

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Minat Belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat belajar menjadi salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Slameto (2010) memaknai minat sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas yang muncul tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Pendapat ini sejalan dengan Sardiman (2011), yang memandang minat sebagai kondisi ketika seseorang menafsirkan suatu objek atau situasi berdasarkan keinginan dan kebutuhannya sendiri, sehingga apa yang dilihatnya akan menimbulkan minat apabila dianggap berkaitan dengan kepentingan pribadinya. Berbeda dari kedua pandangan tersebut, Hidi dan Renninger (2006) melihat minat belajar sebagai sesuatu yang berkembang secara bertahap, dimulai dari minat situasional yang muncul akibat kondisi tertentu, hingga berubah menjadi minat yang lebih menetap ketika individu mulai merasa nyaman dan tertarik secara konsisten pada suatu bidang.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut minat belajar merupakan kecenderungan psikologis dalam diri individu yang ditandai dengan rasa tertarik, senang, dan dorongan untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar karena adanya persepsi bahwa aktivitas tersebut memiliki

nilai dan relevansi bagi dirinya. Minat ini tercermin melalui perhatian, keterlibatan, serta ketekunan selama proses belajar berlangsung, baik yang muncul dari dorongan internal maupun rangsangan dari lingkungan sekitar.

b. Karakteristik minat

Slameto (2010) mengidentifikasi beberapa karakteristik minat belajar yang dapat diamati pada diri peserta didik. Karakteristik pertama adalah perasaan senang, yang tampak dari kondisi emosional siswa saat mengikuti pembelajaran, ditandai dengan rasa nyaman, tidak terpaksa, dan menikmati proses belajar. Karakteristik kedua adalah ketertarikan, yaitu adanya perhatian khusus siswa terhadap suatu mata pelajaran atau materi, sehingga siswa cenderung fokus, memperhatikan penjelasan guru, dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai materi tersebut. Ketiga, penerimaan, yang ditunjukkan melalui sikap siswa yang bersedia menerima dan mengikuti pembelajaran tanpa paksaan, terbuka terhadap materi yang diajarkan, serta menghargai guru dan tugas yang diberikan. Keempat, keterlibatan siswa, yaitu sejauh mana siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya melalui diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh (Slameto, 2010). Sardiman (2011) menambahkan bahwa karakteristik minat belajar juga tampak dari adanya perhatian yang terfokus, rasa ingin tahu yang tinggi, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Adapun Hidi dan Renninger (2006) menyoroti sisi lain dari minat, yakni sifatnya yang

dinamis, minat dapat berkembang dari sekadar minat situasional yang bersifat sementara menjadi minat personal yang lebih mendalam dan bertahan lama.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut karakteristik minat belajar tidak hanya terlihat dari perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan aktif siswa, tetapi juga dari perhatian yang terfokus, rasa ingin tahu yang tinggi, serta sifat dinamis yang memungkinkan minat berkembang seiring pengalaman belajar yang diperoleh siswa.

c. Prinsip minat

Sardiman (2011) merumuskan beberapa prinsip dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Prinsip pertama menyatakan bahwa minat tumbuh dari kebutuhan dan pengalaman siswa, sehingga siswa akan tertarik pada suatu pelajaran apabila materi tersebut dirasakan bermanfaat dan relevan dengan kehidupannya. Prinsip kedua menekankan bahwa minat dapat dipupuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, yang menuntut guru menciptakan suasana belajar positif dan memberikan pengalaman sukses kepada siswa. Prinsip ketiga menegaskan bahwa minat berkembang melalui penguatan dan dorongan, di mana pujian, penghargaan, dan dukungan dari guru dapat memperkuat minat belajar siswa (Sardiman, 2011). Slameto (2010) memandang minat pada dasarnya bersifat internal, namun keberadaannya tetap dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode mengajar guru, media pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar. Sejalan dengan itu, Hidi dan Renninger (2006)

menegaskan bahwa minat belajar berkembang secara bertahap, bergerak dari minat situasional yang dipicu oleh lingkungan menuju minat personal yang tumbuh dari dalam diri siswa sendiri.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut minat belajar tumbuh dari kebutuhan dan pengalaman siswa, dapat dipupuk melalui suasana belajar yang menyenangkan, serta berkembang melalui penguatan dan dorongan dari lingkungan sekitar. Sifatnya yang dinamis membuat minat belajar senantiasa dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal.

