

BAB I

PEMBAHASAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu wadah yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Penyampaian pesan tersebut bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik dalam belajar (Tafonao, 2018). Oleh karena itu, media pembelajaran dan proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar, meningkatkan kreativitas, serta menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih berminat dalam belajar, menulis, berbicara, dan berimajinasi (Akbar & Hadi, 2023). Selain itu, media pembelajaran juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, serta berperan penting dalam mengatasi kebosanan peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Putri, 2024). Menurut Rahayu & Sari (2022) media pembelajaran mencakup berbagai bentuk teknologi digital yang dapat menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik untuk meningkatkan keterlibatan belajar, berbagai jenis media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain adalah video pembelajaran, animasi interaktif, *podcast edukatif*, aplikasi berbasis *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), platform *e-learning* seperti *Google Classroom* dan *Moodle*, serta media sosial edukatif seperti *YouTube Edu* atau *Edmodo*. Dengan demikian, ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media digital sebagai alat bantu, hal ini sangat membantu pendidik dalam berinovasi mengemas materi agar tidak membosankan, sehingga dapat menarik minat belajar dan merangsang kemampuan berpikir kritis, termasuk dalam memahami materi sejarah.

Sejarah adalah mata pelajaran yang tidak hanya mengajarkan tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga membentuk kesadaran kritis, identitas nasional, dan nilai-nilai karakter peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah sering kali dipandang monoton dan kurang menarik karena didominasi metode ceramah dan hafalan (Lestariningsih, 2024). Upaya mengatasi tantangan ini, maka sangat penting adanya penggunaan media dalam suatu proses pembelajaran sejarah (Afwan, 2020).

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran sejarah berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan informasi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Menurut Pratama & Hidayat (2022) mengatakan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran sejarah dapat memperjelas penyampaian materi sehingga tidak bersifat verbalistik atau hanya berupa kata-kata saja, melainkan lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2023) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media seperti film dokumenter, peta digital, simulasi interaktif, gambar tokoh, peristiwa sejarah, dan media sosial edukatif dapat membuat peristiwa sejarah terasa lebih hidup dan relevan dengan kehidupan peserta didik saat ini.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah juga mengalami transformasi. Penggunaan media yang beragam bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam suatu pembelajaran sejarah serta untuk memperdalam pemahaman terhadap materi sejarah yang disampaikan. Melalui media digital yang interaktif dan inovatif, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media dalam proses pembelajaran sejarah juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir sejarah. Seperti dikemukakan oleh Rahman & Dewi (2021) mengatakan keterampilan sejarah seperti analisis sumber, interpretasi peristiwa, dan refleksi terhadap masa lalu dapat diasah melalui penggunaan media yang tepat. Dengan demikian melalui penggunaan media, peserta didik diajak tidak hanya untuk

mengetahui apa yang terjadi, tetapi juga memahami mengapa peristiwa itu penting dan bagaimana dampaknya hingga kini.

Pada era digital dan informasi seperti sekarang, kemampuan pendidik dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai kebutuhan peserta didik menjadi kunci suksesnya pembelajaran sejarah. Menurut Wijayanto, (2019) pendidik harus mampu merancang media yang adaptif terhadap perkembangan teknologi agar pembelajaran sejarah tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga membangun keterlibatan emosional peserta didik. Selaras dengan pendapat tersebut Djamaluddin (2019) juga mengatakan tanpa penggunaan media, pembelajaran sejarah berisiko menjadi kaku dan jauh dari pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, media tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian esensial dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara efektif.

Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah adalah media *wordwall*. Media *wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, dan roda keberuntungan, yang dapat disesuaikan dengan materi sejarah. Menurut Dluha & Wijaya (2024) dengan menggunakan *wordwall*, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam memahami konsep, menghafal tokoh dan peristiwa sejarah, serta mengasah keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Pemanfaatan media seperti *wordwall* menjadi bukti konkret bagaimana teknologi digital dapat memperkaya pengalaman belajar sejarah di kelas (Aprilia, 2023).

