BAB V

PEMBAHASAN

5.1. Analisis Perbedaan Sebelum Dan Setelah Diterapkannya Media Pembelajaran *Wordwall* Pada Kelas Eksperimen

Peningkatan minat belajar peserta didik setelah penerapan media pembelajaran *wordwall* terbukti signifikan berdasarkan hasil penelitian. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *wordwall* mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, khususnya di kelas XI-A sebagai kelas eksperimen.

Sebelum penerapan media *wordwall*, tingkat minat belajar peserta didik masih berada pada kategori yang belum optimal. Hasil angket awal menunjukkan skor rata-rata pada rentang 66–70, yang mencerminkan rendahnya ketertarikan dan keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Berdasarkan teori dari Amri (2016) minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan belajar, pendekatan guru, dan media pembelajaran. Uno (2016) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus eksternal yang merangsang perhatian dan minat peserta didik. Oleh karena itu, rendahnya minat belajar di awal menunjukkan perlunya media yang dapat mengaktivasi keterlibatan peserta didik secara emosional dan kognitif.

Penerapan *wordwall* sebagai media digital interaktif terbukti dapat memenuhi peran tersebut. Media ini menawarkan berbagai fitur seperti *quiz-show*, *match-up*, *random wheel*, dan *group sort* yang dikemas dalam format permainan edukatif berbasis *gamifikasi*. Bentuk penyajian yang menarik secara visual, respons langsung berupa skor, serta desain yang kompetitif dan menyenangkan, mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan teori Sardiman (2012) menyatakan bahwa minat belajar tumbuh apabila lingkungan

belajar mampu merangsang rasa ingin tahu dan perhatian peserta didik secara menyeluruh.

Lebih lanjut, hasil uji N-gain sebesar 70% juga memperkuat temuan tersebut, dengan kategori sedang yang menandakan peningkatan minat belajar yang cukup signifikan setelah penggunaan media *wordwall*. Temuan ini konsisten dengan teori Sanjaya (2010) menjelaskan bahwa minat belajar peserta didik dapat ditumbuhkan melalui desain pembelajaran yang menarik, menantang, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sanjaya juga menyebutkan empat indikator minat belajar, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, ketekunan, dan perasaan senang/antusias. Seluruh indikator tersebut terfasilitasi melalui fitur-fitur dalam *wordwall* yang menuntut konsentrasi, mendorong eksplorasi, dan menciptakan suasana belajar yang penuh motivasi.

Tidak hanya itu, tampilan warna-warni, animasi gerak, serta efek suara yang muncul sebagai umpan balik dari setiap tindakan dalam *wordwall* memberikan daya tarik visual dan auditif yang memicu rasa ingin tahu. Hal ini mendukung teori dari Sadiman (2020) menegaskan bahwa minat belajar dipengaruhi bukan hanya oleh isi materi, tetapi juga oleh penyajian media yang digunakan oleh pendidik. Dengan demikian, *wordwall* tidak hanya sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai stimulan yang membangkitkan keterlibatan emosional dan semangat belajar peserta didik.

Selaras dengan teori-teori tersebut, Rahmawati & Nurdin (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital memiliki fungsi strategis sebagai saluran penyampaian pesan yang mampu merangsang perhatian dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Pratiwi & Rahman (2021) juga menegaskan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan analisis kritis sekaligus memicu motivasi belajar peserta didik. Suryadi (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan tampilan menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Akbar & Hadi (2023) menekankan bahwa media yang menggabungkan elemen visual, fitur interaktif, dan desain menarik dapat memberikan stimulus kuat dalam meningkatkan motivasi belajar. Dalam konteks ini, media

wordwall berfungsi sebagai media berbasis gamifikasi yang menghadirkan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif (Kariyati, 2024). Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif dalam mengerjakan soal, menyusun kronologi sejarah, atau menjawab teka-teki sejarah secara digital. Dengan pengalaman belajar yang kaya dan interaktif ini, media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi juga berdampak signifikan terhadap aspek kognitif, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (Sharipova & Abdrakhmanov, 2024). Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir sejarah sebelum dan sesudah penggunaan media *wordwall* pada kelas XI-A. Namun, pada kondisi awal sebelum diberi perlakuan, kemampuan berpikir sejarah peserta didik masih tergolong rendah, dengan nilai *pretest* berkisar antara 35 hingga 50, jauh di bawah ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Rendahnya skor ini menunjukkan bahwa peserta didik belum menunjukkan keterampilan berpikir sejarah secara optimal, baik dari aspek kronologi, pemahaman sebab-akibat, maupun penalaran kontekstual terhadap peristiwa sejarah.

Kondisi tersebut menguatkan urgensi penggunaan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik berpikir secara mendalam, sistematis, dan reflektif. Dalam konteks ini, *wordwall* terbukti efektif sebagai media yang mampu menstimulasi perkembangan empat indikator berpikir sejarah sebagaimana dikemukakan Zed (2008) yaitu berpikir kronologis, diakronis, historis, dan periodisasi. Melalui fitur seperti *timeline quiz*, peserta didik diajak untuk menyusun urutan kejadian sejarah secara logis dan runtut (kronologis). Dalam *group sort*, peserta didik mengklasifikasikan tokoh, peristiwa, atau fenomena sejarah berdasarkan pola waktu dan kategori yang berbeda, yang memicu pemikiran diakronis dan periodisasi. Sedangkan dalam *open the box* atau *quiz-show*, peserta didik harus memahami dan menafsirkan konteks peristiwa dalam

bingkai waktu dan latar sosialnya, yang mencerminkan aktivitas berpikir historis secara utuh.