d. Bentuk minat

Slameto (2010) menguraikan indikator minat belajar yang terdiri atas perasaan senang, yaitu kondisi ketika siswa merasa nyaman dan menikmati proses belajar; ketertarikan, yaitu fokus siswa dalam memperhatikan dan keinginannya untuk mengetahui lebih dalam tentang materi; penerimaan, yaitu kesediaan siswa mengikuti pembelajaran tanpa paksaan; serta keterlibatan siswa, yaitu keaktifan siswa dalam berdiskusi, bertanya, dan mengerjakan tugas. Indikator tersebut diperkaya oleh Sardiman (2011), yang menyoroti pentingnya perhatian terfokus dan partisipasi aktif sebagai penanda minat. Hidi dan Renninger (2006) melengkapinya dengan indikator durasi keterlibatan serta konsistensi siswa dalam belajar dari waktu ke waktu.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut indikator minat belajar dapat dilihat dari perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan

aktif, perhatian yang terfokus, hingga konsistensi siswa dalam mengikuti proses belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Konsep media pembelajaran telah banyak dibahas oleh para ahli dengan sudut pandang yang beragam. Suryani (2016) misalnya, memandang media pembelajaran sebagai alat, penyampai pesan, sekaligus mediator dalam proses pembelajaran. Pandangan ini diperluas oleh Nurfadhillah et al. (2021), yang menempatkan media sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik untuk memberikan bimbingan dan bantuan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun Anggita et al. (2023) menekankan sisi fleksibilitas media, yakni sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menimbulkan hubungan sebab akibat yang baik bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat atau bahan yang digunakan guru untuk menyalurkan informasi secara efektif dan konkret guna mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Ani Daniyati et al. (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik. Pertama, media berfungsi

sebagai alat bantu pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi. Kedua, media mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Ketiga, media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera dalam proses pembelajaran (Ani Daniyati et al., 2023). Karakteristik tersebut diperkuat oleh Suryani (2016), yang menyoroti kemampuan media dalam menyalurkan pesan, merangsang pemikiran, sekaligus membangkitkan motivasi belajar siswa. Nurfadhillah et al. (2021) menambahkan dimensi lain, yaitu media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mampu merangsang pikiran dan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Prinsip Media Pembelajaran

Ani Daniyati et al. (2023) mengemukakan beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran. Prinsip relevansi mensyaratkan bahwa media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Prinsip keterlibatan menuntut media mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Adapun prinsip efektivitas dan efisiensi mengharuskan media digunakan secara tepat dan tidak berlebihan. Suryani (2016) menegaskan bahwa prinsip utama media pembelajaran terletak pada kesesuaiannya dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

Nurfadhillah et al. (2021) melengkapi pandangan tersebut dengan menambahkan bahwa media pembelajaran juga harus mudah digunakan dan dapat diakses oleh seluruh siswa tanpa terkecuali.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut media pembelajaran yang baik perlu memenuhi prinsip relevansi dengan tujuan dan materi, mendorong keterlibatan aktif siswa, digunakan secara efektif dan efisien, serta mudah diakses oleh seluruh siswa.

d. Bentuk Media Pembelajaran

Ani Daniyati et al. (2023) mengklasifikasikan bentuk media pembelajaran ke dalam beberapa kategori. Media visual hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar, diagram, grafik, poster, dan peta. Media audio mengandalkan indra pendengaran, seperti rekaman suara, radio, dan kaset audio. Media audiovisual menggabungkan unsur visual dan audio, seperti video, film, dan televisi. Sementara itu, media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten, misalnya melalui permainan edukatif, simulasi, dan multimedia interaktif. Suryani (2016) melengkapi klasifikasi tersebut dengan memasukkan media cetak seperti buku dan modul sebagai salah satu jenis media pembelajaran. Nurfadhillah et al. (2021) turut menambahkan media berbasis teknologi, seperti komputer dan internet, sebagai kategori media pembelajaran yang lebih modern.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut media pembelajaran dapat digolongkan ke dalam beberapa jenis, yaitu media visual, audio,

audiovisual, interaktif, cetak, dan berbasis teknologi. *Wordwall* sendiri termasuk dalam kategori media interaktif berbasis web yang memadukan unsur visual dengan interaktivitas.