Namun, pada kenyataannya dalam penelitian Hasanah (2023) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah masih kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian informasi kepada peserta didik, pendidik cenderung menyampaikan materi dengan hanya mengulang isi buku teks dan menceritakannya kembali kepada peserta didik. Dalam situasi pembelajaran seperti ini, peserta didik hanya berperan sebagai pendengar, pembaca, dan menghafal materi tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu difungsikan secara optimal untuk meningkatkan kualitas proses

belajar mengajar di sekolah. Seperti yang disampaikan Sari (2021) dalam penelitiannya, semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Permasalahan minimnya pemanfaatan media pembelajaran sebagaimana dijelaskan Hasanah (2023) semakin kontras apabila dibandingkan dengan fenomena yang terjadi pada masa pandemi Covid-19, di mana justru peserta didik mengalami kejenuhan akibat terlalu sering berinteraksi dengan media digital dalam proses pembelajaran. Sejumlah studi juga menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kejenuhan dalam pembelajaran berbasis digital terutama sejak masa pandemi Covid-19, ketika interaksi melalui media digital menjadi dominan dan hampir setiap hari dilakukan. Seperti temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati & Hartono (2022) menemukan bahwa tingkat *academic saturation* yang meliputi pencapaian emosional, sinisme, dan penurunan efektivitas akademik masuk kategori sedang hingga rendah yang mencerminkan gejala kejenuhan yang nyata selama pembelajaran daring. Hal serupa juga diungkap oleh Irawati, Sari, & Prasetyo (2021) yang menjelaskan bahwa monotonnya metode pembelajaran daring serta minimnya variasi aktivitas belajar turut memicu kejenuhan peserta didik, yang berdampak pada menurunnya motivasi dan keterlibatan aktif dalam kelas. Namun, kondisi serupa tidak ditemukan di SMA Negeri 7 Bandung.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 7 Bandung, khususnya pada kelas XI A sebagai kelas eksperimen, ditemukan bahwa pendidik tidak lagi memanfaatkan berbagai media digital interaktif dalam pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Proses belajar masih didominasi dengan penggunaan media *powerpoint* yang ditampilkan di depan kelas, kemudian pendidik menjelaskan materi melalui metode ceramah. Akibatnya peserta didik cenderung pasif dan hanya diam mendengarkan serta baru memberikan respons sesekali ketika ditanya oleh pendidik. Temuan ini berbeda dengan sejumlah penelitian yang mengungkapkan bahwa peserta didik justru mengalami kejenuhan belajar digital sejak pandemi Covid-19 karena hampir setiap hari harus berinteraksi dengan media digital secara intensif, sehingga

berdampak pada penurunan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan dalam pembelajaran dari temuan sebelumnya. Dengan demikian, masalah utama yang ditemukan di SMA Negeri 7 Bandung bukan terletak pada kejenuhan akibat digitalisasi pembelajaran, melainkan pada minimnya variasi metode dan kurangnya penggunaan media interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode dan keterbatasan penggunaan media interaktif tidak hanya membuat peserta didik pasif, tetapi juga berimplikasi pada rendahnya minat belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk meninjau kembali bagaimana peran media pembelajaran interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat belajar merupakan faktor internal yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Peserta didik dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian oleh Sari & Wulandari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan karena menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini didukung oleh temuan dari Prasetyo & dkk (2020) yang menyatakan bahwa media digital seperti video pembelajaran, animasi, dan simulasi terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Meskipun media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, nyatanya masih banyak pendidik yang belum menggunakannya secara optimal dalam proses pembelajaran (Yuliana & Zulkifli, 2022).

Ada beberapa alasan yang mempengaruhi pendidik jarang menggunakan ataupun tidak menggunakan media dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan, di antaranya: 1) pendidik beranggapan bahwa perlu adanya persiapan yang lama sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, 2) harus menggunakan media ajar bagus yang membutuhkan banyak biaya, 3) pendidik gagap teknologi atau tidak bisa menjalankan media yang akan digunakannya, 4) pendidik beranggapan bahwa media itu hanya untuk hiburan dan belajar itu suatu proses yang serius, 5) kurangnya fasilitas dari sekolah dalam penyediaan media, 6) pendidik tidak memahami

arti penting adanya penggunaan media dalam pembelajaran, 7) pendidik tidak memiliki pengalaman dan kemampuan untuk membuat media pembelajaran, 8) pendidik tidak terampil dalam penggunaan media pembelajaran, 9) pendidik tidak memiliki waktu luang untuk membuat media pembelajaran, 10) pendidik terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional (Tafonao, 2018).

