

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan pada Steffi Adam dan M. Taufik Syastra, adalah alat bantu fisik dan teknis yang memudahkan metode pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.¹ Menurut Talizaro Tafonao menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah peranti bantu guna meningkatkan perhatian siswa, kemampuan, dan keterampilan selama proses belajar.² Selanjutnya menurut Ina Magdalena dkk, menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah *hardware* atau *software* yang dimanifestasikan dalam penyajian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran.³ Media pembelajaran dapat disimpulkan berdasarkan definisi sebelumnya, bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar. Media pembelajaran terdiri dari *software* atau *hardware* yang dimanfaatkan oleh guru untuk mendorong proses belajar, mempercepat proses belajar, dan merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut I.R Karo-karo dan Rohani, menyebutkan bahwa kegunaan media pembelajaran ada 8 sebagai berikut: (1) Materi pelajaran dapat diselaraskan. (2) Pembelajaran menjadi lebih spesifik dan menarik. (3) Pembelajaran menjadi lebih saling aktif. (4) Praktis dalam durasi dan

¹ Steffi Adam and Muhammad Taufik Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal," *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015): 1–13.

² Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

³ Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

energi. (5) Meningkatkan taraf hasil belajar siswa. (6) Media memungkinkan dapat dilakukan secara fleksibel (7) Media dapat menumbuhkan sikap membangun siswa terhadap materi dan proses belajar. (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan menguntungkan.⁴ Sedangkan menurut Lemi Indriyani pada Prosiding Seminar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi pada proses pendidikan karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terencana, terkendali dan mempunyai panduan sesuai tujuan pendidikan.⁵ Selanjutnya menurut Miza Nina Adlini, menyebutkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk mempercepat hubungan antara guru dengan siswa sehingga aktivitas pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁶ Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai cara penyampaian materi pelajaran yang lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih terarah. Dengan demikian, media pembelajaran berpotensi menumbuhkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan akademik.

2. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Berbasis *Wordwall*

a. *Crossword Puzzle* (TTS)

Crossword Puzzle adalah sebuah teka-teki kata berupa kotak-kotak kosong dengan cara menuliskan satu huruf pada setiap kotak agar menjadi suatu kata yang sesuai dengan petunjuk pertanyaan. Media *Crossword Puzlle* merupakan media yang dapat memperkaya kosakata melalui metode pembelajaran aktif. Media *Crossword Puzlle* dapat melibatkan seluruh siswa untuk berfikir dan ikut serta dalam mencari jawaban pada petunjuk pertanyaan dengan tepat sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. *Crossword Puzzle* dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus mempertahankan makna

⁴ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran" VII, no. 1 (2018): 1–14, <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411>.

⁵ Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no. 1 (2019): 17–26.

⁶ Miza Nina Adlini, "Media Pembelajaran Biologi," 2021, 219–33.

pelajaran. Selain itu, siswa dapat terlibat secara aktif sejak awal dengan Crossword Puzzle (TTS).⁷ Media *Crossword Puzzle* dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan karena menciptakan motivasi siswa untuk bersaing dalam menyelesaikan pertanyaan.⁸

b. Langkah-langkah Pembelajaran Media *Crossword Puzzle* (TTS)

- 1) Tulis *keyword* yang terkait dengan topik yang sudah diberikan.
- 2) Buat kisi-kisi yang bisa diisi dengan kata yang telah dipiih.
- 3) Buat pertanyaan yang jawabannya merupakan kata yang sudah dibentuk atau pernyataan yang merujuk pada kata tersebut.
- 4) Guru menyampaikan *crossword puzzle* pada siswa secara individu maupun kelompok.
- 5) Guru menjelaskan peraturan permainan *crossword puzzle* (TTS).
- 6) Berikan batas waktu untuk menyelesaikan pekerjaan.
- 7) Pemenang adalah kelompok atau individu yang menyelesaikan soal dengan paling cepat tanpa kesalahan atau kesalahan yang lebih kecil dari kelompok lain. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi dan penyelesaian tercepat.⁹

c. Kelebihan *Crossword Puzzle* (TTS)

- 1) Mewujudkan pokok-pokok materi pembelajaran menjadi cepat dan singkat.

⁷ Heri Hidayat et al., “Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle,” *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 2, no. 1 (2020): 30–39, <https://doi.org/10.30599/jemari.v2i1.583>.

⁸ Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi, and Endang Wahyu Andjariani, “Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 1 (2023): 1084–90, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4744>.

⁹ Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2009).