Penerapan media ini mendukung prinsip konstruktivisme, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui keterlibatan langsung dengan materi, pengalaman belajar, dan refleksi (Cil, 2021). Sejalan dengan yang di katakan Makharashvili (2025) bahwa media *wordwall* memungkinkan peserta didik untuk belajar tidak hanya melalui penerimaan informasi secara pasif, tetapi melalui eksplorasi, respons cepat, serta umpan balik langsung dari media digital yang mereka gunakan. Proses ini memperkuat keterlibatan kognitif dan menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna (Almuafa & Alqurashi, 2025). Dengan demikian, *wordwall* berperan sebagai media yang tidak hanya menyampaikan materi sejarah, tetapi juga sebagai alat yang mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi melalui integrasi pendekatan digital yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.

Selain itu, hasil uji N-gain sebesar 68% yang masuk dalam kategori sedang semakin memperkuat efektivitas *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir sejarah peserta didik. Peningkatan ini menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan peserta didik untuk menelaah peristiwa sejarah secara analitis, kritis, dan kontekstual setelah proses pembelajaran dilakukan. Hal ini juga senada dengan teori berpikir sejarah yang dikemukakan oleh Abbas & Bahri (2024) menyatakan bahwa berpikir sejarah melibatkan kemampuan untuk menganalisis sumber sejarah, memahami konteks ruang dan waktu, serta mengevaluasi beragam perspektif. Sejalan dengan yang dikatakan Ilma dan kawan-kawan (2024) bahwa *wordwall* tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga mengajak peserta didik untuk menafsirkan dan mengevaluasi peristiwa secara lebih reflektif dan kritis melalui permainan yang dirancang menyerupai simulasi berpikir sejarah.

Akhirnya, posisi media *wordwall* dalam pembelajaran sejarah bukan semata sebagai media visual yang menarik, melainkan sebagai media interaktif yang kontekstual dan konstruktif (Bariyah & Pratowo, 2024). Seperti yang ditegaskan oleh Pratiwi & Rahman (2021) media pembelajaran berbasis permainan digital yang

kompetitif dapat membentuk suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, yang pada akhirnya mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan kualitas berpikir sejarah peserta didik secara berkelanjutan.

Berdasarkan temuan-temuan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik. Dari aspek afektif, peningkatan minat belajar terlihat dari hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji N-gain sebesar 70%, yang tergolong dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa peserta didik mengalami perubahan positif dalam hal ketertarikan, keterlibatan aktif, dan antusiasme terhadap proses pembelajaran sejarah setelah diterapkannya media *wordwall* (Ilahiyati. Rohmah. & Hamamah, 2023).

Dari sisi kognitif, kemampuan berpikir sejarah peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil uji *paired sample t-test* dan uji N-gain sebesar 68% menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara hasil pretest dan posttest, yang mencerminkan penguatan dalam aspek berpikir kronologis, diakronis, historis, dan periodisasi. Keempat indikator tersebut selaras dengan teori berpikir sejarah yang dikemukakan oleh Zed (2008) dan diperkuat oleh Abbas & Bahri (2024) bahwa berpikir sejarah bukan hanya mengingat fakta, tetapi juga memahami konteks peristiwa, menelusuri hubungan sebab-akibat, dan mengevaluasi informasi dari berbagai perspektif. Dalam hal ini, *wordwall* sebagai media berbasis gamifikasi tidak hanya menyajikan konten sejarah, tetapi juga menghadirkan tantangan dan simulasi berpikir yang mendorong analisis kritis peserta didik.

Efektivitas *wordwall* dalam membangun minat dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik juga dapat ditinjau dari pendekatan konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran aktif melalui keterlibatan langsung dengan materi. Fitur-fitur interaktif seperti *timeline quiz*, *group sort*, dan *quiz-show* memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong peserta didik untuk membangun sendiri pemahamannya melalui eksplorasi dan refleksi. Hal ini memperlihatkan bahwa *wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi

telah bertransformasi menjadi media pembelajaran kontekstual yang mendorong pencapaian kompetensi berpikir tingkat tinggi secara efektif.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran *wordwall* terbukti tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah secara signifikan, tetapi juga menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Penggabungan elemen visual, gamifikasi, dan interaktivitas menjadikan media ini efektif dalam menstimulasi aspek afektif dan kognitif peserta didik secara bersamaan. Media pembelajaran *wordwall* berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang menarik, menantang, dan bermakna, sehingga layak dipertimbangkan sebagai alternatif media utama dalam proses pembelajaran sejarah di tingkat sekolah menengah.

5.2. Analisis Perbedaan Sebelum Dan Setelah Diterapkannya Media *Powerpoint* Pada Kelas Kontrol

Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* pada kelas XI-D sebagai kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik, meskipun peningkatan tersebut masih tergolong rendah dalam hal efektivitas. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Namun, secara kualitatif, peningkatan tersebut belum menunjukkan dampak yang cukup kuat terhadap keterlibatan emosional maupun kognitif peserta didik selama proses pembelajaran.