Berdasarkan berbagai alasan yang telah dikemukakan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik (Putri, 2024). Media digital tidak hanya mendorong semangat dan minat belajar, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan sikap-sikap positif seperti kejujuran, kerjasama dalam kelompok, serta mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang unggul, untuk mencapai tujuan tersebut pendidik perlu mempersiapkan dan mempertimbangkan berbagai faktor sebelum memilih dan menggunakan media digital dalam proses pembelajaran.

Menurut Rozie & Pratikno (2023), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik sebelum menentukan media digital yang akan digunakan, antara lain: 1) Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Menentukan efektivitas, 3) Mengukur kemampuan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media tersebut, 4) Mempertimbangkan fleksibilitas media dalam penerapannya di kelas, 5) Memastikan ketersediaan media yang akan digunakan. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, pendidik dapat memilih media digital yang sesuai dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara optimal dan bermakna.

Seorang pendidik juga perlu memperhatikan dan mempertimbangkan jenis media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, di antaranya media audio seperti radio atau rekaman suara; media visual seperti infografis, peta, globe, dan maket; serta media audio-visual seperti film dan video sejarah (Suryadi, 2020). Adanya penggunaan media tersebut dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi, menjelaskan materi, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Bagi peserta didik, pembelajaran dengan bantuan media akan lebih mudah

dipahami dan mampu membantu dalam menginterpretasikan konsep-konsep abstrak yang disampaikan (Jalinus, 2016).

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital juga dapat melatih peserta didik untuk terbiasa menggunakan teknologi, sehingga keterampilan mereka dalam bidang teknologi dan komunikasi berkembang secara alami melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan konsep TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), yang menekankan pentingnya integrasi antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah, penerapan TPACK memungkinkan pendidik tidak hanya menyampaikan konten sejarah secara menarik dan interaktif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir sejarah secara kritis, kemampuan analitis, serta literasi digital peserta didik (Huda, 2024). Melalui pemanfaatan media yang relevan dan efektif, peserta didik diajak untuk tidak sekadar menghafal fakta sejarah, tetapi juga memahami makna, relevansi, dan dampak peristiwa sejarah terhadap kehidupan masa kini (Noviyanti, 2024). Dengan demikian, penggunaan media digital berbasis TPACK tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk menjadi individu yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan teknologi.

Salah satu kunci tercapainya tujuan pembelajaran terletak pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat menghadirkan pengalaman baru yang mendorong mereka untuk berani mengungkapkan pendapat, berpikir kritis, serta mampu menyelesaikan masalah secara kolaboratif (Kurniawati, 2019). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran pun ikut berkembang. Informasi dari berbagai sumber digital kini lebih mudah diakses dan dapat diserap oleh peserta didik dengan cepat. Pada konteks ini, pendidik memiliki peran penting sebagai fasilitator yang menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, khususnya saat pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan teknologi (Cholid, 2015). Keterlibatan aktif peserta didik harus terus diupayakan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk pada mata pelajaran sejarah. Hal ini penting mengingat masih

adanya anggapan bahwa pembelajaran sejarah bersifat membosankan dan kurang menyenangkan, sehingga menurunkan minat belajar peserta didik terhadap materi sejarah.

Tujuan dari suatu proses pembelajaran sejarah akan tercapai apabila peserta didik mampu memusatkan perhatian saat kegiatan belajar berlangsung. Salah satu faktor penting yang mendorong perhatian tersebut adalah minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Minat belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman (Achru, 2019). Minat tersebut juga tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, serta mendorong peserta didik untuk lebih sungguh-sungguh dalam belajar. Proses belajar yang dilakukan secara konsisten dan disertai perasaan senang akan memperkuat minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Surya, 2009).

Peserta didik yang memiliki minat belajar akan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan menunjukkan kesiapan untuk mengikuti materi yang disampaikan. Dengan demikian, salah satu dampak positif dari minat belajar yang dimiliki peserta didik adalah kemampuan untuk berkembang dan mengimplementasikan nilai-nilai dari materi pelajaran (Syarief, 2023). Tumbuhnya minat pada diri seseorang dapat dilihat dari dampak positif yang ditunjukkan, seperti perhatian yang diberikan terhadap sesuatu dalam jangka waktu yang lama dan dilakukan secara konsisten (Achru, 2019). Oleh karena itu, minat belajar menjadi faktor yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Guru, sebagai pendidik, memegang peran kunci dalam membangun dan memelihara minat belajar peserta didik.

