

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme memandang bahwa perubahan perilaku pada anak ketika belajar merupakan hasil dari pengalaman atau proses yang dilalui ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Pencetus teori behaviorisme adalah Gagne dan Berlin. Tokoh-tokoh aliran behaviorisme yang terkenal di antaranya yaitu John Broades Watson, Edwar Lee Thorndike, Ivan Petrovich Pavlov, Burrhus Frederic Skinner, Clark Hull, Albert Bandura, dan Edwin Guthrie (Herpratiwi, 2016: 3-9). Teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa perubahan perilaku pada peserta didik dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan perilaku ini dipicu oleh stimulus atau rangsangan yang menyebabkan terbentuknya hubungan reaktif berdasarkan prinsip-prinsip mekanistik (Thobroni & Mustofa, 2011: 64-66). Stimulus atau rangsangan dalam teori belajar behaviorisme adalah lingkungan belajar anak, baik internal maupun eksternal, yang memicu terjadinya proses belajar. Respon atau perilaku reaktif adalah hasil atau dampak yang timbul sebagai respons terhadap stimulus yang berikan tersebut.

Thobroni & Mustofa (2011: 65) menjelaskan bahwa teori belajar behaviorisme memiliki beberapa prinsip yang sering digunakan dalam dunia pendidikan seperti:

1. Proses belajar dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut.
2. Materi pelajaran disusun dalam bagian-bagian kecil dan diatur berdasarkan urutan yang masuk akal agar mudah dipahami peserta didik.

3. Setiap respon yang diberikan oleh peserta didik perlu diberikan umpan balik agar peserta didik tahu apakah respon yang telah diberikan tersebut benar atau belum.
4. Setiap respon benar yang diberikan oleh peserta perlu diberi penguatan.

Teori belajar behaviorisme berpandangan, bahwa setiap perilaku individu merupakan hasil dari proses belajar yang dapat diubah melalui manipulasi dan penciptaan kondisi belajar yang mendukung dengan menggunakan berbagai jenis penguatan atau *reinforcement* untuk mempertahankan perilaku atau hasil belajar sesuai dengan keinginan (Rufaedah, 2018: 17).

Fokus utama teori belajar behaviorisme adalah perubahan perilaku atau sikap yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Para penggagas teori belajar behaviorisme meyakini bahwa perilaku atau sikap manusia adalah hasil atau respon dari proses belajar sehingga perilaku dapat diubah melalui proses belajar. Mardiyani (2022: 262) mengemukakan, bahwa teori belajar behaviorisme pada dasarnya didasarkan kepada keyakinan mengenai sifat manusia yang mana sebagian bersifat kepada filosofi dan sebagian lainnya dari psikologis yaitu:

1. Secara mendasar, manusia tidak memiliki sifat bawaan baik atau buruk, atau perilaku baik atau buruk. Manusia memiliki potensi untuk menunjukkan perilaku baik atau buruk karena adanya faktor warisan genetik atau interaksi antara genetika dan lingkungan.
2. Manusia mempunyai kemampuan untuk melakukan refleksi terhadap perilakunya sendiri, mengatur dan mengontrol, serta menyadari apa yang telah dilakukannya.
3. Manusia juga memiliki kemampuan untuk memperoleh dan membentuk perilaku baru melalui proses pembelajaran.
4. Manusia memiliki kemampuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain, dan bahkan perilaku diri sendiri bisa dipengaruhi oleh perilaku orang lain.

Ahmadi (2003: 46) menyebutkan beberapa karakteristik teori belajar behaviorisme yaitu:

1. Memahami tindakan manusia tidak melalui kesadaran mereka, tetapi melalui pengamatan perilaku berdasarkan pada fakta-fakta yang terlihat.
2. Behaviorisme mencari unsur-unsur yang paling sederhana dari perilaku, yaitu tindakan tanpa sadar yang disebut sebagai refleks.
3. Teori behaviorisme berpendapat bahwa semua manusia sama. Manusia berkembang karena adanya kebiasaan-kebiasan yang mempengaruhi dan pendidikan yang akhirnya mempengaruhi refleks dari keinginan hati.