3. Wordwall

a. Pengertian wordwall

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif. Sari et al. (2023) mendefinisikan *Wordwall* sebagai platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam template permainan edukatif, yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar. Definisi ini diperkuat oleh Sari (2021), yang memandang *Wordwall* tidak hanya sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai alat evaluasi karena memungkinkan guru mengubah soal latihan menjadi bentuk permainan digital. Sementara itu, Vebrianto & Anwar (2025) menyoroti sisi fleksibilitasnya, yaitu kemampuan *Wordwall* untuk disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran sehingga membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam bentuk permainan edukatif interaktif, digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam belajar.

b. Karakteristik Wordwall

Sundari et al. (2025) mengidentifikasi beberapa karakteristik media *Wordwall*. Pertama, *Wordwall* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa cenderung lebih antusias dan tidak mudah merasa bosan. Kedua, *Wordwall* mendorong keterlibatan aktif siswa melalui berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan permainan lainnya. Ketiga, media ini mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa karena tampilannya yang sederhana. Keempat, *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat diakses kapan saja, baik secara daring maupun dicetak, melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, atau komputer (Sundari et al., 2025).

Sari et al. (2023) turut menambahkan bahwa *Wordwall* memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Adapun Vebrianto & Anwar (2025) menyoroti karakteristik fleksibilitasnya, yaitu kemudahan *Wordwall* untuk disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut *Wordwall* memiliki karakteristik yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, mendorong keterlibatan aktif siswa, mudah digunakan, fleksibel, berbasis permainan, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat.

c. Prinsip Wordwall

Sundari et al. (2025) mengemukakan beberapa prinsip dalam penggunaan media *Wordwall*. Prinsip interaktivitas mensyaratkan siswa terlibat aktif dalam menggunakan media, bukan hanya menjadi penonton pasif. Prinsip kesesuaian materi menuntut *Wordwall* disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun prinsip evaluasi menegaskan bahwa *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi (Sundari et al., 2025). Sari et al. (2023) menegaskan bahwa prinsip utama *Wordwall* adalah menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen permainan. Vebrianto & Anwar (2025) menambahkan bahwa penggunaannya perlu direncanakan secara matang dan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran agar hasilnya optimal.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut prinsip penggunaan *Wordwall* mencakup interaktivitas, kesesuaian dengan materi pembelajaran, fungsi sebagai alat evaluasi, serta pengintegrasian unsur permainan ke dalam proses belajar secara terencana.

d. Bentuk Wordwall

Sari et al. (2023) menjelaskan bahwa *Wordwall* menyediakan sejumlah template permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Bentuk kuis mengajak siswa menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan sistem skor. Bentuk mencocokkan pasangan meminta siswa memasangkan gambar dengan kata atau deskripsi yang sesuai. Bentuk

anagram menuntut siswa menyusun huruf acak menjadi kata yang benar. Bentuk kotak jawaban mengharuskan siswa mengetik jawaban dari pertanyaan yang diberikan, sementara papan peringkat menampilkan skor siswa secara *real-time* (Sari et al., 2023). Sundari et al. (2025) mencatat bahwa kuis dan mencocokkan pasangan menjadi bentuk yang paling sering digunakan karena relatif mudah dibuat sekaligus efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Vebrianto & Anwar (2025) melengkapi dengan menyebutkan bahwa *Wordwall* juga dapat disajikan dalam bentuk *gameshow* dan roda keberuntungan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut *Wordwall* menawarkan beragam bentuk permainan mulai dari kuis, mencocokkan pasangan, anagram, kotak jawaban, papan peringkat, *gameshow*, hingga roda keberuntungan, yang dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Peninggalan Sejarah Masa Islam