Selain minat belajar, media pembelajaran juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Kemampuan berpikir tidak terbentuk secara otomatis, tetapi perlu dikembangkan melalui stimulus yang tepat, salah satunya melalui penggunaan media yang menantang dan mendorong peserta didik untuk aktif mengolah informasi. Media yang bersifat eksploratif dan berbasis masalah dapat

membantu peserta didik menganalisis informasi, menyusun argumen, mengevaluasi solusi, dan membuat keputusan secara logis.

Menurut Nurjanah & dkk (2022) penggunaan media berbasis *problem solving* dan multimedia interaktif memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan reflektif, yang berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*). Demikian pula, penelitian oleh Widodo & Mustika (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media digital interaktif yang dirancang dengan skenario berpikir kritis dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik, seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Selain itu, media yang memuat simulasi dan skenario berbasis dunia nyata membantu peserta didik mengaitkan konsep teoretis dengan kehidupan sehari-hari, yang memperdalam pemahaman dan keterampilan berpikir mereka (Fitriani & Hidayat, 2019).

Sejalan dengan hal tersebut, pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek kognitif secara umum, tetapi juga memiliki potensi besar dalam mengembangkan kemampuan berpikir sejarah peserta didik. Kemampuan berpikir sejarah mencakup keterampilan dalam memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta melatih analisis kritis dan interpretatif terhadap peristiwa sejarah. Menurut Nurjanah (2020) kemampuan ini penting untuk membantu peserta didik menjadi individu yang lebih kritis, toleran, dan berwawasan luas. Penggunaan media digital interaktif, seperti *timeline* digital dan diorama, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kronologis dan kritis siswa dalam pembelajaran sejarah (Wulandari & Sartika, 2024). Dengan demikian, integrasi media pembelajaran yang dirancang secara kontekstual dan interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar sejarah yang bermakna dan reflektif, sekaligus mendukung pengembangan kemampuan berpikir sejarah peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran sejarah yang dilakukan di sekolah adalah untuk melatih kecerdasan peserta didik dalam memahami sejarah secara mendalam. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran yang sangat besar dalam menyampaikan materi dan melatih

kemampuan berpikir sejarah peserta didik. Idealnya, peserta didik yang mempelajari sejarah di sekolah seharusnya memiliki kemampuan untuk berpikir kritis terhadap peristiwa masa lalu, tidak hanya bergantung pada satu sumber, melainkan mengkaji peristiwa sejarah dari berbagai perspektif dan sumber (Ofianto, 2017).

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Diharapkan, dengan menggunakan media *wordwall* pendidik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta mendorong mereka untuk lebih cenderung memahami peristiwa sejarah secara mendalam. Selain itu, peserta didik diajak untuk berpartisipasi secara aktif dan kritis dalam menyelesaikan berbagai tugas yang tersedia di platform tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Ainishifa (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kompleks. Pembelajaran yang menggunakan media seperti ini tidak hanya berfokus pada penyampaian teori, tetapi juga memberikan hiburan melalui permainan yang dilakukan peserta didik, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan lebih menarik.

Namun, pada kenyataannya dan berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, peserta didik masih kurang berminat terhadap pembelajaran sejarah dan tidak mampu menyelesaikan soal-soal sejarah dengan pendekatan berpikir sejarah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hartanto (2023), peserta didik merasa bosan dengan metode pembelajaran yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi atau kebaruan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran sejarah dapat tercapai apabila terjalin komunikasi yang baik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan konsep-konsep yang masih bersifat abstrak serta bukti-bukti sejarah dengan cara yang jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Pribadi, B, 2017).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media *wordwall* dalam proses pembelajaran sejarah di kelas, khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik. Melalui penggunaan media ini,

diharapkan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, merasakan suasana serta pengalaman belajar yang baru dan berpusat pada mereka. Selain itu, media *wordwall* juga diharapkan mampu melatih peserta didik dalam mengutarakan hasil pemikirannya, menyelesaikan persoalan secara kolaboratif, serta mengerjakan soal-soal sejarah dengan pendekatan berpikir sejarah yang kritis, termasuk kemampuan dalam menyeleksi dan menganalisis sumber informasi. Berdasarkan realitas di lapangan, minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 7 Bandung masih tergolong rendah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan penggunaan media *wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik, khususnya di kelas XI A SMA Negeri 7 Bandung.