- 2) Mewujudkan proses belajar lebih menarik dan membangunkan minat belajar siswa.
- 3) Mewujudkan siswa yang lebih bergairah dan senang dalam belajar karena terdapat unsur permainan.
- 4) Memberi pengetahuan terhadap kosa kata yang mudah dan mendalam.

d. **Wordwall**

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan untuk membuat berbagai fitur media pembelajaran untuk membantu siswa belajar, seperti teka teki silang, kuis, anagram, acak kata, pencarian kata, dan lebih banyak lagi.¹⁰ *Wordwall* merupakan wadah bagi para guru untuk mewujudkan suasana belajar yang mengasyikkan, sehingga siswa bersemangat dan minat untuk berpartisipasi dalam proses belajar.¹¹ Fokus media pembelajaran berbasis *Wordwall* pada penelitian ini adalah jenis game website berupa *crossword puzzle* (TTS). *Wordwall* memiliki karakteristik yang selaras dengan keperluan siswa, seperti:

- 1) Menarik dan menyenangkan, dapat menarik siswa untuk menjawab setiap pertanyaan yang disediakan..
- 2) Mengasah kemampuan, siswa akan berusaha mengerjakan setiap pertanyaan dan merasa tertantang untuk selalu mencoba apabila siswa mengalami kegagalan dalam mengerjakan pertanyaan.
- 3) Dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

e. **Crossword Puzzle berbasis Wordwall**

Crossword Puzzle berbasis *Wordwall* adalah sarana pembelajaran yang mengadaptasi *Crossword Puzzle* yang ada di web *Wordwall* untuk materi Sistem Ekskresi di Kelas XI Biologi SMA N 1 Jekulo Kudus. *Crossword Puzzle* merupakan salah satu fitur yang terkandung pada situs

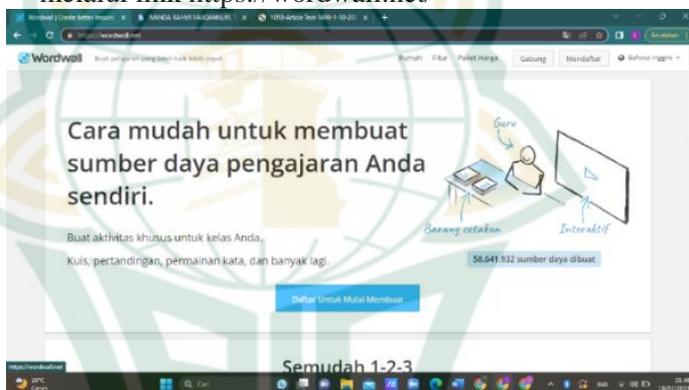
¹⁰ E. K. Aribowo, "Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai Dari Quiz, Wordsearch, Hingga Anagram," 2021, <https://www.erickunto.com/2020/11/%0Awordwall-media-pembelajaraninteraktif.html>.

¹¹ Ani Nur Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.

Wordwall yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini adalah inovasi pembelajaran yang praktis yang dapat dimanfaatkan siswa secara fleksibel. *Crossword Puzzle* ini berisi soal latihan mengenai materi sistem Ekskresi dalam bentuk teka teki silang. Media pembelajaran *Crossword puzzle* (TTS dibuat melalui web *Wordwall* yang dapat dibuka melalui *smartphone* ataupun laptop oleh siswa di manapun dan kapanpun.

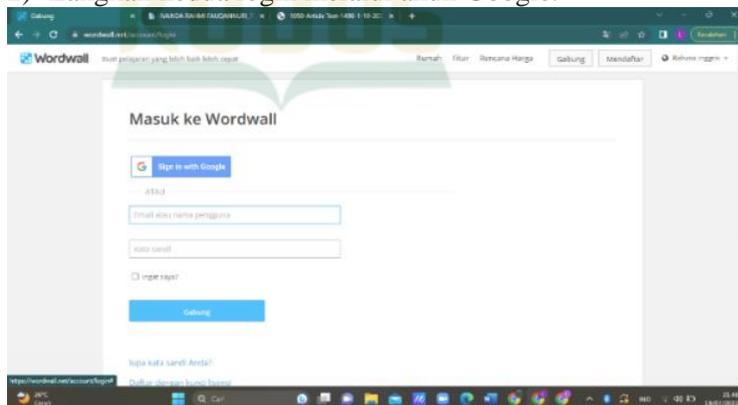
Langkah-langkah untuk membuat *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* adalah sebagai berikut :