Pada kondisi awal sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*, hasil angket pretest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh skor pada rentang 56–60. Skor tersebut merepresentasikan rendahnya minat belajar terhadap pelajaran sejarah, yang tercermin dari minimnya partisipasi aktif, kurangnya antusiasme, serta kecenderungan sikap pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh penyajian materi yang cenderung bersifat satu arah guru menampilkan *slide* berisi poin-poin utama atau teks padat, disertai gambar statis tanpa aktivitas interaktif. Bentuk media *Powerpoint* yang demikian tidak banyak memberi ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara emosional maupun kognitif dalam pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Sanjaya (2010) bahwa minat belajar tidak hanya tercermin dari perhatian sesaat, melainkan juga dari partisipasi aktif, ketekunan, rasa senang dan antusias selama mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks kelas kontrol, bentuk penyajian materi sejarah melalui *Powerpoint* kurang mampu merangsang seluruh indikator tersebut. Peserta didik hanya menjadi penerima informasi tanpa adanya tantangan, keterlibatan, maupun elemen yang membangkitkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, meskipun media ini dapat membantu memperjelas isi pelajaran secara visual, seperti melalui gambar ilustrasi atau peta sejarah, penggunaannya yang tidak disertai dengan metode interaktif membuat efektivitasnya dalam menumbuhkan minat belajar menjadi terbatas.

Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Fadilah (2023) menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan minat belajar harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan interaktif. Dalam hal ini, *Powerpoint* sebagai media visual belum sepenuhnya memenuhi aspek tersebut, terutama jika penggunaannya hanya terbatas pada pemutaran *slide* yang monoton. Kurangnya variasi dalam penyajian dan tidak adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses eksplorasi materi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menggugah secara emosional.

Lebih lanjut, hasil uji N-gain yang hanya mencapai 14% juga menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar peserta didik tergolong dalam kategori rendah. Hal ini mempertegas bahwa meskipun terdapat perbedaan skor secara statistik, peningkatan tersebut tidak diikuti dengan perubahan kualitas minat belajar yang mendalam. Sebagai media presentasi, media *Powerpoint* memang memiliki kekuatan dalam mengorganisasi informasi secara sistematis dan memperjelas materi dengan bantuan visual, namun media ini tidak secara otomatis menjamin keterlibatan emosional peserta didik, terlebih jika tidak dikombinasikan dengan pendekatan atau metode yang aktif dan menarik. Sebagaimana dijelaskan oleh Hamdani & Haryanto (2022) keberhasilan media pembelajaran tidak hanya diukur dari kejelasan penyampaian informasi, tetapi juga dari kemampuannya dalam membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar secara bermakna.

Selain minat belajar, penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* pada kelas XI-D sebagai kelas kontrol menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir sejarah peserta didik, meskipun peningkatan tersebut tidak optimal secara kualitas. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Namun, jika ditinjau dari hasil uji N-gain, peningkatan kemampuan berpikir sejarah hanya sebesar 22%, yang berada dalam kategori rendah. Hal ini menandakan bahwa meskipun skor peserta didik meningkat secara statistik, proses internalisasi keterampilan berpikir sejarah yang lebih kompleks belum sepenuhnya tercapai melalui media pembelajaran *Powerpoint*.

Sebelum perlakuan dilakukan, kemampuan berpikir sejarah peserta didik pada kelas kontrol berada dalam kondisi yang rendah. Hasil pretest menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memperoleh skor pada rentang 41–45, yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Rendahnya nilai ini menggambarkan bahwa peserta didik belum mampu menunjukkan kemampuan berpikir sejarah secara menyeluruh, terutama dalam aspek kronologi peristiwa, hubungan sebab-akibat, maupun konteks sosial-politik dari peristiwa sejarah. Peserta didik cenderung hanya menghafal fakta sejarah tanpa kemampuan menyusun urutan peristiwa (kronologis), memahami runtutan sebab-akibat (diakronis), atau menafsirkan makna suatu kejadian berdasarkan konteks historis (historis).

Dalam proses pembelajarannya, media *Powerpoint* lebih banyak digunakan sebagai alat bantu presentasi satu arah yang menampilkan poin-poin ringkasan, kutipan, dan gambar pendukung materi sejarah. *Slide* yang digunakan umumnya bersifat statis dan informatif, seperti *timeline* peristiwa dalam bentuk tabel, peta wilayah konflik, atau kutipan tokoh sejarah. Meskipun media ini dapat membantu memvisualisasikan konten pembelajaran secara sistematis, ia tidak menyediakan ruang untuk eksplorasi ide, diskusi reflektif, atau latihan analisis. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang terdorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir sejarah yang bersifat analitis, reflektif, dan kontekstual.

