari secara terus-menerus. Mereka mempunyai kemampuan untuk tetap fokus dan mengabsorpsi pengetahuan dengan baik.
2. Mereka merasakan rasa suka dan senang terhadap materi yang diminati. Ini mewujudkan proses pembelajaran jadi lebih membahagiakan serta mereka lebih termotivasi untuk menggali lebih dalam dalam bidang tersebut.
3. Siswa yang berminat dalam belajar merasakan kebanggaan dan kepuasan dalam hal yang mereka pelajari. Mereka merasa bangga atas pencapaian mereka dan merasakan kepuasan dalam mengejar minat mereka.

4. Mereka lebih cenderung untuk menyukai hal-hal yang berkaitan dengan minat mereka daripada hal lainnya. Ini dapat memandu mereka untuk memilih jalur pendidikan dan karier yang sesuai dengan minat mereka.
5. Minat belajar yang kuat juga tercermin dalam ikut serta siswa di aktivitas belajar. Siswa lebih cenderung aktif berpartisipasi dalam diskusi, proyek, dan kegiatan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan jika minat belajar ialah fenomena kompleks yang melibatkan perkembangan individu, kesiapan, lingkungan belajar, keterbatasan minat, pengaruh budaya, dan aspek emosional. Ketika siswa mempunyai minat yang kuat dalam belajar, mereka cenderung aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat memengaruhi hasil belajar mereka secara positif. Oleh karena itu, pendidik dan pembuat kebijakan harus memahami dan mendukung perkembangan minat belajar siswa untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang memadai dan produktif.

2.4.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar individu tak konstan, tetapi senantiasa mengalami perubahan yang bervariasi. Maka, diperlukan pengarahannya serta pengembangan menuju suatu keputusan di mana sudah ditetapkan lewat bermacam aspek di mana mempengaruhi ketertarikan tersebut. Dalam konteks ini, Kumari (2021) sudah mengidentifikasi beberapa faktor yang mempunyai peran sentral dalam memengaruhi minat belajar siswa, yang bisa disusun dan dijabarkan yakni:

1. Faktor Internal yang Meliputi Faktor Jasmani dan Rohani

Faktor jasmani, yang mencakup aspek kesehatan dan kesiapan fisik seseorang, mempunyai dampak signifikan terhadap proses belajar. Ketika seseorang berusaha belajar dalam kondisi fisik yang tidak sehat, hasil belajarnya kemungkinan besar akan terpengaruh negatif. Oleh karena itu, menjaga kesehatan tubuh menjadi aspek penting dalam memastikan kesuksesan belajar.

Selanjutnya, faktor psikis juga mempunyai peran yang tidak kalah penting. Ini mencakup bermacam aspek seperti intelegensi, tingkat konsentrasi, kepribadian, dan gaya belajar siswa. Tingkat intelegensi seseorang dapat memengaruhi kemampuannya untuk memahami dan mengolah informasi.

Konsentrasi yang baik menjadi kunci dalam menyerap materi pendidikan secara efisien. Kepribadian serta gaya belajar siswa mempengaruhi cara mereka merespons materi pelajaran serta strategi belajar paling efektif.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal melibatkan lingkungan di sekitar siswa. Ini mencakup beberapa aspek utama, seperti:

- a. Lingkungan Keluarga: Keluarga mempunyai dampak besar pada minat belajar siswa. Suasana keluarga yang memupuk yang ditandai dengan penguatan afirmatif dari kegiatan pendidikan, bersama dengan penyediaan bantuan emosional dan materi, memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, metodologi yang digunakan oleh orang tua dalam praktik pengasuhan anak mereka secara signifikan berkontribusi pada pengembangan perspektif dan perilaku anak dalam kaitannya dengan upaya pendidikan.
- b. Lingkungan Sekolah: Beberapa faktor yang perlu diperhatikan mencakup lokasi sekolah, kualitas lulusan yang dihasilkan, fasilitas pendidikan yang disediakan, kompetensi guru, dan tata tertib sekolah. Kualitas lingkungan sekolah dapat memengaruhi suasana belajar, motivasi, dan hasil akademis siswa.
- c. Lingkungan Masyarakat: Interaksi dengan tetangga, teman sebaya, media massa, budaya, dan faktor-faktor lainnya dalam masyarakat mempunyai dampak tidak langsung dalam membentuk norma, kebiasaan, adat, dan pandangan perilaku anak. Lingkungan masyarakat dapat memengaruhi nilai-nilai yang dianut oleh siswa dan bagaimana mereka menghadapi belajar.
- d. Waktu Lingkungan Keluarga: Waktu yang dihabiskan dalam lingkungan keluarga yang mendukung pendidikan, seperti membaca bersama orang tua, berdiskusi terkait materi pelajaran, atau melaksanakan aktivitas yang

mengedepankan pendidikan, dapat memberikan kontribusi positif pada minat belajar siswa.

Berlandaskan paparaan sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan jika minat belajar siswa ialah hasil dari interaksi kompleks antara faktor internal serta eksternal. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, perlu ada pemfokusan di mana lebih mendalam terhadap faktor-faktor tersebut. Selain itu, pendidik, orang tua, dan masyarakat secara bersama-sama dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan minat belajar yang positif pada generasi mendatang. Dengan demikian, akan terbentuk individu-individu yang lebih berpotensi dan berdaya saing dalam menghadapi tantangan pendidikan dan masa depan yang semakin kompleks.

2.4.4 Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menurut temuan Sanjaya dan Andi (2017), ada korelasi yang signifikan antara motivasi siswa untuk belajar dan tingkat minat mereka terhadap materi pelajaran. Akibatnya, menjadi penting bagi pendidik untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar sebagai pendekatan strategis untuk meningkatkan motivasi mereka selama proses pendidikan. Untuk secara efektif mempromosikan minat yang kuat dalam pembelajaran, ada berbagai metodologi yang dapat diterapkan oleh pendidik yang berkaitan dengan konteks pedagogis:

1. Menghubungkan materi pelajaran ke kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh ketika mereka menyadari jika materi yang diajarkan mempunyai relevansi dengan kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menjelaskan kaitan antara materi pelajaran dengan situasi nyata yang dihadapi oleh siswa.
2. Melaksanakan adaptasi taraf kesukaran materi ke pengalaman dan keterampilan siswa. Materi yang terlalu sulit dapat mengakibatkan ketidakmampuan siswa untuk mengikutinya dengan baik, yang pada gilirannya dapat menurunkan motivasi mereka. Sebaliknya, materi yang terlalu mudah juga tidak akan memicu minat belajar. Oleh karena itu, penting untuk

mengenali tingkat pemahaman dan kemampuan siswa serta mengajar sesuai dengan tingkat tersebut.

3. Menggunakan bermacam model dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Pendekatan yang monoton dalam pengajaran dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Oleh karena itu, guru perlu mengkombinasikan metode seperti diskusi, kerja kelompok, eksperimen, dan demonstrasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan beragam.
4. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kelas. Siswa lebih baik saat belajar ketika mereka punya rasa nyaman dan aman. Untuk menciptakan suasana yang positif, guru perlu menjaga agar kelas tetap hidup dan segar, bebas dari rasa tegang. Guru juga bisa memakai humor atau kegiatan kelas yang menghibur untuk meningkatkan minat belajar siswa.
5. Memberikan pujian yang tepat. Pengakuan atas prestasi siswa dapat menjadi motivator yang kuat. Guru perlu memberikan pujian yang wajar dan proporsional tiap kali siswa meraih keberhasilan dalam pembelajaran.
6. Memberikan penilaian yang adil. Banyak siswa terdorong untuk belajar demi meraih nilai yang baik. Maka, guru berperan utama agar memberikan penilaian yang objektif dan adil sehingga siswa merasa terdorong untuk berusaha keras.
7. Memberikan komentar positif. Siswa membutuhkan penghargaan dan feedback positif terhadap pekerjaan mereka. Guru dapat memberikan komentar yang mendukung untuk memotivasi siswa lebih lanjut.
8. Mendorong persaingan yang sehat dan kerja sama. Persaingan yang sehat antar siswa dapat memberikan dorongannya agar meraih hasil lebih baik. Namun, juga penting untuk mengajarkan nilai-nilai kooperatif sehingga siswa dapat belajar berbarengan.