a. Pengertian peninggalan Sejarah masa islam

Pramartha (2022) memaknai peninggalan sejarah sebagai warisan masa lampau, baik berupa benda, bangunan, maupun tradisi, yang memiliki nilai historis sekaligus menjadi sumber informasi mengenai kehidupan manusia pada masa tertentu. Pandangan serupa dikemukakan Nandy (2021), yang menyebut peninggalan sejarah sebagai bukti nyata keberadaan peradaban masa lalu yang masih dapat disaksikan hingga hari ini. Adapun Bahri et al. (2019) menyoroti peninggalan sejarah dari sudut

cagar budaya, yakni warisan yang bersifat kebendaan dan perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, dan kebudayaan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peninggalan sejarah dapat dipahami sebagai warisan masa lampau, baik berupa benda, bangunan, maupun tradisi, yang masih bertahan hingga kini dan memiliki nilai historis, budaya, serta edukatif sebagai sumber pembelajaran.

b. Karakteristik peninggalan Sejarah masa islam

Hasibuan et al. (2025) mengungkapkan beberapa karakteristik peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Pertama, peninggalan tersebut bercorak Islam, yang menunjukkan pengaruh budaya dan agama Islam yang dominan. Kedua, peninggalan tersebut bernilai sejarah dan budaya karena menjadi bukti penting penyebaran dan perkembangan Islam di Nusantara. Ketiga, peninggalan tersebut dapat menjadi sumber pembelajaran, yaitu media untuk mempelajari sejarah dan budaya Islam di Indonesia (Hasibuan et al., 2025). Nandy (2021) menyoroti keberagaman bentuknya, mulai dari bangunan, artefak, hingga tradisi, sebagai salah satu karakteristik yang menonjol. Syaifulloh (2025) menambahkan dimensi edukatif, yaitu kemampuan peninggalan sejarah masa Islam dalam membentuk karakter siswa.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peninggalan sejarah masa Islam memiliki karakteristik bercorak Islam, bernilai sejarah dan

budaya, beragam bentuknya, serta sarat nilai edukatif sebagai sumber pembelajaran.

c. Jenis peninggalan Sejarah masa islam

Hasibuan et al. (2025) mengklasifikasikan peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia ke dalam beberapa jenis. Peninggalan arsitektur berupa bangunan bersejarah yang memiliki nilai seni dan arsitektur tinggi, seperti masjid kuno dan makam. Peninggalan artefak berupa benda-benda yang memiliki nilai historis dan budaya, seperti kaligrafi, naskah kuno, dan manuskrip. Peninggalan tradisi berupa adat istiadat dan budaya yang masih dilestarikan hingga saat ini, seperti seni tari bercorak Islam, misalnya Tari Saman, Tari Zapin, dan Tari Seudati (Hasibuan et al., 2025). Klasifikasi tersebut diperluas oleh Nandy (2021), yang turut memasukkan prasasti dan mata uang kuno sebagai bagian dari peninggalan sejarah masa Islam. Sementara itu, Syaifulloh (2025) mengelompokkannya secara berbeda, yakni peninggalan yang bersifat fisik (benda) dan non-fisik (tradisi dan nilai-nilai).

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia dapat digolongkan menjadi peninggalan arsitektur (masjid dan makam), peninggalan artefak (kaligrafi, naskah kuno, manuskrip, prasasti, dan mata uang), serta peninggalan tradisi (seni tari, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya).

d. Prinsip peninggalan Sejarah masa islam

Bahri et al. (2019) merumuskan beberapa prinsip utama dalam melestarikan peninggalan sejarah. Prinsip pelestarian menegaskan bahwa peninggalan sejarah harus dijaga agar tidak punah. Prinsip pemanfaatan menyatakan bahwa peninggalan sejarah dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun prinsip edukasi menekankan bahwa peninggalan sejarah memiliki nilai pendidikan yang dapat digunakan untuk membentuk karakter dan kesadaran sejarah (Bahri et al., 2019). Pramatha (2022) mengingatkan bahwa peninggalan sejarah perlu dipahami sesuai konteks zamannya agar tidak menimbulkan kesalahan interpretasi. Syaifulloh (2025) menambahkan bahwa peninggalan sejarah masa Islam sebaiknya diintegrasikan ke dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peninggalan sejarah masa Islam perlu didasarkan pada prinsip pelestarian, pemanfaatan sebagai sumber pembelajaran, edukasi dalam membentuk karakter, serta pemahaman yang sesuai dengan konteks zamannya.