Berdasarkan teori berpikir sejarah yang dikemukakan oleh Zed (2008) kemampuan berpikir sejarah mencakup empat indikator penting, yaitu berpikir

kronologis, diakronis, historis, dan periodisasi. Indikator tersebut menuntut peserta didik untuk memahami urutan peristiwa, menganalisis hubungan sebab-akibat dari waktu ke waktu, menafsirkan peristiwa sejarah berdasarkan konteksnya, serta mengelompokkan peristiwa dalam periode yang logis. Namun, ketika pembelajaran hanya menggunakan media *powerpoint* tanpa interaksi dua arah, peserta didik tidak difasilitasi untuk membangun kemampuan tersebut. Mereka hanya menerima alur informasi dari pendidik secara linier, tanpa tantangan untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, atau melakukan penilaian terhadap makna sejarah dari berbagai sudut pandang.

Keterbatasan media *powerpoint* dalam mengembangkan indikator berpikir sejarah ini juga berkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada penyampaian materi dan penguasaan hafalan. Dalam metode ini, guru menjadi pusat aktivitas, sementara peserta didik berperan sebagai penerima pasif. Tidak ada ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi sumber sejarah, menyusun kronologi secara mandiri, atau menafsirkan makna suatu peristiwa dalam konteks masa kini. Hal ini selaras dengan pendapat Suwignyo (2013) menekankan bahwa kemampuan berpikir sejarah tidak akan berkembang apabila tidak didukung oleh kegiatan belajar yang bersifat reflektif dan berbasis bukti.

Sebagai penguat, Rahmawati & Nurhadi (2020) menjelaskan bahwa media yang tidak bersifat interaktif cenderung gagal menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, meskipun media *Powerpoint* membantu dalam menyampaikan informasi dengan jelas, media ini belum dapat memfasilitasi pembelajaran sejarah yang menuntut keterampilan berpikir kritis dan reflektif secara mendalam. Dalam konteks ini, penggunaan media *Powerpoint* yang tidak didukung oleh strategi pembelajaran aktif, hanya menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi, bukan sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman sejarahnya sendiri.

Berdasarkan hasil temuan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* pada kelas XI-D sebagai kelas kontrol memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah

peserta didik, meskipun dalam batas yang masih tergolong rendah. Peningkatan yang terjadi baik dari sisi afektif maupun kognitif hanya tampak secara statistik namun belum diikuti oleh kualitas keterlibatan peserta didik yang mendalam selama proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji *paired sample t-test* yang signifikan, tetapi tidak diiringi oleh hasil uji N-gain yang kuat, khususnya untuk minat belajar dengan skor hanya sebesar 14% dan kemampuan berpikir sejarah sebesar 22%.

Kondisi ini menggambarkan bahwa media *powerpoint*, meskipun dapat membantu dalam menyusun dan menyampaikan materi secara sistematis dan visual, belum mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Pembelajaran yang bersifat satu arah dengan penekanan pada penjelasan verbal dari pendidik melalui tampilan *slide* yang statis cenderung membuat peserta didik menjadi penerima pasif informasi. Akibatnya, baik indikator minat belajar menurut teori Sanjaya (2010) yakni perhatian, keterlibatan aktif, ketekunan, perasaan senang dan antusiasme maupun indikator berpikir sejarah menurut Zed (2008) yang mencakup berpikir kronologis, diakronis, historis, dan periodisasi, tidak berkembang secara optimal.

Lebih lanjut, penggunaan media *powerpoint* dalam kerangka pendekatan pembelajaran konvensional tidak memberikan ruang yang memadai untuk kegiatan eksploratif, reflektif, dan dialogis. Hal ini menjadi faktor yang membatasi peningkatan kemampuan berpikir sejarah secara lebih mendalam. Sejalan dengan pendapat Suwignyo (2013) dan Rahmawati & Nurhadi (2020) mengatakan bahwa pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir sejarah menuntut adanya aktivitas belajar yang berbasis pada analisis, diskusi, dan pemaknaan terhadap sumber sejarah, yang tidak terfasilitasi dalam pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dan media presentasi pasif. Dengan demikian, Meskipun PowerPoint efektif menyampaikan informasi, penggunaannya dalam pembelajaran sejarah perlu dilengkapi strategi interaktif agar mampu menumbuhkan minat belajar dan mengembangkan berpikir sejarah peserta didik.

5.3. Analisis Perbedaan Minat Belajar Dan Berpikir Sejarah Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen Dengan Kelas Kontrol

Penerapan media pembelajaran *wordwall* dalam proses pembelajaran sejarah pada kelas XI-A terbukti memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis statistik didapati nilai N-gain sebesar 70% menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar berada dalam kategori sedang namun bermakna secara pedagogis. Sebelum perlakuan, peserta didik cenderung menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap pembelajaran sejarah, sebagaimana tercermin dari skor angket awal yang berkisar pada rentang 66–70. Suasana kelas cenderung pasif, dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih minim. Kondisi ini berubah signifikan setelah adanya penggunaan media pembelajaran *wordwall* yang menampilkan aktivitas berbasis permainan edukatif dengan desain visual menarik, warna kontras yang atraktif serta efek suara dinamis yang merangsang perhatian dan meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik.

Berbeda dengan media *wordwall*, penggunaan media *powerpoint* yang lebih banyak bersifat satu arah cenderung kurang mampu menumbuhkan minat belajar secara optimal. PowerPoint hanya menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, dan animasi sederhana sehingga partisipasi siswa masih terbatas pada mendengarkan dan mencatat. Hal ini menjadikan suasana kelas relatif monoton dan tidak banyak memberi ruang bagi interaksi maupun keterlibatan emosional siswa. Sebaliknya, Wordwall dengan fitur gamifikasi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkompetisi, memperoleh umpan balik langsung, dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Interaktivitas inilah yang menjadikan Wordwall lebih unggul dalam meningkatkan minat belajar, karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran yang menantang sekaligus menghibur.