Penerapan strategi pedagogis ini oleh pendidik diantisipasi untuk memfasilitasi penanaman minat yang mendalam dalam pembelajaran di antara siswa, yang selanjutnya akan meningkatkan motivasi mereka selama proses pendidikan. Fenomena ini siap memberikan pengaruh yang menguntungkan pada kinerja akademik dan menumbuhkan suasana belajar yang lebih kondusif dan produktif.

2.4.5 Indikator Minat Belajar

Mengetahui ketertarikan belajar siswa, dapat diukur lewat Indikator pada minat belajar. Adapun indikator-indikator minat belajar menurut Falah & Fatimah (2019), diuraikan sebagai berikut:

1. Kesukaan

Kesukaan ialah kecenderungan untuk memilih terhadap topik atau jenis kegiatan belajar tertentu. Kesukaan ini biasanya dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti minat pribadi, pengalaman sebelumnya, atau nilai-nilai yang diyakini (Naufalin, 2019). Adapun siswa yang mempunyai kesukaan terhadap pembelajaran akan:

a. Semangat (*Spirit*)

Semangat ialah kegembiraan dan motivasi yang mendalam terhadap subjek atau aktivitas pembelajaran. Seseorang yang mempunyai semangat untuk belajar akan memperlihatkan antusiasme yang tinggi, keinginan untuk terus belajar, dan cenderung menginvestasikan waktu dan energi secara sukarela dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2012).

b. Inisiatif (*Initiative*)

Inisiatif mencerminkan kemampuan individu untuk mengambil langkah-langkah awal dalam pembelajaran tanpa harus dipaksa atau diarahkan secara eksternal. Individu yang mempunyai inisiatif belajar akan secara aktif mencari sumber informasi, menciptakan peluang belajar dan mengambil tanggung jawab pribadi terhadap proses pembelajaran (Hapudin, 2021).

2. Ketertarikan

Ketertarikan ialah cerminan rasa ingin tahu atau antusiasme yang kuat terhadap suatu topik atau aktivitas belajar. Ketertarikan inilah yang dapat mendorong seseorang untuk lebih mendalami materi, aktif mencari informasi, dan berpartisipasi secara lebih maksimal dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2021). Adapun siswa yang mempunyai ketertarikan terhadap pembelajaran akan:

a. Responsif (*Responsiveness*)

Responsif ialah kemampuan individu untuk merespons dengan baik terhadap materi pembelajaran atau instruksi yang diberikan. Siswa yang responsif akan memperlihatkan minat yang aktif dengan bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, atau memberikan tanggapan yang relevan terhadap konten pembelajaran.

b. Kesegeraan (*Promptness*)

Kesegeraan mencerminkan ketepatan waktu atau kecepatan dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar atau dalam menanggapi permintaan pembelajaran. Siswa yang mempunyai kesegeraan akan memperlihatkan kesiapan untuk belajar dan berkontribusi tanpa menunda-nunda pekerjaan atau tanggung jawab.

3. Perhatian

Dimensi perhatian mengacu pada kemampuan individu untuk fokus dan memusatkan pikiran serta energi pada tugas atau materi pembelajaran yang sedang dihadapi. Perhatian yang baik akan membantu seseorang untuk memproses informasi dengan lebih efektif dan mendalam (Falah & Fatimah, 2019). Adapun siswa yang perhatian terhadap pembelajaran akan:

a. Konsentrasi (*Concentration*)

Konsentrasi menggambarkan kemampuan siswa untuk fokus dan memusatkan perhatian pada materi pembelajaran. Individu yang dapat punya konsentrasi lebih baik bisa lebih bisa memahami informasi dengan efektif serta mengerti konsep di mana sudah diajarkan (Latifah & Habib, 2014).

b. Ketelitian (*Precision*)

Ketelitian mencerminkan kemampuan untuk bekerja dengan detail dan kehati-hatian dalam proses pembelajaran. Siswa yang teliti akan cenderung menghasilkan pekerjaan yang akurat dan mendalam, serta mampu menyelesaikan tugas dengan tingkat keakuratan yang tinggi (Falah & Fatimah, 2019).