e. Bentuk peninggalan Sejarah masa islam

Hasibuan et al. (2025) menguraikan beberapa bentuk peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia. Masjid merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat ibadah, seperti Masjid Kuno Kuncen dan Masjid Kuno Taman. Keraton adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat

tinggal raja, contohnya Keraton Yogyakarta dan Keraton Surakarta. Makam merupakan tempat yang di dalamnya terdapat kijing, cungkup, dan nisan, seperti makam Pangeran Timur dan makam Kiai Ageng Misbach. Kaligrafi merupakan seni ukir atau seni menulis indah menggunakan huruf Arab, sedangkan seni tari bercorak Islam tampak pada Tari Saman, Tari Zapin, dan Tari Seudati (Hasibuan et al., 2025). Nandy (2021) menambahkan naskah kuno dan manuskrip sebagai bentuk lain yang turut mewarnai peninggalan sejarah masa Islam. Syaifulloh (2025) menegaskan bahwa berbagai bentuk peninggalan tersebut tidak hanya bernilai historis, tetapi juga sarat nilai edukatif.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia hadir dalam berbagai bentuk, seperti masjid, keraton, makam, kaligrafi, seni tari, naskah kuno, dan manuskrip, yang seluruhnya memiliki nilai historis sekaligus edukatif.

5. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Gagne (1985) memandang pembelajaran sebagai serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar yang terjadi di dalam diri siswa. Pandangan ini melengkapi pendapat Suprijono (2009), yang menekankan pembelajaran sebagai proses interaksi antara guru dan siswa yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga

evaluasi. Adapun Uno & Mohamad (2010) menyoroti sisi lain dari pembelajaran, yakni sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk mengubah tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi yang berlangsung secara sadar dan sistematis antara guru dan siswa, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan tujuan akhir berupa perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik.

Definisi sejarah juga beragam menurut para ahli. Kuntowijoyo (2005) mengartikan sejarah sebagai ilmu yang mempelajari manusia beserta perubahannya dalam dimensi waktu. Gottschalk (2010) memandangnya dari sisi metodologis, yaitu sebagai upaya rekonstruksi masa lalu berdasarkan sumber-sumber sejarah yang dapat dipercaya. Sartono Kartodirdjo (1992) menambahkan bahwa sejarah merupakan gambaran masa lalu yang disusun secara sistematis berdasarkan fakta-fakta yang ada.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa masa lalu berdasarkan fakta dan sumber yang dapat dipercaya, disusun secara sistematis guna merekonstruksi kehidupan manusia beserta perubahannya dalam dimensi waktu.

Pembelajaran dan sejarah, pembelajaran sejarah dimaknai Yulianti (2015) sebagai proses pendidikan yang membantu siswa memahami peristiwa masa lalu beserta makna, nilai, dan keterkaitannya dengan

kehidupan masa kini. Siregar et al. (2026) memandangnya dari sudut relevansi zaman, yaitu bahwa pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas perlu selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21, terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Firmansyah et al. (2024) menambahkan bahwa pembelajaran sejarah idealnya dikemas secara menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut pembelajaran sejarah dapat dipahami sebagai proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan membantu siswa memahami peristiwa masa lalu beserta makna, nilai, dan keterkaitannya dengan kehidupan masa kini, sekaligus membentuk kesadaran sejarah dan kemampuan berpikir kritis melalui pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

b. Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Yulianti (2015) mengemukakan beberapa karakteristik pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah bersifat diakronis dan sinkronis, artinya sejarah dipelajari secara kronologis dan dalam konteks tertentu. Pembelajaran sejarah juga mengandung nilai-nilai pendidikan, yaitu nilai moral dan karakter yang dapat dipetik siswa. Selain itu, pembelajaran sejarah membantu pembentukan kesadaran sejarah, yaitu memahami siswa bahwa peristiwa masa lalu memiliki keterkaitan dengan masa kini (Yulianti, 2015). Siregar et al. (2026) menambahkan bahwa pembelajaran sejarah di jenjang SMA perlu diarahkan untuk

mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa. Firmansyah et al. (2024) menegaskan pentingnya mengemas pembelajaran sejarah secara menarik agar siswa terlibat aktif di dalamnya.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut pembelajaran sejarah memiliki karakteristik yang bersifat diakronis dan sinkronis, mengandung nilai-nilai pendidikan, membantu pembentukan kesadaran sejarah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan empati sejarah pada diri siswa.

c. Prinsip Pembelajaran Sejarah

Yulianti (2015) merumuskan beberapa prinsip dalam pembelajaran sejarah. Prinsip kronologis menuntut peristiwa sejarah dipelajari secara runtut dan berurutan sesuai waktu terjadinya. Prinsip kausalitas mengajak siswa memahami hubungan sebab-akibat dalam setiap peristiwa sejarah. Adapun prinsip relevansi mensyaratkan materi sejarah dikaitkan dengan kehidupan siswa saat ini agar lebih bermakna (Yulianti, 2015). Siregar et al. (2026) menambahkan bahwa di era abad ke-21, pembelajaran sejarah perlu mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis dengan keterampilan sosial siswa. Firmansyah et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah sebaiknya dirancang secara interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut pembelajaran sejarah menganut prinsip kronologis, kausalitas, dan relevansi dengan kehidupan

siswa, yang diperkuat dengan integrasi kemampuan berpikir kritis, keterlibatan aktif siswa, serta kebermaknaan dalam proses pembelajaran.

d. Bentuk Pembelajaran Sejarah

Yulianti (2015) menyebutkan beberapa bentuk pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan di sekolah. Pembelajaran ceramah dilakukan dengan guru menyampaikan materi sejarah secara lisan kepada siswa. Pembelajaran diskusi mengajak siswa berdiskusi tentang suatu topik sejarah secara berkelompok. Adapun pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa dalam mengerjakan proyek penelitian sejarah, baik secara mandiri maupun kelompok (Yulianti, 2015). Siregar et al. (2026) menambahkan bahwa di era abad ke-21, pembelajaran sejarah cenderung lebih menekankan pendekatan interaktif berbasis teknologi. Firmansyah et al. (2024) memperkaya pandangan tersebut dengan bentuk-bentuk lain seperti kunjungan ke museum, studi lapangan ke situs sejarah, dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut pembelajaran sejarah dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, mulai dari ceramah, diskusi, dan pembelajaran berbasis proyek, hingga pembelajaran berbasis teknologi, kunjungan museum, studi lapangan, serta pembelajaran naratif, yang pilihannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

6. Siswa SMA

a. Pengertian Siswa SMA

Khatimah et al. (2024) mendefinisikan siswa SMA sebagai peserta didik pada jenjang pendidikan menengah yang berada pada tahap perkembangan remaja, dengan kemampuan berpikir yang semakin matang serta diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kritis-mandiri dalam mengikuti pembelajaran. Siregar et al. (2026) menyoroti tuntutan kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki siswa SMA, meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial. Firmansyah et al. (2024) melengkapi dengan menekankan bahwa pembelajaran sejarah di tingkat SMA perlu dikemas secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif, sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut siswa SMA dapat dipahami sebagai peserta didik pada jenjang pendidikan menengah yang berada pada tahap perkembangan remaja dengan kemampuan berpikir yang semakin matang, serta diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kritis dalam proses pembelajaran.