Minat belajar dalam konteks ini tidak hanya dilihat sebagai kondisi psikologis sementara, tetapi sebagai bentuk keterlibatan menyeluruh, sebagaimana dijelaskan dalam teori Sanjaya (2010) yang menekankan empat indikator utama minat belajar, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, ketekunan, dan perasaan senang atau antusias.

Keempat indikator ini terfasilitasi dengan baik melalui fitur-fitur dari media pembelajaran *wordwall* seperti *random wheel*, *open the box*, dan *quiz-show*, yang dirancang untuk menciptakan kompetisi sehat serta memberikan umpan balik instan berupa skor atau animasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap indikator minat belajar memperoleh persentase yang tinggi dengan penggunaan media *wordwall*, yaitu perhatian sebesar 92%, keterlibatan aktif 92%, ketekunan 93%, serta perasaan senang dan antusias 91%. Tingginya capaian ini berkaitan erat dengan tampilan media *wordwall* yang menyuguhkan visual dinamis, warna atraktif, animasi bergerak, dan efek suara yang mampu menjaga fokus peserta didik, menumbuhkan partisipasi aktif, serta mendorong ketekunan dalam menyelesaikan permainan edukatif.

Sebaliknya pada media *powerpoint*, capaian minat belajar peserta didik relatif lebih rendah. Indikator perhatian memang masih tergolong baik dengan persentase 64%, namun keterlibatan aktif hanya 63%, ketekunan 59%, dan perasaan senang serta antusias sebesar 63%. Kondisi ini terjadi karena *powerpoint* lebih menekankan pada penyajian teks, gambar, atau poin-poin materi secara statis, sehingga partisipasi peserta didik cenderung terbatas pada mendengarkan dan mencatat. Selain itu, kurangnya variasi warna pada tampilan *powerpoint* menjadikan suasana pembelajaran kurang menarik secara visual, sehingga peserta didik lebih cepat merasa jenuh dan tidak terdorong untuk terlibat secara aktif maupun konsisten dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tampilan media *wordwall* yang atraktif dan interaktif lebih efektif dalam memfasilitasi keempat indikator minat belajar dibandingkan dengan media *powerpoint* yang cenderung monoton dan pasif.

Selaras dengan pandangan Sanjaya, Uno (2016) juga menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu stimulus eksternal paling penting dalam meningkatkan minat belajar karena mampu merangsang perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Lebih lanjut Akbar & Hadi (2023) menekankan bahwa media yang dilengkapi dengan elemen visual, interaktif, dan audio memberikan stimulus multi-indra yang mampu memperkuat daya serap dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar dalam kelas eksperimen tidak hanya bersumber dari substansi materi yang disampaikan, tetapi juga

dari pengalaman belajar yang dirancang melalui media interaktif yang menggabungkan elemen visual, suara, warna, dan keterlibatan aktif.

Di sisi lain, peningkatan kemampuan berpikir sejarah peserta didik juga menunjukkan pola serupa. Sebelum perlakuan, hasil *pretest* berpikir sejarah menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memperoleh skor pada rentang 35–50, yang masih jauh dari batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Skor rendah ini mengindikasikan lemahnya kemampuan peserta didik dalam menyusun kronologi peristiwa sejarah, memahami hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan peristiwa dalam kerangka kontekstual. Setelah diterapkannya media pembelajaran *wordwall*, hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan sebesar 68%, yang tergolong dalam kategori sedang dan mengarah pada perkembangan yang signifikan dalam aspek kognitif.

Berbeda dengan *powerpoint* yang hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan poin-poin statis, media *wordwall* memiliki sejumlah kelebihan yang secara langsung mendukung peningkatan kemampuan berpikir sejarah. Media *powerpoint* penggunaannya dalam proses pembelajaran kurang mampu melatih peserta didik menyusun kronologi maupun menganalisis hubungan sebab-akibat karena penyajian materi lebih bersifat satu arah dan tidak memberi kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi jawaban secara aktif. Sebaliknya, media *wordwall* melalui fitur *timeline* dan *match-up* memungkinkan peserta didik berlatih menata peristiwa sejarah sesuai urutan waktu sehingga mendukung keterampilan berpikir kronologis. Fitur *group sort* membantu peserta didik dalam mengelompokkan fakta-fakta berdasarkan hubungan sebab-akibat, sementara *open the box* menuntut peserta didik untuk menafsirkan peristiwa secara lebih mendalam melalui tantangan pertanyaan yang variatif. Selain itu, permainan *quiz-show* memberi ruang bagi peserta didik untuk menguji pemahaman kontekstualnya terhadap peristiwa sejarah melalui soal yang menuntut pemikiran analitis dan reflektif. Dengan adanya tampilan visual yang dinamis, interaktivitas tinggi, dan umpan balik instan, media *wordwall* lebih efektif dibanding media *powerpoint* dalam mengembangkan keterampilan berpikir sejarah,

karena tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak peserta didik membangun penalaran historis secara aktif.