4. Keterlibatan

Keterlibatan memperlihatkan tingkat keterlibatan emosional, kognitif, dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi mengindikasikan jika seseorang merasa terhubung secara pribadi dengan materi pembelajaran, merasa tertantang, dan mempunyai motivasi intrinsik untuk belajar (Falah & Fatimah, 2019). Adapun siswa yang mempunyai keterlibatan tinggi, mempunyai ciri atau sikap berikut.

a. Kemauan (*Willingness*)

Kemauan ialah sikap terbuka dan antusiasme individu terhadap belajar hal-hal baru. Individu dengan kemauan tinggi akan lebih terdorong untuk mengeksplorasi pengetahuan dan meningkatkan keterampilan mereka.

b. Keuletan (*Perseverance*)

Keuletan sikap tekun atau gigih seseorang dalam menghadapi kesulitan atau tantangan selama proses belajar. Siswa yang mempunyai keuletan akan terus berusaha dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi rintangan.

c. Kerja Keras (*Hard Work*)

Kerja keras ialah dedikasi dan usaha yang kuat dalam meraih tujuan pembelajaran. Siswa yang bekerja keras akan melaksanakan upaya ekstra untuk memahami materi, melatih keterampilan, dan meningkatkan pemahaman dirinya.

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Definisi Hasil Belajar

Sugiarto (2020) menyatakan jika hasil belajar dapat didefinisikan sebagai pencapaian yang diperoleh seseorang sesudah mengalami proses belajar. Proses ini melibatkan evaluasi dari aktivitas belajar yang sudah dilaksanakan. Di sisi lain, menurut Susanto (2016), Hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang dikembangkan individu setelah terlibat dalam kegiatan pendidikan yang beragam. Hasil belajar dapat diartikan sebagai bukti nyata dari keberhasilan seseorang,

terutama siswa, di mana termasuk bermacam aspek, seperti kognitif, afektif, serta

Ardi Wiwaha Subagja Iskandar, 2024
PENERAPAN MODEL PJBL DENGAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PRODUKSI OLAHAN TELUR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

psikomotorik. Penjelasan ini diperkuat oleh Saurma, dkk (2021) yang menyatakan jika hasil belajar ialah hasil konkret yang dapat dicapai oleh siswa sesudah mereka menjalani proses pembelajaran yang terstruktur.

Hasil belajar bukan hanya mencakup pencapaian dalam hal pengetahuan dan pemahaman (aspek kognitif), tetapi juga melibatkan perubahan dalam sikap, nilai-nilai, dan emosi siswa (aspek afektif), serta kemampuan dalam melaksanakan tindakan fisik atau keterampilan tertentu (aspek psikomotorik). Pendapat ini sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Ariyanto (2018), jika hasil belajar mencakup berubahnya perilaku individu di semua unsur kehidupan. Selain itu, Sudjana (2019) menyatakan jika hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah berubahnya perilaku seseorang yakni bermacam aspek, termasuk kognitif, afektif, serta psikomotorik. Dalam pandangannya, hasil belajar ialah hasil konkret yang tercermin dalam perubahan perilaku.

Suardi (2018) menjelaskan jika tujuan utama dari hasil belajar ialah memastikan jika proses pembelajaran tidak hanya berhenti pada akhir pelajaran, tapi juga bisa diterapkan di kehidupan keseharian. Hasil pembelajaran mengacu pada kompetensi yang dikembangkan individu setelah terlibat dalam kegiatan pendidikan yang beragam, tetapi tetap melekat dalam diri siswa dan berkontribusi pada peningkatan kinerja mereka.