1.2. Rumusan Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah berpengaruh terhadap minat dan berpikir sejarah peserta didik? Berdasarkan permasalahan utama tersebut, peneliti membatasi permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini.

1. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik?
2. Apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah pada kelas kontrol terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol?
4. Apakah terdapat pengaruh penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah terhadap minat dan berpikir sejarah peserta didik. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Menganalisis perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
2. Menganalisis perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah pada kelas kontrol terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
3. Menganalisis perbedaan minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
4. Menganalisis pengaruh penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.

1.4. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka diketahui hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
 H_a : Terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah pada kelas kontrol terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.

- H_a : Terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran konvensional dengan media *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah pada kelas kontrol terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
3. H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
- H_a : Terdapat perbedaan minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
4. H_0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.
- H_a : Terdapat pengaruh penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah pada kelas eksperimen terhadap minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini akan menambah khazanah dari ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan dan juga mampu menghadirkan dan memberikan informasi mengenai pemanfaatan media *wordwall* terhadap minat belajar dan berpikir sejarah dari peserta didik yang tujuannya untuk meningkatkan mutu pendidikan sejarah.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara Praktis, peneliti berharap penelitian ini memiliki manfaat bagi pihak-pihak berikut.

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan yang bernilai positif untuk meningkatkan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien lagi ke depannya.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan gambaran agar guru lebih kreatif menggunakan media-media pembelajaran dalam proses mengajar salah satunya dengan menggunakan media *wordwall* yang dapat dijadikan sebagai alternatif pada saat pembelajaran berlangsung sebab di dalamnya terdapat berbagai jenis media ajar yang dapat digunakan untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan atau sumber untuk dilakukannya penelitian selanjutnya dikemudian hari. Serta juga untuk dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan.

1.6. Lingkup Penelitian

Pada penyusunan tesis ini, peneliti mengacu pada pedoman karya ilmiah yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah karya akademik yang terstruktur dengan baik, sebagaimana uraian berikut.

Pada bagian bab I berisikan pendahuluan yang menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah yang menguraikan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang diklasifikasikan ke dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis. Selain itu, bab ini juga memuat hipotesis penelitian dan lingkup penelitian yang menjadi batasan ruang lingkup pembahasan dalam studi ini.

Pada bagian bab II berisikan tinjauan pustaka yang menjadi dasar teoritis dan konseptual bagi penelitian. Tinjauan pustaka ini mencakup kajian teoretis dan konsep utama yang mendukung penelitian. Selain itu, disajikan pula penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk menunjukkan perkembangan kajian sebelumnya, sekaligus mengidentifikasi kontribusi dan keterbatasannya. Melalui kajian tersebut, peneliti menemukan adanya celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dibahas dalam literatur, sehingga penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmiah yang signifikan.

Pada bagian bab III berisikan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Bagian metode penelitian ini menjelaskan dan menguraikan jenis

penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data yang diterapkan, serta penjelasan mengenai populasi dan sampel yang menjadi subjek penelitian. Selain itu, dijelaskan pula instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur data secara tepat, serta teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah dan menafsirkan hasil penelitian secara sistematis.

Pada bagian bab IV berisikan uraian hasil penelitian yang menyajikan temuan temuan yang diperoleh dari proses pengumpulan dan analisis data. Temuan-temuan ini disajikan secara sistematis dalam bentuk data yang relevan, serta dilengkapi dengan tabel, grafik, atau ilustrasi yang digunakan untuk memperjelas dan mendukung hipotesis atau tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Penyajian hasil ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai temuan penelitian dan sejauh mana hasilnya dapat mendukung atau tidak mendukung hipotesis yang diajukan.

Pada bagian bab V berisikan pembahasan untuk menginterpretasikan hasil penelitian, membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya, dan menjelaskan implikasi dari temuan. Bagian pembahasan ini juga memuat kekuatan dan kelemahan penelitian serta rekomendasi untuk penelitian mendatang.

Pada bagian Bab VI berisikan simpulan dan saran, yang merupakan rangkuman dari temuan utama penelitian dan jawaban atas rumusan masalah yang telah diajukan. Bagian ini menyajikan kesimpulan yang diambil berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hasil penelitian. Selain itu, bab ini juga mencakup penjelasan mengenai implikasi penelitian, baik dalam konteks teoritis maupun praktis.