Indikator yang disampaikan oleh Zed (2008) sangat sesuai untuk mengetahui proses berpikir sejarah pada peserta didik, karena mencerminkan keterampilan utama yang harus dimiliki dalam memahami, menganalisis, dan menafsirkan peristiwa sejarah secara utuh. Melalui indikator ini, pendidik dapat menilai sejauh mana peserta didik mampu menata peristiwa sesuai urutan waktu, memahami hubungan antarperistiwa, menafsirkan makna historis, serta mengelompokkan fakta-fakta berdasarkan periode tertentu.

Pada penerapannya media *wordwall*, setiap indikator berpikir sejarah menunjukkan capaian persentase yang tinggi, yaitu berpikir diakronis sebesar 72%, berpikir historis 80%, berpikir kronologis 78%, dan berpikir periodisasi 81%. Hasil ini tidak terlepas dari tampilan media *wordwall* yang dinamis serta fitur-fitur yang mendukung pengembangan tiap indikator. Misalnya, *timeline quiz* membantu peserta didik menyusun peristiwa secara runtut sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kronologis. Fitur *group sort* menuntun mereka mengklasifikasikan tokoh maupun peristiwa ke dalam kategori tertentu, sehingga memperkuat berpikir diakronis sekaligus periodisasi. Sementara itu, *open the box* dan *quiz-show* menyajikan soal berbasis konteks yang melatih peserta didik menafsirkan makna historis dari peristiwa, sehingga berpikir historis dapat berkembang secara signifikan.

Peningkatan kemampuan berpikir sejarah peserta didik tidak hanya tercermin dari persentase capaian indikator, tetapi juga terlihat secara nyata ketika mereka mengerjakan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dirancang menggunakan media *wordwall*. Dalam pengerjaan soal-soal sejarah yang menuntut analisis kronologi, hubungan sebab-akibat, serta penafsiran peristiwa, peserta didik mampu menunjukkan ketelitian, kecermatan, dan kebijaksanaan dalam menyusun jawaban. Mereka tidak lagi sekadar menyalin informasi, tetapi mampu mengaitkan peristiwa dengan konteksnya secara logis dan runtut. Hasilnya, mayoritas peserta didik memperoleh nilai tinggi dalam LKPD, yang menjadi bukti konkret bahwa penggunaan media *wordwall* bukan

hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir sejarah secara mendalam.

Sebaliknya, hasil temuan setelah penggunaan media *powerpoint* relatif rendah dengan capaian berpikir diakronis hanya 54%, berpikir historis 53%, berpikir kronologis 53%, dan berpikir periodisasi 53%. Besar kemungkinan hal ini disebabkan karena media *powerpoint* yang sifatnya satu arah serta hanya sekedar menekankan pada penyajian materi berupa poin-poin teks dan gambar statis dengan variasi warna yang terbatas. Kondisi ini kurang memberikan stimulus interaktif yang dapat melatih peserta didik menyusun runtut suatu peristiwa sejarah secara kronologi, menelaah hubungan sebab-akibat, atau mengklasifikasikan fakta sejarah. Dengan kata lain media *powerpoint* lebih bersifat informatif dan pasif, sehingga kurang mampu memfasilitasi keterampilan berpikir sejarah secara mendalam sebagaimana yang difasilitasi oleh media *wordwall*.

Penerapan media ini juga mencerminkan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, di mana peserta didik aktif membangun pemahamannya sendiri melalui eksplorasi dan interaksi dengan konten digital. Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya menyajikan informasi secara statis, melainkan menyediakan ruang bagi peserta didik untuk melakukan analisis, refleksi, dan pengambilan keputusan secara mandiri dalam proses belajar. Swari (2023) mengatakan bahwa aktivitas berbasis tantangan dan gamifikasi menciptakan kondisi belajar yang mendorong keterlibatan kognitif dan afektif secara bersamaan, yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir sejarah tingkat tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar melalui fitur visual, warna, suara, dan interaktivitas yang menarik, tetapi juga sangat mendukung pengembangan keterampilan berpikir sejarah melalui aktivitas berbasis analisis, refleksi, dan konstruksi makna. Peningkatan pada kedua variabel ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif mampu menjembatani kebutuhan peserta didik abad ke-21 yang menuntut pendekatan digital, reflektif, dan partisipatif dalam proses pembelajaran sejarah (Woei, 2021).

Berbeda dengan kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hal minat belajar, kondisi di kelas kontrol justru mengindikasikan keadaan yang cukup kentara. Minat belajar peserta didik pada kelas XI-D secara umum masih berada dalam kategori rendah, baik sebelum maupun setelah pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dapat ditelusuri dari hasil analisis N-gain yang hanya mencapai angka 14%, sebuah angka yang mencerminkan rendahnya efektivitas pembelajaran dalam membangkitkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik. Meskipun media pembelajaran yang digunakan yakni media *powerpoint* memungkinkan penyajian materi secara visual dan sistematis, akan tetapi pendekatan penyampaiannya yang bersifat satu arah dan minim interaktivitas tidak mampu membangkitkan atensi dan keterlibatan emosional peserta didik secara optimal.