Berlandaskan penjelasan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan jika hasil pembelajaran ialah indikator penting dalam dunia pendidikan yang mencerminkan pencapaian siswa dalam bermacam aspek kehidupan mereka, baik itu berkenaan dengan pengetahuan, sikap, ataupun kemampuan fisik. Pemahaman yang komprehensif terkait konsep ini sangatlah penting dalam merancang kurikulum dan metode pengajaran yang efektif guna meraih tujuan pendidikan yang diharapkan.

2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hasanuddin (2017), pencapaian hasil pendidikan individu bergantung pada banyak variabel rumit, yang mungkin timbul dari atribut intrinsik pelajar (internal) atau dari pengaruh ekstrinsik yang ada di lingkungan (eksternal).

Berbagai faktor ini terlibat dalam interaksi timbal balik dan memberikan pengaruh timbal balik dalam pembentukan kinerja akademik individu.

1. Faktor Internal

a. Aspek Fisik

Aspek fisik mencakup kesehatan dan kondisi fisik siswa. Kesehatan yang baik, termasuk mata dan telinga yang berfungsi dengan baik, memungkinkan seseorang untuk belajar secara efektif.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis melibatkan bermacam aspek seperti inteligensi, bakat, minat, dan motivasi. tiap individu mempunyai tingkat inteligensi yang berbeda-beda, serta potensi bakat dan minat yang beragam. Motivasi juga menjadi faktor penting dalam memengaruhi kesuksesan belajar.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan bisa diklasifikasikan jadi 2 kategori, yaitu lingkungan sosial serta non-sosial.

- 1) Lingkungan Sosial: Ini mencakup keluarga, sekolah, dan masyarakat tempat siswa berinteraksi. Keluarga yang mendukung dan lingkungan sekolah yang kondusif dapat memberikan pengaruh positif pada hasil belajar.
- 2) Lingkungan Non-sosial: Meliputi faktor-faktor seperti suhu, cuaca, waktu, tempat belajar, dan alat-alat belajar. Faktor-faktor ini dapat memengaruhi kenyamanan dan kondisi fisik saat belajar.

b. Faktor Metode

Faktor metode mencakup metode mengajar yang diterapkan oleh guru dan metode belajar yang dipilih oleh siswa. Guru yang menerapkan metode mengajar yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Berlandaskan paparan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan yakni hasil pembelajaran siswa bisa menerima pengaruh dari berbagai aspek yakni internal maupun eksternal. Maka, guru berperan utama agar memperhatikan faktor eksternal di mana bisa memengaruhi kesuksesan belajar tiap siswa, seperti kondisi lingkungan dan metode belajar yang dipakai. Dengan demikian, pendekatan yang holistik dalam pendidikan perlu diterapkan untuk memastikan pencapaian hasil belajar yang optimal bagi semua siswa.

2.5.3 Indikator Hasil Belajar

Metodologi yang digunakan untuk memperoleh metrik dan data yang berkaitan dengan hasil pendidikan siswa memerlukan pemahaman tentang kerangka indikator yang terkait dengan hasil ini yang harus diartikulasikan dan dikuantifikasi. Benjamin S. Bloom mengkategorikan tujuan pendidikan menjadi tiga domain, khususnya kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal itu bisa diamati di Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Kognitif	
	a. Ingatan, pengetahuan (<i>knowledge</i>)	1) Bisa menyebutkan 2) Bisa memperlihatkan kembali
	b. Pemahaman (<i>comprehension</i>)	1) Bisa menceritakan 2) Bisa mengartikan kembali
	c. Penerapan (<i>application</i>)	1) Bisa mengutarakan contoh 2) Bisa memakai dengan benar
	d. Analisis (<i>analysis</i>)	1) Bisa memberikan penjelasan 2) Bisa mengklasifikasikan
	e. Menciptakan, membangun (<i>synthesis</i>)	1) Bisa mengkorelasikan berbagai materi jadi satu kesatuan baru 2) Bisa menarik kesimpulan 3) Bisa menggeneralisasikan prinsip umum
f. Evaluasi (<i>evaluation</i>)	1) Bisa melaksanakan penilaian 2) Bisa menguraikan serta menafsirkan 3) Bisa menarik kesimpulan	
2	Psikomotorik	