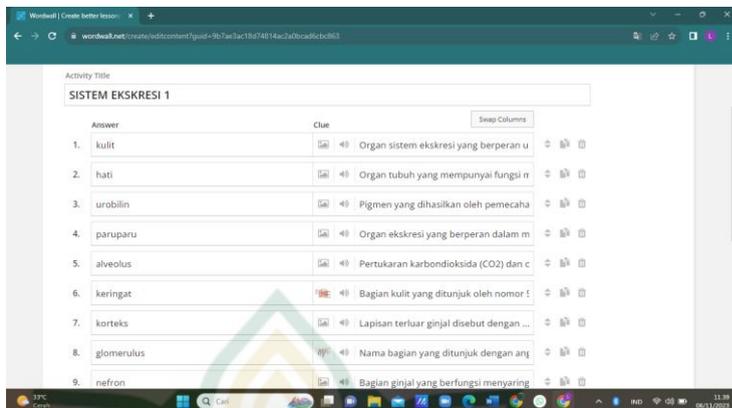
- 1) Langkah pertama dalam membuat *Crossword Puzzle* pada *Wordwall* adalah dengan mengakses *Wordwall* melalui link <https://wordwall.net/>



Gambar 2. 1 Tampilan web <https://wordwall.net/>

- 2) Langkah kedua login melalui akun Google.



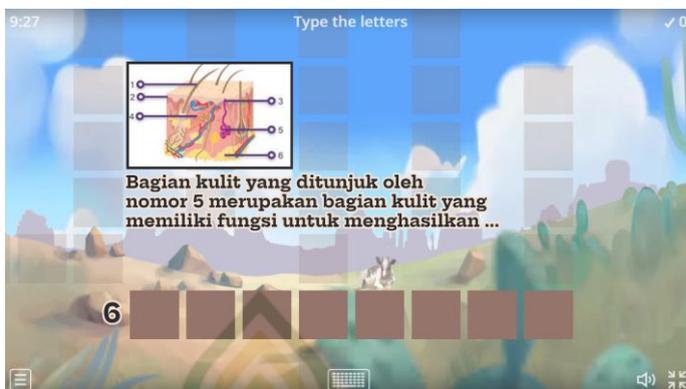


Gambar 2. 5 Tampilan pembuatan crossword puzzle pada halaman web <https://wordwall.net/>

- 6) Setelah memasukkan seluruh soal dan jawaban, klik menu selesai di bagian bawah. Berikut adalah tampilan *crossword puzzle* pada web <https://wordwall.net/>. Desain dan warna pada *crossword puzzle* dapat diubah sesuai dengan keinginan.

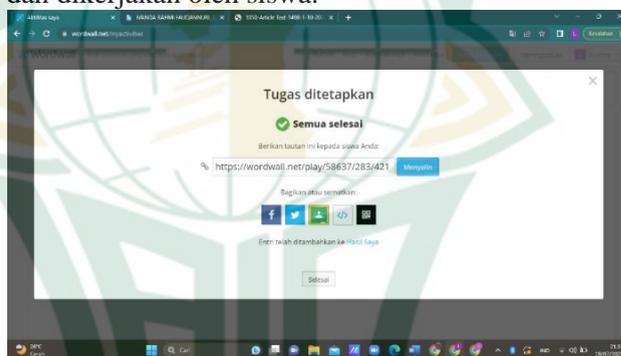


Gambar 2. 6 Tampilan crossword puzzle pada web <https://wordwall.net>



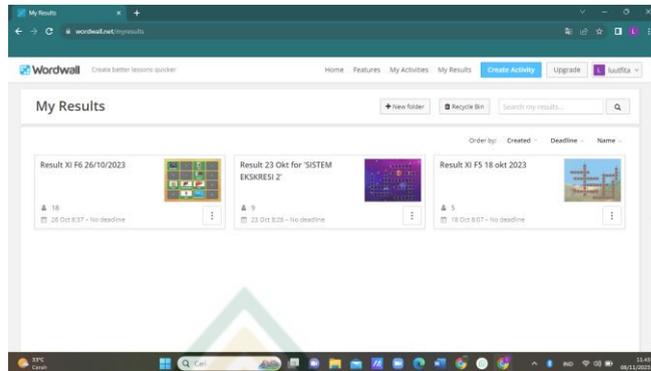
Gambar 2. 7 Tampilan crossword puzzle pada web <https://wordwall.net/>

- 7) *Crossword puzzle* yang dibuat dapat disebar melalui link dan dikerjakan oleh siswa.