Putra, dkk. (2023: 5) mengutarakan keunggulan dari kegiatan pembelajaran yang berlandaskan pada teori belajar behaviorisme yaitu:

1. Melatih guru untuk menjadi cermat dan responsif terhadap semua situasi pembelajaran.
2. Pada penerapan teori belajar behaviorisme, guru tidak hanya mengandalkan metode ceramah dalam mengajar sehingga peserta didik didorong untuk belajar secara mandiri. Jika peserta didik menghadapi kesulitan selama pembelajaran, peserta didik dapat bertanya kepada guru.
3. Perubahan perilaku yang diinginkan oleh guru dilakukan melalui penguatan atau *reinforcement*.
4. Bahan ajar digunakan oleh guru telah disusun secara terstruktur mulai dari susunan yang sederhana sampai ke bagian yang kompleks.
5. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan teori belajar behaviorisme juga dapat memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik karena guru cenderung menjadi pusat perhatian.

Teori belajar behaviorisme juga memiliki beberapa kelemahan di antaranya yaitu pembelajaran dapat membosankan apabila teori ini diterapkan dalam frekuensi yang lama. Selain itu peserta didik yang dipandang pasif memerlukan motivasi dari luar dan sangat bergantung pada *reinforcement* atau penguatan yang diberikan oleh guru. Peserta didik juga cenderung berpikir secara linear, kovergen, tidak produktif dan juga tidak kreatif. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan teori belajar behaviorisme juga membuat kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga bersifat mekanistik dan hanya berorientasi kepada hasil yang dapat diamati dan diukur (Herpratiwi, 2016: 11). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran dengan berlandaskan pada teori belajar behaviorisme secara terus menerus dapat menimbulkan dampak buruk seperti peserta didik yang menjadi kurang kreatif karena peserta didik hanya akan bergantung kepada materi disampaikan oleh guru serta kurang mendapatkan kesempatan untuk dapat mengembangkan kembali secara lebih luas materi yang diberikan.

2.1.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala hal yang digunakan sebagai alat bantu atau penghubung antara guru dan juga peserta didik yang bertujuan sebagai alat stimulus kepada peserta didik agar bisa lebih termotivasi dan mengikuti kegiatan pembelajaran menyeluruh dan bermakna (Hasan, dkk., 2021: 29). Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai penghubung atau alat yang membantu guru untuk bisa melakukan proses transfer ilmu pengetahuan dengan lebih efektif.

Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai sumber inspirasi yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2005: 12) berpendapat ada tiga ciri-ciri media yaitu:

1. Ciri fiksatif, adalah kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, bahkan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif, yaitu media yang mampu mentransformasikan suatu peristiwa yang berlangsung begitu lama menjadi suatu peristiwa yang singkat.
3. Ciri distributif, adalah media memungkinkan suatu objek atau peristiwa untuk dipindahkan atau disampaikan di ruang yang berbeda, dan tetap memberikan pengalaman serupa kepada peserta didik dengan stimulus yang sama dari peristiwa tersebut.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan juga efisiensi pembelajaran. Miftah (2013: 100) mengutarakan ada empat fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Merubah fokus utama dari pendidikan formal di mana pembelajaran sebelumnya bersifat teoritis menjadi lebih praktis.
2. Meningkatkan motivasi belajar.
3. Alat bantu menjelaskan materi yang disampaikan kepada pembelajar agar lebih mudah dimengerti.
4. Memberikan stimulasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran selain sebagai alat pembantu juga mempermudah guru dalam memperbaiki serta menyempurnakan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran menjadi sangat penting dalam pembelajaran karena membantu peserta didik dalam menerima pengetahuan dan informasi dengan lebih mudah. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