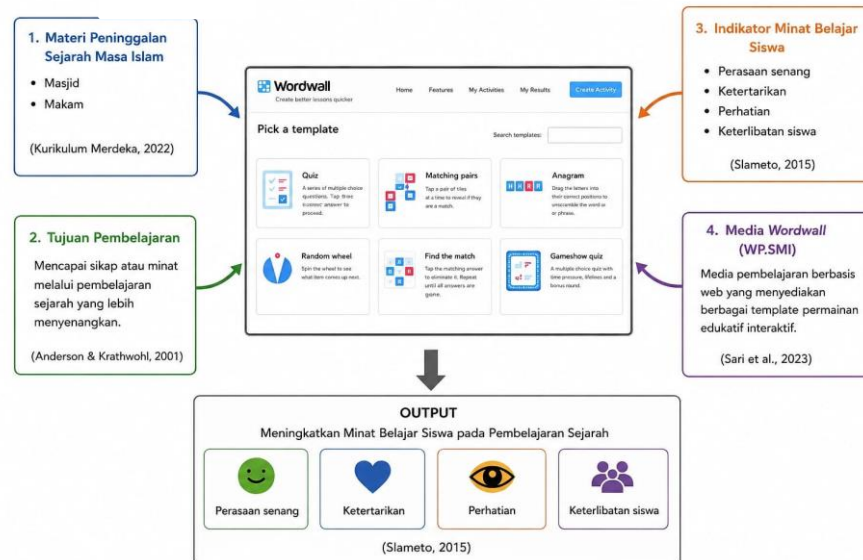
b. Karakteristik Siswa SMA

Khatimah et al. (2024) menguraikan beberapa karakteristik siswa SMA. Dari segi perkembangan kognitif, siswa SMA berada pada tahap operasional formal, yaitu mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis, serta dapat memahami konsep-konsep kelompok dan melakukan penalaran sesuai urutan. Segi perkembangan sosial, siswa SMA mulai mencari

identitas diri dan lebih memperhatikan hubungan sosial dengan teman sebaya, sehingga cenderung lebih kritis terhadap lingkungan sekitar dan mulai membentuk pandangan sendiri. Segi kemandirian belajar, siswa SMA mampu belajar secara mandiri, tidak selalu bergantung pada guru, serta mampu mencari dan mengolah informasi dari berbagai sumber. Adapun dari segi minat dan bakat, siswa SMA mulai memiliki minat yang lebih spesifik terhadap bidang tertentu, termasuk mata pelajaran yang mereka sukai, yang turut memengaruhi motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Khatimah et al., 2024). Siregar et al. (2026) menambahkan bahwa siswa SMA dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan sosial yang memadai. Firmansyah et al. (2024) menegaskan bahwa siswa pada jenjang ini membutuhkan pembelajaran yang menarik serta melibatkan mereka secara aktif.

Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut siswa SMA memiliki karakteristik berupa perkembangan kognitif yang semakin matang, perkembangan sosial yang pesat, kemandirian belajar yang meningkat, serta minat dan bakat yang lebih spesifik yang turut memengaruhi proses pembelajaran mereka.

7. Desain Media WPSMI



Gambar 1 Model Desain Media WPSMI

Desain WPSMI (Wordwall Peninggalan Sejarah Masa Islam) dirancang sebagai media pembelajaran sejarah berbasis digital yang memanfaatkan platform Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi peninggalan sejarah masa Islam. Desain ini memuat materi sejarah peninggalan islam dengan berbagai fitur permainan edukatif yang tersedia pada Wordwall, seperti kuis, mencocokkan pasangan, anagram, kotak jawaban, papan peringkat, dan roda keberuntungan, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Berdasarkan media WPSMI, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep mengenai peninggalan sejarah masa Islam, tetapi juga terlibat secara aktif dalam aktivitas pembelajaran yang mendorong rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan

keterlibatan selama proses belajar sesuai dengan indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015).

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Hartanto & Adha (2023) Jurnal Sintaksis, Vol. 5, No. 2, hal. 46-52. DOI: https://doi.org/10.55263/sintaksis.v5i2.496	Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media interaktif. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran sejarah ketika menggunakan Wordwall.
2	Aprilia et al. (2023) Jurnal Risalah, Vol. 9, No. 4, hal. 1441-1448. DOI: https://doi.org/10.3	Penggunaan Wordwall Berbasis Website dalam Meningkatkan Minat dan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berbasis website mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	1943/jurnal_risalah.v9i4.553	Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah	tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah di kelas.
3	Duli et al. (2025) JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), Vol. 8, No. 9, hal. 10707-10713. DOI: https://doi.org/10.54371/jiip.v8i9.9236	Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan melibatkan partisipasi aktif siswa.
4	Akbar et al. (2023) Community Development Journal, Vol. 4, No. 2, hal. 1653-1660. DOI: https://doi.org/10.3	Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga siswa lebih