Secara empiris, selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas cenderung pasif; peserta didik tampak kurang antusias, menunjukkan partisipasi terbatas dalam diskusi, serta jarang mengajukan pertanyaan ataupun merespons stimulus dari pendidik. Fenomena ini selaras dengan pendapat Sari & Prasetyo (2021) yang menegaskan bahwa semakin menarik dan interaktif media pembelajaran yang digunakan, semakin besar pula potensinya dalam meningkatkan minat belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media *powerpoint* yang statis dan tidak melibatkan aktivitas kognitif yang kompleks, sehingga menjadikannya gagal menyediakan stimulus yang memadai bagi peserta didik untuk membangun keterlibatan yang mendalam. Pendapat Slameto (2010) menekankan bahwa minat belajar peserta didik sangat ditentukan oleh perhatian yang intens dan keterlibatan emosional selama proses pembelajaran. Artinya, media pembelajaran yang digunakan dalam kelas harus mampu merangsang rasa ingin tahu, menciptakan partisipasi aktif, serta menumbuhkan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran (Almuafa & Alqurashi, 2025). Namun dalam praktiknya, media *powerpoint* yang digunakan pada kelas kontrol justru tidak mencerminkan prinsip-prinsip ini secara maksimal.

Media *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran sejarah pada umumnya hanya terdiri atas *slide* berisi poin-poin informasi atau kutipan teks yang panjang. Tampilan visual yang ditampilkan biasanya bersifat statis dengan gambar-gambar

ilustratif seperti peta, tokoh, atau tabel kronologi yang tidak dilengkapi animasi atau transisi yang atraktif. Slide-slide tersebut tidak memberikan stimulus visual yang kuat karena warna, desain tata letak, dan gaya font seringkali monoton, sehingga tidak cukup menarik perhatian peserta didik secara visual maupun emosional. Selain itu, penyajian informasi berlangsung secara satu arah, di mana guru memegang kendali penuh atas materi, sementara peserta didik hanya diminta menyimak dan mencatat. Tidak ada elemen interaktivitas seperti kuis, pertanyaan reflektif langsung, atau pemicu diskusi yang dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. *Slide powerpoint* tersebut juga tidak menyisipkan unsur permainan, tantangan, atau visual dinamis yang dapat menimbulkan rasa senang atau semangat belajar yang tinggi. Bentuk penyampaian seperti ini menjadikan proses belajar cenderung pasif, tanpa pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh eksplorasi. Tidak adanya suara latar, animasi gerak, atau respon langsung terhadap aktivitas siswa membuat suasana kelas kurang hidup dan tidak menggugah emosi positif yang seharusnya mendorong antusiasme belajar.

Selanjutnya, pada aspek kemampuan berpikir sejarah, hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* dalam kelas kontrol tidak memberikan dampak yang signifikan. Hasil uji N-gain menunjukkan persentase sebesar 22%, yang termasuk dalam kategori rendah. Meskipun secara statistik terdapat peningkatan, hal tersebut belum mencerminkan perkembangan kualitas keterampilan berpikir sejarah yang seharusnya menjadi tujuan utama pembelajaran sejarah. Peserta didik masih tampak kesulitan dalam menyusun kronologi peristiwa, memahami relasi sebab-akibat, serta menafsirkan konteks sejarah secara menyeluruh. Proses pembelajaran yang didominasi oleh ceramah dan penayangan *slide* menyebabkan peserta didik lebih cenderung menghafal informasi ketimbang mengolah dan merefleksikan makna dari materi yang dipelajari.

Temuan ini diperkuat oleh pendapat Dluha & Wijaya (2024) dan Hasanah (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran konvensional dalam pembelajaran sejarah kerap membuat peserta didik merasa jenuh karena berpusat pada guru dan minim partisipasi siswa. Hal ini bertentangan dengan teori yang berkaitan karakteristik

keterampilan berpikir sejarah yang dikemukakan oleh Suwignyo (2013) yakni kemampuan untuk memahami konteks, menelaah kronologi peristiwa, serta mengevaluasi hubungan kausal dalam dinamika sejarah. Jika pembelajaran hanya bersifat informatif dan tidak memberi ruang eksploratif, maka kemampuan berpikir sejarah tidak akan berkembang secara mendalam. Suhaeni (2023) bahkan menambahkan bahwa media digital yang dirancang secara interaktif dapat berfungsi sebagai jembatan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis melalui tantangan-tantangan yang bersifat problematis dan kontekstual.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media *powerpoint* dalam menyajikan materi sejarah secara satu arah dan pasif menjadi salah satu faktor utama yang menghambat penguatan minat belajar dan kemampuan berpikir sejarah peserta didik di kelas kontrol. Media ini belum mampu mengakomodasi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan keterlibatan aktif, pembelajaran kontekstual, dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Untuk itu, dibutuhkan inovasi dalam penyampaian materi sejarah agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku aktif dalam membangun pengetahuan sejarah yang bermakna dan aplikatif.

