

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH:
OCTAVIA CHANDRA NURSYAFA'AH
A1A219017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024**

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA
KELAS XI FASE 2 SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



**OLEH:
OCTAVIA CHANDRA NURSYAFA'AH
A1A219017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024**

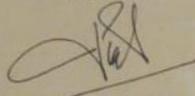
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi ini yang berjudul "Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi" merupakan proposal skripsi dari Program Studi Sarjana Pendidikan Sejarah yang telah disusun oleh Octavia Chandra Nursyafa'ah dengan Nomor Induk Mahasiswa A1A219017 telah selesai diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Januari 2024

Pembimbing I

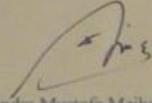


Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd

NIP. 196103081986031004

Jambi, Januari 2024

Pembimbing II



Andre Mustofa Meihan, M.Pd.

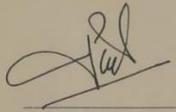
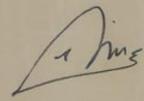
NIP. 199705262022031010

HALAMAN PENGESAHAN

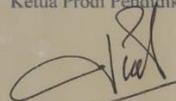
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*". Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Octavia Chandra Nursyafa'ah Nomor Induk Mahasiswa A1A219017 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Senin, 29 Januari 2024.

Tim Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd. NIP. 196103081986031004	Ketua	
2.	Andre Mustofa Meihan, M.Pd. NIP. 199705262022031010	Sekretaris	

Jambi, Februari 2024
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Sejarah



Drs. Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd.
NIP. 196103081986031004

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah, 90 : 5-6)

“Dan ketahuilah, sesungguhnya kemenangan itu beriringan dengan kesabaran. Jalan keluar beriringan dengan kesukaran. Dan sesudah kesulitan itu akan datang kemudahan”

(HR. Ahmad, sahih)

“Just because it’s hard doesn’t mean it’s impossible.

You can do it.”

(Octavia Chandra Nursyafa’ah)

Kupersembahkan skripsi ini untuk kedua orang tuaku tercinta dan tersayang yang tidak pernah lelah memastikanku mendapatkan pendidikan yang layak. Aku ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua, adik, keluarga besar, sahabat, dosen, dan para individu lain yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Semoga apapun yang kita kerjakan di hari ini, dapat menjadi berkat di kemudian hari.

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Octavia Chandra Nursyafa'ah

NIM : A1A219017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Octavia Chandra Nursyafa'ah

NIM A1A219017

ABSTRAK

Nursayafa'ah Chandra Octavia. 2023. Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Budi Purnomo, M.Hum.,M. Pd, (2) Andre Mustofa Meihan, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Model *Game Based Learning*, *Wordwall*, Minat Belajar

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Selasa, 25 Oktober 2023 di kelas XI FASE 2 SMAN 3 Kota Jambi ditemukan setengah dari 37 siswa merasa perhatian atau fokus siswa selama pembelajaran sejarah sering teralihkan ketika guru selama melakukan pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan metode pembelajaran *game based learning* berbasis media pembelajaran *game wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa juga lebih mudah memahami pelajaran ketika guru menggunakan media yang interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui meningkatnya minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *wordwall* di kelas XI FASE 2 SMA N 3 Kota Jambi.