No	Ranah	Indikator
	a. Keterampilan bergerak dan bertindak	Kecakapan mengoordinasikan gerakan mata, telinga, kaki, serta bagian tubuh lain.
	b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	1) Kefasihan melafalkan/mengucapkan 2) Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani

Sumber: Farhaniah, dkk dengan modifikasi (2018)

2.6 Materi Olahan Hasil Telur

Merujuk pada alur tujuan pembelajaran pada satuan pendidikan SMKN 5 Pangalengan tahun ajaran 2022/2023, materi inti produksi olahan telur dimuat di dalam mata pelajaran produktif atau capaian pembelajaran Produksi Olahan Hasil Hewani yang dirincikan ke dalam empat poin tujuan pembelajaran antara lain:

1. Identifikasi bahan dasar dan aditif yang diperlukan untuk pembuatan telur olahan yang ditujukan untuk unit produksi (mayones)
2. Menentukan kebutuhan alat serta penggunaannya pada produksi olahan telur (mayones)
3. melaksanakan pengendalian proses dan penilaian mutu hasil produksi telur (mayones)
4. melaksanakan proses produksi olahan telur (mayones)

Sesudah mempelajari materi inti produksi olahan telur, diharapkan siswa mempunyai dimensi profil pelajar Pancasila, seperti bergotong royong, bernalar kritis, dan kreatif serta mempersiapkan siswa untuk mempunyai sikap budaya kerja sesuai dunia usaha dan dunia industri kerja (DUDIKA).

2.6 Penelitian Relevan

Terdapat sejumlah penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya oleh para peneliti yang berkaitan dengan pengkajian di mana segera dilaksanakan yakni:

1. Lubis dan Nuriadin (2022) melaksanakan penelitian terkait Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Taman Mulia Kubu Raya pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian memakai metode eksperimen, bentuk Quasy Experimental dengan

rancangan Nonequivalent Control Group Design. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol memakai metode *simple random sampling*, perlakuan di kelas eksperimen memakai media *Wordwall* dan media *box question* di kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data hasil belajar *pretest-posttest* berupa soal pilihan ganda. Analisis data memakai *effect size*. Hasil penelitian memperlihatkan jika media *Wordwall* memberikan pengaruh pada ketertarikan serta hasil belajar siswa. Adapun keunggulan dari pengkajian ini yakni adanya potensi media *Wordwall* dapat dipakai pada mata pelajaran yang lain. Hal tersebut karena *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada mata pelajaran lainnya.

2. Andini (2022) melaksanakan penelitian terkait Pengaruh pemakaian Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental) dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Pengambilan sampel memakai teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa SMA Mitra Persada Jawilan tahun ajaran 2021/2022 yaitu 30 siswa X IPA 1 kelas eksperimen dan 30 siswa X IPA 2 kelas kontrol. Data dikumpulkan memakai soal tes objektif untuk menguku hasil belajar pada materi sistem periodik unsur. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sesudah melaksanakan pembelajaran memakai *Wordwall* dengan hasil belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Adapun keunggulan dari penelitian ini yaitu adanya relevansi dengan materi pelajaran yang kompleks. Sistem periodik unsur ialah salah satu materi pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam sehingga penelitian ini memperlihatkan adanya potensi aplikasi *Wordwall* dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.
3. Nurmelati (2022) melaksanakan penelitian terkait Penerapan Gamifikasi memakai Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di SMKN 1 Purwasari.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan memakai angket. Hasil penelitian memperlihatkan jika pemakaian *Wordwall* dapat membantu mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa. Selain itu, penggabungan permainan web *Wordwall* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dan berfungsi sebagai bentuk media interaktif yang dapat diakses, yang dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar kimia di kelas.. Adapun keunggulan dari penelitian ini yaitu pendekatan yang inovatif, yakni pemakaian gamifikasi dengan aplikasi *Wordwall* memperlihatkan pendekatan inovatif agar menambah motivasi belajar siswa.