Gambar 2. 8 Cara menyimpan worksheets yang dibuat

- 8) Untuk mengetahui hasil jawaban dari siswa, dapat membuka menu *My Results*. Jawaban yang masuk akan otomatis dikoreksi dan menampilkan nilai pada masing-masing pekerjaan siswa.



Gambar 2. 9 Tampilan jawaban siswa pada web <https://wordwall.net/>

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Didefinisikan oleh John Holland, minat adalah kegiatan atau tugas yang menarik perhatian dan menghasilkan kepuasan atau kenikmatan. Minat dapat menunjukkan kekuatan yang mendorong seseorang untuk belajar dan berprestasi. Menurut Slameto, minat adalah suatu proses untuk mempertahankan perhatian dan fokus pada sesuatu yang disukai dengan perasaan senang dan puas.¹² Rasa minat menghadapkan seseorang pada suatu target berdasarkan perasaan gembira dan tidak gembira. Suatu minat dapat diketahui berdasarkan pernyataan senang atau tidak senang terhadap suatu topik.¹³

Minat terhadap belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan siswa pada mata pelajaran tertentu, disertai dengan perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan aktif dalam melakukannya.¹⁴ Dengan demikian, minat belajar peserta didik dapat didefinisikan sebagai kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan senang hati dan tidak terpaksa, dengan timbulnya rasa senang, perhatian, dan

¹² Slameto, "Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya" (Jakarta: Bina Aksara, 1988).

¹³ Pupu Saeful Rahmat, "Psikologi Pendidikan", (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2018).

¹⁴ Rahmat.

keaktifan dalam kegiatan belajar yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan.

b. Indikator Minat Belajar

Berdasarkan pada Slameto, siswa yang memiliki minat dalam belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa condong untuk mencermati dan mengingat sesuatu yang dikaji secara berkepanjangan.
- 2) Memiliki rasa suka pada objek atau subjek yang diminati.
- 3) Merasa bangga serta puas pada suatu yang disukai.
- 4) Lebih menyenangi hal yang membuatnya tertarik dibandingkan hal-hal lain.
- 5) Diwujudkan melalui keikutsertaan pada aktivitas dan kegiatan.¹⁵

Disisi lain, indikator minat belajar menurut Darmadi diantaranya sebagai berikut:

- 1) Perhatian, pandangan subjek terfokus pada pembelajaran.
- 2) Perasaan suka pada pelajaran.
- 3) Memiliki keinginan dan kecondongan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan memperoleh hasil yang optimal.¹⁶

Menurut Arikunto, minat terhadap belajar memiliki aspek-aspek sebagai berikut :

- 1) Perasaan senang, yang ditandai dengan merasa senang mengikuti pelajaran tertentu sehingga tidak ada rasa tertekan untuk belajar. Tanda-tandanya adalah hadir, tidak bosan, dan senang mengikuti pelajaran.
- 2) Ketertarikan, yang terkait dengan adanya faktor pendorong siswa untuk terkesan pada kegiatan atau objek tertentu. Ketertarikan juga dapat berwujud pengalaman emosi yang digugah oleh aktivitas itu sendiri. Contoh: datang di kelas dan tidak mengundur dalam menyelesaikan tugas guru.
- 3) Perhatian, contohnya memperhatikan penjelasan guru dan menulis materi.
- 4) Partisipasi, adanya kecenderungan untuk aktif menanya dan menanggapi pertanyaan dari guru.¹⁷

¹⁵ Slameto, "Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi" (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

¹⁶ Darmadi, "Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Minat Belajar

No.	Indikator	Penjabaran Indikator
1.	Rasa senang	Adanya perasaan senang dan suka terhadap pembelajaran dan semangat mengikuti pembelajaran.
2.	Perhatian	Adanya pemusatan perhatian dan kecenderungan untuk memperhatikan pembelajaran.
3.	Rasa ingin tahu	Berani bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang diajarkan.
4.	Partisipasi	Adanya keinginan dan kecenderungan siswa untuk terlihat aktif dan mendapatkan hasil terbaik.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Terdapat faktor penyebab yang mempengaruhi minat belajar. Menurut Singers munculnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh :

- 1) Pelajaran akan memikat siswa apabila terdapat kaitan antara pelajaran dan realita.
- 2) Guru membantu siswa mencapai tujuan.
- 3) Siswa memiliki kesempatan untuk terlihat aktif dalam kegiatan belajar di kelas.
- 4) Aksi yang ditunjukkan oleh guru dalam upaya menumbuhkan minat siswa.¹⁸

Faktor penyebab yang mampu memengaruhi minat belajar siswa termasuk kurikulum sekolah, metode pembelajaran, fasilitas belajar, sumber daya, media, dan

¹⁷ Indah Lestari, Nurfaizah, and Nursiah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Mi,” *Iain Kudus* 3, no. 1 (2019): 17–39.