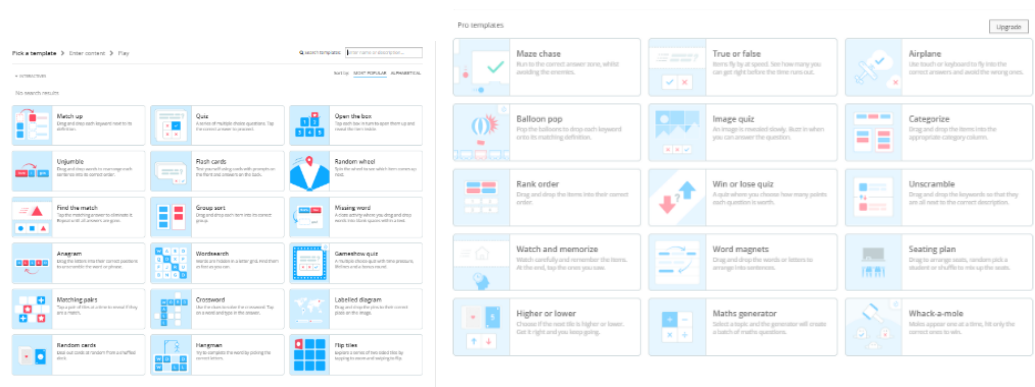
Secara umum menggunakan media pembelajaran bukanlah bermaksud untuk mengganti cara guru dalam mengajar, namun pembelajaran dengan menggunakan media adalah upaya atau usaha untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membantu pengiriman ilmu pengetahuan dan informasi berupa materi dari guru kepada peserta didik dengan cara yang mudah dipahami, menyenangkan, dan menarik (Hasan dkk., 2021: 41). Hal ini membuktikan bahwa melalui media pembelajaran memiliki peranan yang vital dalam membantu guru mengirimkan informasi agar bisa lebih mudah untuk dicerna oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2.1.3 WordWall

Aplikasi WordWall dikembangkan oleh Visual Education Ltd yang merupakan perusahaan yang berasal dari United Kingdom. Perusahaan tersebut merekomendasikan agar WordWall dapat digunakan oleh guru sebagai media dan juga metode melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih kreatif (Mujahidin dkk., 2021: 556). Aplikasi WordWall dapat digunakan sebagai media evaluasi yang kreatif karena banyak hal menarik yang bisa digunakan seperti games yang dapat dimainkan tidak hanya secara online namun dapat dimainkan secara offline juga melalui fitur printable yang tersedia serta WordWall juga yang dapat dibagikan ke beberapa platform lainnya seperti Twitter, WhatsApp dan Google Classroom.

Wordwall adalah sebuah platform berbasis website yang memiliki tujuan khusus sebagai media, sumber, dan alat melakukan evaluasi pembelajaran yang

menyenangkan dan menarik bagi peserta didik (Putri, 2020: 18). Turohmah, dkk. (2020: 16) berpendapat WordWall merupakan sebuah media pembelajaran yang bukan hanya untuk ditampilkan atau dilihat saja namun aplikasi WordWall tersebut didesain agar bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar kelompok. Berdasarkan kedua definisi tersebut WordWall dapat didefinisikan sebagai *platform* yang memungkinkan bagi guru untuk dapat menciptakan kondisi belajar atau situasi yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik.



Gambar 2.1 Fitur WordWall

WordWall memiliki 33 fitur menarik yang mendukung untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut terdiri dari 18 fitur gratis dan 15 fitur yang bisa dinikmati dengan berlangganan. Fitur gratis yang tersedia antara lain yaitu Match Up, Quiz, Open The Box, Unjumble, Flash Cards, Random Wheel, Find The Match, Group Sort, Missing Word, Anagram, Wordsearch, Gameshow Quiz, Matching Pairs, Crossword, Labelled Diagram, Random Card, Hagman, dan Flip tiles. Sedangkan fitur berlangganan yang terdapat di WordWall antara lain yaitu Maze Chase, True or False, Airplane, Balloon Pop, Image Quiz, Categorize, Rank Order, Win or Lose Quiz, Unscramble, Watch and Memorize, Word Magnets, Seating Plan, Higher or Lower, Maths Generator, dan Whack-a-Mole.

