

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran krusial sebagai pilar utama meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya dibekali dengan pengetahuan, tetapi juga dibentuk sikap dan keterampilan agar mampu menghadapi tuntutan zaman. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa “Pendidikan Nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”. Guna mewujudkan tujuan tersebut, proses pembelajaran di kelas harus dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami materi secara optimal, bukan sekadar menghafal informasi yang disampaikan. Sebagaimana ditegaskan oleh Widodo & Rochmawati (2021), keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Pembelajaran Sejarah memiliki peranan penting untuk membantu peserta didik memahami peristiwa di masa lampau, menarik pelajaran dari pengalaman bangsa, serta menumbuhkan kesadaran sejarah dalam kehidupan bermasyarakat. Materi Sejarah umumnya bersifat naratif dan sarat dengan fakta, tanggal, serta rangkaian peristiwa yang harus dipahami secara runtut, sehingga menuntut cara penyampaian yang mampu membantu peserta didik mengaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Namun demikian, dalam pelaksanaannya, pembelajaran sejarah di sekolah masih bersifat monoton dan berpusat pada guru, seperti penyampaian materi melalui ceramah yang didukung media visual konvensional berupa papan tulis. Kondisi ini sejalan dengan pernyataan Irwan (dalam Sitohang et al., 2024) bahwa pendidik perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif menyebabkan

penyampaian materi Sejarah cenderung kurang optimal, sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan dan memaknai rangkaian peristiwa yang dipelajari secara mendalam.

Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah mengakibatkan pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Temuan ini didukung oleh data awal yang diperoleh di kelas XI SMA Negeri 64 Jakarta, mayoritas peserta didik belum berhasil memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, sehingga hasil belajar pada mata pelajaran sejarah tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai ulangan harian, yang menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan menjawab soal-soal yang menuntut pemahaman terhadap urutan peristiwa, sebab-akibat, serta kaitan antar materi Sejarah, dan bukan sekadar soal hafalan. Kondisi ini mengindikasikan peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep dan alur materi yang diajarkan. Hasil belajar sendiri merupakan indikator utama dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, karena mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Anderson & Krathwohl, 2021). Apabila kondisi ini dibiarkan, peserta didik berisiko mengalami kesenjangan pemahaman yang dapat menghambat penguasaan materi Sejarah pada jenjang berikutnya. Dengan demikian, minimnya pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah menjadi penyebab utama hasil belajar belum optimal.

Melihat permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi konkret berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang tidak hanya menyamakan fasilitas belajar antar kelas, tetapi juga mampu memberikan stimulus interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah secara terstruktur. Secara rasional, pemilihan media pembelajaran *Wordwall* didasarkan pada karakteristiknya sebagai platform *game-based learning* yang menyediakan berbagai fitur permainan edukatif (seperti *Match Up*, *Sorting*, dan kuis interaktif). Fitur-fitur ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah untuk mentransformasi materi naratif yang abstrak dan padat teks menjadi representasi visual serta urutan kronologis yang lebih konkret. Dengan demikian, siswa dapat melatih kemampuan berpikir

kronologis secara aktif. Penelitian Sailer & Homner (2020) menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan (*gamification*) dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Oleh karena itu, penggunaan *Wordwall* dinilai memiliki landasan rasional yang kuat untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep sejarah di kelas.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Amalia Hasanah, B., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023) meneliti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran dan menemukan bahwa pemanfaatan media digital mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Amelia, R., & Pramono, D. (2024) yang menyatakan bahwa penerapan *Wordwall* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu pemahaman materi yang kompleks. Meskipun demikian, kedua penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan; penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi-Eksperimen model Non-Equivalent Pretest-Posttest Control Group Design* pada mata pelajaran Sejarah di kelas XI SMA Negeri 64 Jakarta, dengan menitikberatkan pada perbandingan antara penggunaan media interaktif *Wordwall* di kelas eksperimen dengan media visual konvensional (papan tulis) yang digunakan di kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kurangnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah yang bersifat kronologis berdampak pada rendahnya hasil belajar. Atas dasar itu, diperlukan penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* yang didukung oleh alasan rasional teoretis maupun empiris, dengan tetap membandingkannya secara objektif terhadap penggunaan media visual konvensional (papan tulis) di kelas kontrol. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 64 Jakarta*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan dan data awal yang telah diuraikan pemaparan di atas, teridentifikasi sejumlah masalah pokok dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 64 Jakarta, yaitu :

1. Berdasarkan data nilai ulangan dan tugas, sebagian besar peserta didik belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Sejarah.
2. Dominasi metode pembelajaran konvensional yang hanya didukung oleh media visual konvensional (papan tulis) secara searah, menyebabkan peserta didik kesulitan memahami urutan, sebab-akibat, dan keterkaitan antar peristiwa sejarah.
3. Minimnya variasi media pembelajaran digital interaktif menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah menjadi kurang optimal, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam menerima informasi.
4. Diperlukan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital (seperti *Wordwall*) di kelas eksperimen yang dibandingkan secara objektif dengan penggunaan media visual konvensional (papan tulis) di kelas kontrol, guna membantu peserta didik memahami materi sejarah secara terstruktur serta meningkatkan hasil belajar secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Dalam rangka memperoleh hasil penelitian yang lebih terarah dan mendalam, cakupan kajian ini dibatasi pada beberapa aspek kunci, yakni :

- a. Batasan Media : Penelitian ini difokuskan pada penerapan platform *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game-based learning di kelas eksperimen, yang dibandingkan secara spesifik dengan penggunaan media visual konvensional (papan tulis) di kelas kontrol, tanpa memperluas perbandingan pada jenis media digital interaktif lainnya.

- b. Batasan Subjek dan Lokasi : Penelitian ini hanya melibatkan Peserta didik kelas XI-C (Kelompok Eksperimen) dan Peserta didik kelas XI-G (Kelompok Kontrol) di SMA Negeri 64 Jakarta pada Tahun Ajaran 2024/2025.
- c. Batasan Konten : Implementasi dan pengukuran dibatasi pada satu pokok bahasan kurikulum Sejarah kelas XI, yaitu “Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia”
- d. Batasan Aspek Hasil Belajar : Penelitian berfokus pada peningkatan ranah kognitif yang diukur melalui tes tertulis, sehingga aspek afektif dan psikomotorik tidak menjadi sasaran pengukuran utama.

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah penelitian ini dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas XI SMA Negeri 64 Jakarta?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar Sejarah antara peserta didik yang belajar menggunakan media *Wordwall* dan peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional di kelas XI SMA Negeri 64 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis, sebagaimana dipaparkan di bawah ini:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Kajian ini diharapkan mampu memperkaya pengembangan teori belajar konstruktivisme, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi (*game-based learning*) untuk membangun kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

- b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur dan kajian empiris pada disiplin ilmu Pendidikan Sejarah, terutama terkait inovasi media pembelajaran digital.
- c. Secara metodologi, penelitian ini dapat menjadi contoh penerapan desain kuasi-eksperimen dalam menguji efektivitas suatu media pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah : sebagai acuan evaluasi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di lingkungan sekolah.
- b. Bagi Guru : memberikan alternatif media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sejarah, sehingga hasil belajar dicapai lebih optimal.
- c. Bagi Peserta didik : membantu mengoptimalkan penguasaan materi sekaligus hasil belajar peserta didik dalam studi Sejarah.
- d. Bagi Peneliti : diharapkan temuan dari penelitian ini dapat berkontribusi bagi pengembangan profesional di bidang pendidikan dan penelitian, serta menjadi pengalaman yang bernilai dalam pelaksanaan kegiatan ilmiah.