¹⁸ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, “Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika,” *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 6, <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

ikatan siswa dengan teman, guru, dan karyawan.¹⁹ Dengan kata lain, minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode, media, model, dan sumber belajar yang digunakan guru untuk menarik minat siswa. Munculnya minat belajar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

4. Materi Sistem Ekskresi

Materi sistem ekskresi merupakan materi yang disampaikan di kelas XI saat menempuh semester gasal pada kurikulum merdeka. Materi sistem ekskresi merupakan materi pelajaran yang banyak memiliki konsep-konsep. Karakteristik materi sistem ekskresi adalah bagaimana siswa mampu menjelaskan struktur, fungsi organ, dan proses serta kelainan atau penyakit yang dapat terjadi pada sistem ekskresi pada manusia.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah kajian penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang dapat diambil dari berbagai sumber ilmiah seperti jurnal penelitian, tesis, disertasi dengan tujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Penelitian terdahulu yang relevan berkaitan dengan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Irmayanti dan Reski Amalia	Pengaruh Media <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase minat siswa terhadap media <i>Crossword Puzzle</i> memiliki kategori sangat tinggi sebesar 50%, kategori tinggi sebesar 47,1% dan

¹⁹ Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang," *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016): 54, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			kategori cukup sebesar 2,9%. ²⁰
<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media <i>Crossword Puzzle</i> yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. 2. Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan metode <i>Quasy Eksperimen</i>. <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada penambahan variabel independen <i>Crossword Puzzle</i> yang menggunakan bantuan <i>website Wordwall</i>. 2. Penelitian sebelumnya menggunakan dua variabel dependen yakni minat dan hasil belajar, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan minat belajar sebagai variabel dependennya. 3. Materi dan tempat penelitian berbeda. Pada penelitian ini menggunakan materi sistem ekskresi pada kurikulum merdeka yang bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo. 			
2.	Ernawati	“Penggunaan Media Teka-teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V MIS SP. Lanting Sinabang” Pada Mata Pelajaran IPS.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa angket minat siswa kelas V MIS Sp. Lanting Sinabang dapat ditingkatkan dengan menggunakan media teka-teki silang. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket minat siklus I (3,74) yang memiliki kriteria baik, angket minat siklus II (4,25) yang memiliki kriteria sangat baik, dan angket minat siklus III (4,57) yang

²⁰ Irmayanti and Amalia, “Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Negeri 9 Makassar.”

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			memiliki kriteria sangat baik.. ²¹
<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan media pembelajaran teka teki silang sebagai variabel independennya dan minat belajar siswa sebagai variabel dependennya. <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada penambahan variabel independen <i>Crossword Puzzle</i> yang menggunakan bantuan <i>website Wordwall</i>. 2. Penelitian sebelumnya digunakan pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini digunakan pada materi materi Sistem Ekskresi. 3. Penelitian ini bertempat di SMA N 1 Jekulo. 			
3.	Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, dan Anandita Eka Setiadi	Pengaruh Media <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> memberikan pengaruh terhadap minat belajar sebesar 58,9% dengan nilai <i>effec size</i> 1.1 (besar). Hal ini dilihat pada ketuntasan nilai <i>posttest</i> pada kelas eksperimen sebesar 89% sedangkan pada kelas kontrol diperoleh persentase ketuntasan sebesar 45%. ²²
<p>Persamaan :</p>			

²¹ Ernawati, "Penggunaan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Belajar di kelas V MIS SP. Lanting Sinabang" PGMI%2C 081370263691.pdf.

²² Anandita Eka Setiadi Alfina Hidayaty, Mahwar Qurbaniah, "Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 2020, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/download/SuppFile/51691/12206>.