Media WordWall cocok digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia karena pada pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak akan jenuh apabila diselingi dengan game interaktif. Media WordWall dapat digunakan melalui beberapa langkah. Adapun langkah-langkah bagi guru dalam membuat soal dengan menggunakan WordWall yaitu:

1. Membuka link website <http://wordwall.net/> di *Google*.
2. Klik “Datfar” pada menu log in.
3. Isi semua data yang diperlukan seperti E-Mail dan Password.
4. Setelah pendaftaran selesai, akan langsung diarahkan ke halaman beranda WordWall.
5. Klik menu “Buat Aktivitas” untuk memulai membuat media pembelajaran yang akan digunakan. WordWall menyediakan 18 template gratis dan 15 fitur premium yang bisa digunakan sebagai media.
6. Setelah *template* dipilih, masukan soal serta pilihan jawaban ditolom yang disediakan dan untuk mencentang jawaban yang benar.
7. Apabila telah selesai memasukkan semua soal, klik tombol “Selesai” yang terletak dipojok bawah. Setelah itu akan diarahkan ke beranda kuis.
8. Setelah itu klik menu “Tetapkan Tugas” untuk menjadikan kuis sebagai tugas.
9. Klik menu “Masukkan nama” agar sebelum mengerjakan kuis peserta didik memasukkan nama terlebih dahulu. Setelah itu centang kotak “Papan peringkat” dan klik menu “Awal”.
10. Klik “Menyalin” untuk salin link kemudian sebarkan kepada peserta didik. Link dibagikan melalui Facebook, aplikasi X, Google Classrom, E-Mail atau

barcode.

11. Untuk melihat hasil bisa klik menu “Hasil Saya” yang ada dipojok kanan atas kemudian klik kuis yang baru saja dibuat.

Langkah-langkah menggunakan WordWall bagi peserta didik yaitu:

1. Membuka link yang sudah dibagikan oleh guru. Kemudian isi nama dan klik “*Start*”.
2. Jawab semua pertanyaan sesuai dengan arahan.
3. Apabila masih banyak jawaban yang belum tepat dijawab bisa mengulang mengerjakan kuis dengan klik “*Start Again*”.
4. Untuk bisa melihat urutan ranking bisa klik “*Leaderbord*”.

Penggunaan WordWall dalam media dalam pembelajaran tentunya keunggulan dan kelemahan. Media pembelajaran WordWall memiliki keunggulan diantaranya yaitu dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar yang bermakna dengan sistem yang dapat diikuti dengan mudah untuk peserta didik tingkat dasar maupun tingkatan yang lebih tinggi, memiliki fitur penugasan yang memudahkan pengajar untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran, WordWall juga bersifat kreatif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membuat jenuh peserta didik. Tidak hanya itu WordWall juga merupakan aplikasi online yang dapat digunakan dimana saja asalkan terhubung dengan internet. Sedangkan beberapa kekurangan WordWall sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu yang pertama, penggunaan WordWall sebagai media evaluasi rentan terjadi kecurangan karena belum adanya fitur pengawasan pengerjaan soal. Kedua, ukuran huruf yang tidak bisa diubah. Ketiga, hanya dapat

dilihat karena merupakan media visual (Mujahidin, dkk., 2021: 557). Kekurangan lain WordWall yaitu hanya bisa digunakan sebagai media melakukan kegiatan evaluasi atau kuis, sedangkan untuk menyampaikan materi harus dibantu dengan media lain seperti PPT atau media lainnya.