4. Utami, dkk. (2021) melaksanakan penelitian terkait pemakaian Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. Penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas, yang mencakup siklus pra-pembelajaran dan siklus pembelajaran I dan II dengan analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada 35 siswa kelas X-3 di SMA Negeri 5 Jember. Pengumpulan data dilaksanakan memakai kuesioner dan observasi, yang mengkategorikan siswa ke dalam lima kelompok berdasarkan tingkat motivasi mereka. Hasil penelitian memperlihatkan jika pemakaian media pembelajaran aplikasi *Wordwall* mempunyai efek positif yang signifikan pada motivasi siswa. Adapun keunggulan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan wawasan yang berharga terkait pemakaian media digital dalam mendukung pembelajaran dalam bidang MIPA.
5. Rohmatunnisa (2020) melaksanakan penelitian terkait Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode yang dipakai dalam penelitian ini ialah metode Eksperimental semu dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dilaksanakan teknik *purposive sampling*. Instrumen dalam penelitian ini ialah siswa kelas X IPA 2 sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan *pretest* dan *posttest* memakai pilihan ganda dan kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan *pretest* dan *posttest* memakai aplikasi *Wordwall*, angket yang diberikan di kelas

eksperimen yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya, observasi, serta wawancara. Teknik analisis data memakai bantuan program aplikasi IBM SPSS Statistic 26. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh media belajar memakai aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS 2 SMAS Triguna Utama). Adapun keunggulan dari penelitian ini yaitu relevansi dengan kebutuhan kurikulum, yakni pemakaian *Wordwall* dapat memenuhi keterampilan mendengarkan dan memahami teks pada tingkat menengah atas.

2.7 Posisi Penelitian

Berdasarkan hasil analisis terhadap penelitian penelitian sebelumnya sebagaimana yang sudah dijelaskan di atas, berikut ialah posisi dari penelitian ini terhadap penelitian terdahulu:

1. Pengkajian peneliti mempunyai kesamaan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Lubis dan Nuriadin (2022) yakni membahas terkait pengaruh penerapan metode pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil dan minat belajar siswa. Perbedaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Lubis dan Nuriadin (2022) ialah penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Lubis dan Nuriadin (2022) memakai metode *Quasy Experimental* dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design*.
2. Pengkajian peneliti mempunyai kesamaan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Andini (2022) yakni membahas terkait pengaruh penerapan metode pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Andini (2022) ialah penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Andini (2022) memakai metode *Quasy Experimental* dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design* serta hanya menguji hasil belajar siswa sementara penelitian ini juga menguji minat belajar siswa.

3. Pengkajian peneliti mempunyai kesamaan pada pengkajian oleh Nurmelati (2022) yakni membahas terkait pengaruh penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Perbedaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Nurmelati (2022) ialah pengkajian peneliti pakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus serta agar menguji pengaruh dari aplikasi *Wordwall* terhadap ketrampilan serta hasil belajar siswa sedangkan pengkajian oleh Nurmelati (2022) memakai metode angket serta menguji pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.
4. Pengkajian peneliti mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Utami, dkk. (2021) yakni membahas terkait pengaruh penerapan media pembelajaran *Wordwall*. Perbedaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Utami, dkk. (2021) ialah penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus serta untuk menguji pengaruh dari aplikasi *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Utami, dkk. (2021) memakai metode angket serta menguji pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa
5. Pengkajian peneliti mempunyai kesamaan pada penelitian yang dilaksanakan oleh Rohmatunnisa (2020) yakni membahas terkait pengaruh penerapan metode pembelajaran *Wordwall* serta pengaruhnya terhadap hasil belajar. Perbedaan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rohmatunnisa (2020) ialah penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus serta untuk menguji pengaruh dari aplikasi *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang dilaksanakan oleh Rohmatunnisa (2020) memakai metode Eksperimental semu dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*.