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.			<p>Sama-sama menggunakan <i>Wordwall</i> sebagai variabel independennya dan minat belajar sebagai variabel dependennya.</p> <p>Menggunakan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan metode <i>Quasy Eksperimen</i>.</p> <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada penelitian terdahulu memiliki dua variabel dependen yakni minat belajar dan hasil belajar, sedangkan variabel dependen pada penelitian ini hanya satu variabel dependen yakni minat belajar siswa. Penelitian terdahulu menggunakan 4 macam fitur dari <i>Wordwall</i>, seperti <i>labeled diagram</i>, <i>match up</i>, <i>gameshow quiz</i>, dan <i>wordsearch</i>. Sedangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada satu fitur yakni <i>Crossword Puzzle</i> saja. Pada penelitian ini menggunakan materi sistem ekskresi pada kurikulum merdeka yang bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo.
			<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Sama-sama menggunakan <i>Crossword Puzzle</i> sebagai variabel independen dan minat belajar sebagai variabel dependennya. <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> Pada penelitian ini menggunakan materi sistem ekskresi pada kurikulum merdeka yang bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo.
4.	Mitha Ayu Mawardhani, Anggra Lita Sandra Dewi dan Endang Wahyu Andjariani	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD	Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, hal ini disebabkan adanya pengaruh penggunaan alat peraga crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa. Selain rata-rata skor respon siswa diperoleh 18,8 dengan proporsi 94%, respon siswa terhadap penggunaan materi pembelajaran

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
			<p><i>Crossword Puzzle</i> pada materi peristiwa nasional seputar proklamasi kemerdekaan RI sudah sangat baik, sehingga materi pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> telah menjadi media yang mudah digunakan, mudah dipahami, menyenangkan dan sangat menarik.</p>
<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> sebagai variabel independennya. <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian ini menggunakan minat belajar sebagai variabel dependennya, tetapi penelitian sebelumnya menggunakan hasil belajar sebagai variabel dependennya. Materi dan tempat penelitian berbeda. 2. Pada penelitian ini menggunakan materi sistem ekskresi pada kurikulum merdeka yang bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo. 			
5.	Sekar Tri Hapsari	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi.	Hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa media pembelajaran crossword puzzle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. ²³
<p>Persamaan :</p>			

²³ Sekar Tri Hapsari and Eka Putri, “Pengaruh Media Pembelajaran Media Pembelajaran Crossowrd Puzzle (TTS) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 35 Bekasi” 9, no. 2 (2023): 587–94.

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	<p>Sama-sama menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> sebagai variabel independennya.</p> <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> biasa, sedangkan pada penelitian ini menggunakan website <i>Wordwall</i>. 2. Dalam penelitian ini, minat belajar digunakan sebagai variabel dependennya, tetapi penelitian sebelumnya menggunakan motivasi belajar sebagai variabel dependennya. 3. Tempat penelitian berbeda. Pada penelitian ini bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo. 		
6.	Hilmi Fadhillah Akbar, Muhamad Sofian Hadi	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa.	Dari penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media <i>wordwall</i> terhadap minat dan hasil belajar siswa. ²⁴
<p>Persamaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan <i>Wordwall</i> sebagai variabel independennya dan minat belajar sebagai variabel dependennya. <p>Perbedaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam penelitian sebelumnya, ada dua variabel dependen, yaitu minat belajar dan hasil belajar; namun dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel dependen, yaitu minat belajar siswa.. 2. Pada penelitian terdahulu menggunakan 4 macam fitur dari <i>Wordwall</i>, seperti <i>labeled diagram</i>, <i>match up</i>, <i>gameshow quiz</i>, dan <i>wordsearch</i>. Sedangkan pada penelitian ini hanya berfokus pada satu fitur yakni <i>Crossword Puzzle</i> saja. 3. Pada penelitian ini menggunakan materi sistem ekskresi pada kurikulum merdeka yang bertempat di kelas XI SMA N 1 Jekulo. 			

²⁴ Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa,” *Community Development Journal* 4, no. 2 (2023): 1653–60, <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13143/10319>

C. Kerangka Berpikir

Permasalahan :

1. Siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat.
2. Fokus siswa masih belum bisa terpusat pada penjelasan guru.
3. Media pembelajaran belum bersifat interaktif dan kurang menarik minat belajar siswa.
4. Belum terciptanya inovasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.



Media Pembelajaran



Proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall*.



Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar siswa

Gambar 2. 10 Peta Konsep Kerangka Berpikir Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Wordwall* terhadap minat belajar siswa

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, maka hipotesis dalam penelitian adalah :

1. Hipotesis Alternatif
Terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Jekulo Pada Materi Sistem Ekskresi.

2. Hipotesis Nol
Tidak Terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran
Crossword Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA
N 1 Jekulo Pada Materi Sistem Ekskresi.