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Keberhasilan belajar peserta didik terjadi ketika ada dorongan atau kemauan yang kuat untuk belajar pada diri peserta didik (Emda, 2017: 172). Definisi lain motivasi adalah suatu dorongan yang timbul karena adanya rangsangan baik dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang memiliki keinginan untuk melakukan perubahan tingkah laku tertentu lebih baik dari sebelumnya (Uno, 2016: 9). Berdasarkan definisi yang telah disampaikan kedua tokoh tersebut motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang menghasilkan perubahan energi dalam diri individu, yang ditunjukkan melalui perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi juga dapat dipahami sebagai upaya seseorang untuk menciptakan kondisi-kondisi tertentu agar mereka mau melakukan sesuatu jika ada keinginan, dan menghindari jika tidak suka.

Emda (2017: 176) mengemukakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi dalam proses pembelajaran, yaitu untuk mendorong peserta didik melakukan aktivitas dan sebagai pengarah bagi peserta didik. Motivasi berfungsi sebagai pendorong peserta didik untuk bisa berprestasi. Peserta didik dalam usahanya harus memiliki dorongan yang kuat terhadap keinginannya dan juga menetapkan arah tindakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membantu peserta didik

dalam memilih tindakan untuk menentukan apa yang perlu dilakukan demi mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar dalam kedudukannya tidak hanya memberikan arah pembelajaran yang benar namun juga bisa memberikan pertimbangan-pertimbangan yang positif bagi seseorang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Indikator motivasi belajar seperti yang diutarakan oleh Riduwan (2006: 210) yaitu adanya ketekunan dalam belajar, peserta didik ulet dalam menghadapi kesulitan, peserta didik memiliki minat dan perhatian yang tajam ketika kegiatan, peserta didik memiliki kemandirian dalam belajar, serta berprestasi dalam belajar. Sedangkan Uno (2014: 23) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar dan adanya situasi belajar yang kondusif. Berdasarkan indikator beberapa pendapat tersebut, indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar

Dimensi	Indikator
Ketekunan dalam belajar	a. Kehadiran disekolah
	b. Mengikuti PBM di kelas
Ulet dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap terhadap kesulitan
	b. Usaha mengatasi kesulitan
Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran
	b. Semangat dalam mengikuti PBM
Berprestasi dalam belajar	a. Keinginan untuk berprestasi
	b. Kualitas hasil
Mandiri dalam belajar	a. Penyelesaian tugas atau PR
	b. Menggunakan kesempatan diluar jam pelajaran saat di sekolah

Sumber : Riduwan (2006: 210)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Pelaksanaan penelitian ini merujuk pada beberapa sumber yang relevan, karena penelitian yang baik akan membutuhkan acuan sebagai pembeda dan juga persamaan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini merujuk kepada tiga penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian berjudul Pengaruh Penggunaan Media WordWall Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorambi yang dilakukan oleh Indana Zulfa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2023. Dalam penelitian ini, dijelaskan bahwa penggunaan media WordWall pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan yang signifikan dari nilai rata-rata sebesar 43,22 menjadi 77,11. Selain itu, terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 0,53. Hasil dari uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media WordWall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII SMP Negeri 1 Sukorambi. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya meneliti pengaruh penggunaan WordWall sebagai media pembelajaran. Perbedaan pada penelitian ini adalah jenjang yang akan digunakan, peneliti akan menggunakan jenjang SMA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Indana Zulfa tersebut menggunakan jenjang SMP. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah keduanya menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi

Eksperimen. Kedua penelitian juga menggunakan desain penelitian *non-equivalent group design* dan menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pemilihan sampel. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner dan soal tes.