5.4. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Minat Belajar dan Berpikir Sejarah Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis statistik dalam penelitian ini, diperoleh bahwa media pembelajaran *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik di kelas XI-A sebagai kelas eksperimen. Terlihat dari hasil uji regresi sederhana yang menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,757, yang mengindikasikan adanya hubungan positif yang kuat antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* dan minat belajar sejarah. Lebih lanjut, nilai *R Square* sebesar 0,573 mengartikan bahwa 57,3% variasi dalam minat belajar dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran *wordwall*, sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain di luar variabel penelitian. Dari hasil uji ANOVA menguatkan validitas model regresi dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti model regresi signifikan

secara statistik. Temuan ini diperkuat pula oleh hasil *coefficients* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 dengan koefisien regresi tak terstandarisasi sebesar 0,926 dan nilai beta terstandarisasi sebesar 0,757 yang tergolong ke dalam pengaruh yang kuat.

Temuan tersebut konsisten dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Sanjaya (2010) bahwa minat belajar tumbuh ketika peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran yang menarik, menantang, dan relevan dengan kebutuhan belajar mereka. Sanjaya merinci empat indikator utama dalam minat belajar, yaitu perhatian, keterlibatan aktif, ketekunan, serta perasaan senang dan antusiasme selama proses pembelajaran. Media pembelajaran *wordwall*, sebagai media digital interaktif, secara konkret mendukung seluruh indikator tersebut melalui fitur-fiturnya yang berbasis gamifikasi. Misalnya, fitur *random wheel* dan *quiz show* menarik perhatian peserta didik dengan tampilan warna cerah, animasi gerak, dan efek suara saat menjawab pertanyaan. Keterlibatan aktif terlihat ketika peserta didik harus memilih jawaban atau menyusun item dalam fitur *match-up* atau *group sort*, yang memaksa mereka berpikir cepat dan tepat. Ketekunan diasah melalui mekanisme skor dan waktu yang mendorong peserta didik menyelesaikan tugas hingga tuntas, dan perasaan senang timbul dari atmosfer kompetitif dan respons instan yang diberikan oleh sistem.

Selain itu, Hudaya (2018) juga menegaskan bahwa media yang merangsang komponen emosional dan kognitif peserta didik dapat meningkatkan kesungguhan belajar. Media pembelajaran *wordwall* tidak hanya menyajikan konten, tetapi juga mengorkestrasi suasana belajar yang interaktif, responsif, dan adaptif. Dengan demikian, peningkatan minat belajar yang tercatat secara kuantitatif dalam hasil penelitian ini tidak semata-mata bersifat mekanis, tetapi mencerminkan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik yang muncul sebagai respon terhadap pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selanjutnya, pengaruh media pembelajaran *wordwall* terhadap kemampuan berpikir sejarah peserta didik juga terbukti sangat signifikan. Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan nilai R sebesar 0,942 dan R Square sebesar 0,888, yang mengindikasikan bahwa 88,8% variasi dalam kemampuan berpikir sejarah peserta didik dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media pembelajaran *wordwall*.

Terlihat dari hasil uji ANOVA kembali menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dengan nilai beta regresi terstandarisasi sebesar 0,942, mengindikasikan bahwa pengaruh media ini sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir sejarah.

Secara teoritis, temuan ini selaras dengan teori berpikir sejarah yang dikemukakan oleh Zed (2008) mengidentifikasi empat dimensi utama dalam berpikir sejarah: berpikir kronologis, diakronis, historis, dan periodisasi. Media pembelajaran *wordwall* mendukung pengembangan keempat dimensi ini secara simultan melalui fitur-fitur aplikatif dan reflektif. Misalnya, fitur *timeline* melatih peserta didik dalam menyusun peristiwa secara kronologis. Fitur *group sort* memfasilitasi berpikir diakronis dengan mengelompokkan peristiwa atau tokoh berdasarkan fase sejarah yang berbeda. Aktivitas dalam *quiz show* dan *open the box* melatih kemampuan historis peserta didik untuk menafsirkan makna suatu peristiwa berdasarkan konteks sosial, ekonomi, dan politik masa lalu. Sedangkan kemampuan periodisasi dibangun melalui kegiatan yang mengharuskan peserta didik mengidentifikasi ciri khas zaman atau era sejarah tertentu.

Selaras dengan pendekatan konstruktivisme, media pembelajaran *wordwall* mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Alih-alih hanya menerima informasi secara pasif, peserta didik diajak untuk menyusun logika peristiwa, mengevaluasi konteks, dan menyampaikan interpretasi historis secara mandiri. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *wordwall* tidak hanya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mendorong proses berpikir tingkat tinggi yang menjadi esensi utama dalam pembelajaran sejarah.

Suryadi (2022) menyatakan bahwa media digital yang dirancang untuk mendorong berpikir kritis akan efektif apabila mampu menyajikan tantangan yang menggabungkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi. Media pembelajaran *wordwall* secara fungsional menyentuh aspek-aspek ini melalui soal berbasis kasus, permainan logika sejarah, dan kegiatan reflektif yang mengharuskan peserta didik menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dalam suatu rangkaian kronologis dan logis. Hal ini memberikan dukungan empiris dan teoritis yang kuat

terhadap efektivitas media ini dalam membentuk kemampuan berpikir sejarah yang mendalam dan kontekstual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* tidak sekadar menjadi instrumen teknologi dalam pembelajaran, melainkan menjadi medium pedagogis yang secara terintegrasi meningkatkan minat belajar dan berpikir sejarah peserta didik. Kedua ranah afektif dan kognitif didorong secara bersamaan melalui penyajian konten yang interaktif, reflektif, dan kontekstual, sejalan dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemandirian belajar.