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	1004/cdj.v4i2.1314 3		bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

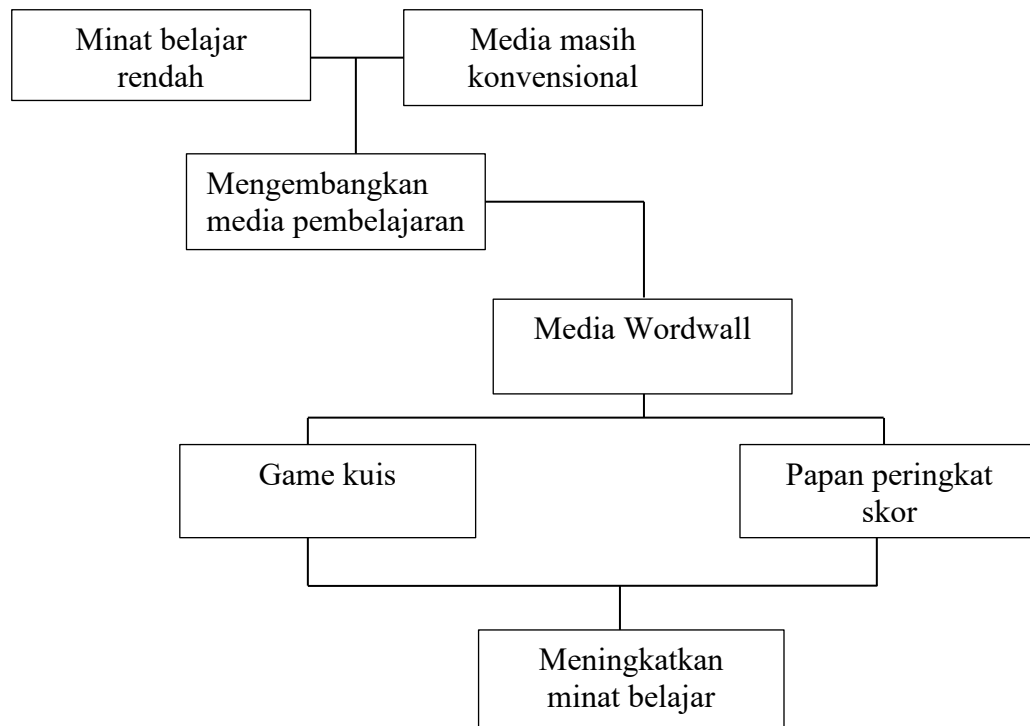
Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini fokus pada media Wordwall dengan materi peninggalan sejarah masa Islam, sedangkan penelitian-penelitian sebelumnya belum ada yang secara khusus mengkaji hal tersebut. Selain itu, lokasi penelitian di SMAN 4 Kota Madiun juga belum pernah dilakukan sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan alur pemikiran mengenai bagaimana penerapan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMAN 4 Kota Madiun. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam. Media ini dipilih karena menyediakan berbagai permainan edukatif yang interaktif, seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan anagram, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi yang disajikan berkaitan dengan peninggalan sejarah masa Islam sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan menyenangkan.

Penerapan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran sejarah. Kerangka berpikir ini disusun untuk memudahkan pembaca memahami alur penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 2.2 sebagai gambaran hubungan antara permasalahan, penerapan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam, dan peningkatan minat belajar siswa.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

D. Hipotesis**a. Hipotesis Alternatif (H_1)**

Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa dengan skor keterlibatan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam yang tinggi dan siswa dengan skor keterlibatan yang rendah di SMAN 4 Kota Madiun.

b. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa dengan skor keterlibatan media Wordwall berbasis peninggalan sejarah masa Islam yang tinggi dan siswa dengan skor keterlibatan yang rendah di SMAN 4 Kota Madiun.