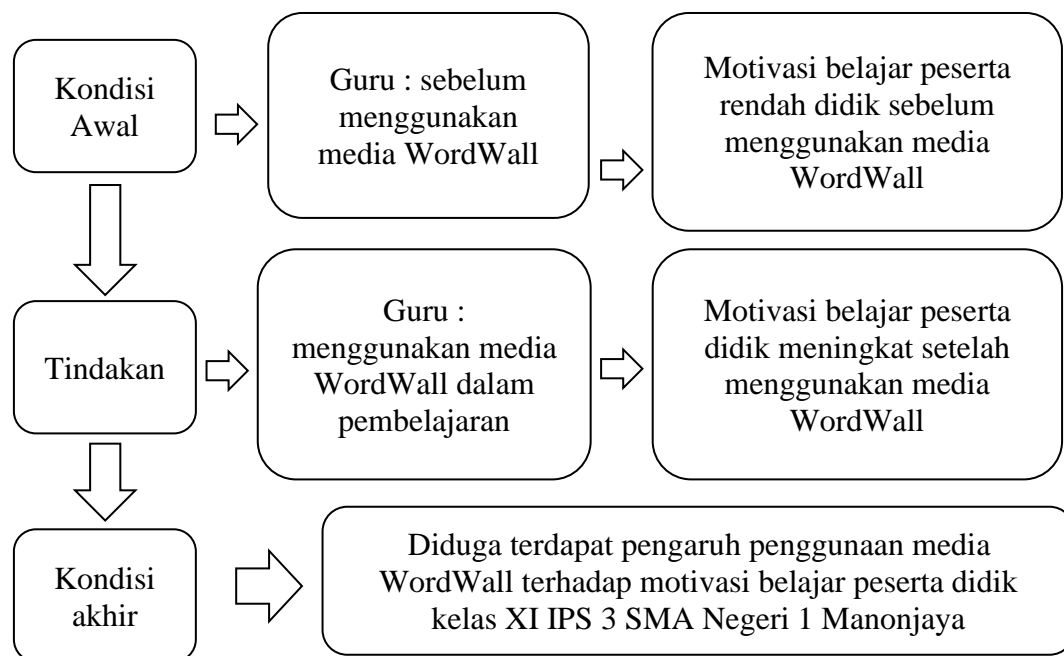
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zumrotun Sholihah Fauzan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim tahun 2022 berjudul Pengaruh Media Pembelajaran WordWall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan media pembelajaran WordWall terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yaitu dengan nilai uji $(0,000) < (0,5)$. Media pembelajaran WordWall juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi $(0,000) < (0,05)$. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus keduanya pada pengaruh penggunaan WordWall. Namun, perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan yang digunakan, penelitian ini akan dilakukan di tingkat SMA sementara penelitian sebelumnya dilakukan di tingkat SMP oleh Zumrotun Sholihah. Keduanya menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen, desain penelitian *non-equivalent group design*, dan *teknik purposive sampling* dalam pemilihan sampel. Proses pengumpulan data dilakukan dengan instrumen kuesioner dan soal tes.

3. Penelitian berjudul Pengaruh Media Pembelajaran WordWall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya Permana dan Kasriman dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka yang terbit dalam Jurnal Basicedu Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media WordWall terhadap motivasi belajar peserta didik dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai pengaruh penggunaan WordWall. Perbedaan pada penelitian ini adalah jenjang yang akan digunakan, peneliti akan menggunakan jenjang SMA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Septariawan Prasetya, Permana dan Kasriman tersebut menggunakan jenjang SD. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Randomized pretest-posttest group design*. Data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk menguji pengaruh dari variabel yang diteliti.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang terlibat atau hubungan antara konsep satu dengan konsep lainnya dari permasalahan yang diteliti, sesuai dengan pemahaman dan uraian yang ditemukan pada kajian pustaka (Sampurna & Nindhina, 2018: 8). Peneliti menggunakan kerangka konseptual untuk menjelaskan secara sistematis

teori yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang dirumuskan dalam suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media WordWall pada mata pelajaran Sejarah Indonesia terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Manonjaya, sedangkan hipotesis uji pada penelitian ini adalah:

1. H_0 : Media WordWall tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Manonjaya.
2. H_a : Media WordWall berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Manonjaya.