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana disetiap siklusnya harus mengalami peningkatan, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI FASE 2 SMAN 3 Kota Jambi yang berjumlah 37 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat dan mengetahui meningkatnya minat belajar siswa menggunakan model *game based learning* berbasis *wordwall* dikelas XI FASE 2 SMAN 3 Kota Jambi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terhadap 37 siswa kelas XI FASE 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi terjadi peningkatan minat belajar sejarah setelah diterapkannya media pembelajaran *wordwall*, Peningkatan terjadi pada nilai rata-rata minat belajar siswa pada penelitian siklus I sebesar 58,2%, pada siklus II meningkat sebesar 69,4%, dan pada siklus III meningkat menjadi 87,3%. Ini merupakan peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus berikutnya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi" Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan di jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. Sutrisno, M.Sc., Ph.D Rektor Universitas Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan studi di Universitas Jambi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, M.Sc selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Ibu Dr. Rosmiati, M Pd selaku ketua jurusan PIPS Universitas Jambi.
4. Bapak Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd. selaku ketua program Studi Pendidikan Sejarah sekaligus dosen pembimbing I yang dengan kesabaran dan keikhlasannya telah membimbing serta memberikan masukan membangun kepada penulis.
5. Bapak Andre Mustofa Meihan, M.Pd selaku dosen pembimbing II skripsi atas bimbingan, saran dan motivasi yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Segenap dosen dan Staff Jurusan PIPS dan Program Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan dukungan dan ilmunya selama perkuliahan.
7. Kedua orang tua penulis Bapak Muslih dan Ibu Endah Wahyuning Adjie yang selalu memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.

8. Adik-adik penulis yaitu Novandika Ahmad Fadilah, dan Muhammad Rizky Maulana, terimakasih atas do'a dan segala dukunganya.
9. Bapak Ahedi S.Pd., MPd. dan Ibu Tiarma Hutasoit, S.Pd. yang telah memberi izin dan membimbing peneliti selama melakukan penelitian di SMA N 3 Kota Jambi.
10. Semua siswa kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi yang berkenan menjadi sampel penelitian dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan, tenaga, dan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jambi, Januari 2024

Penulis,

Octavia Chandra Nursyafa'ah

NIM. A1A219017

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pembelajaran Sejarah	8
2.2 Minat Belajar	9
2.2.1 Pengertian Minat Belajar	9
2.2.2 Ciri – Ciri Minat Belajar.....	10
2.2.3 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	11
2.2.4 Indikator Minat Belajar.....	12
2.3 Media Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.3.2 Ciri Ciri Media Pembelajaran	15
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.4 <i>Game Based Learning</i>	17
2.4.1 <i>Pengertian Game Based Learning</i>	17

2.2.2 Karakteristik <i>Game Based Learning</i>	18
2.2.3 Kekurangan dan Kelebihan <i>Game Based Learning</i>	20
2.5 <i>Wordwall</i>	20
2.5.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	20
2.5.2 Cara Penggunaan <i>Wordwall</i>	21
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	25
2.6 Penelitian Relevan	25
2.7 Kerangka Berpikir	27
2.8 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.1.1 Tempat Penelitian	31
3.1.2 Waktu Penelitian.....	32
3.2 Subjek Penelitian	33
3.3 Data dan Sumber Data.....	33
3.3.1 Data Kualitatif.....	33
3.3.2 Data Kuantitatif.....	33
3.3.3 Sumber Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	34
3.4.1 Observasi	34
3.4.2 Angket.....	35
3.4.3 Dokumentasi	36
3.5 Teknik Uji Validitas Data.....	37
3.6 Uji Reabilitas	38
3.7 Teknik Analisis Data	38
3.8 Indikator Kinerja Penelitian	39
3.9 Prosedur Penelitian	40
3.9.1 Siklus I	40
3.9.2 Siklus II dan Siklus III.....	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 Sejarah dan Identitas SMA N 3 Kota Jambi.....	44
4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	45
4.2.1 Hasil Penelitian Siklus 1	45
4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II	52
4.2.3 Hasil Penelitian Siklus III.....	59
4.3 Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	70
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi	70
5.3 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.2 : Waktu Penelitian	26
Tabel 3.1.2 Waktu Penelitian	31
Tabel 3.4.2 Kisi-kisi Instrument Penelitian	34
Tabel 3.4.2.1 Hasil Uji Validitas Angket	35
Tabel 3.7 Kriteria Tafsiran Presentase	38
Tabel 4.2.1.1 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall	47
Tabel 4.2.1.2 Persentase Skor Hasil Observasi	48
Tabel 4.2.1.3 Minat Belajar Siklus I Tindakan I	48
Tabel 4.2.2.1 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall	54
Tabel 4.1.2.2 Persentase Skor Hasil Observasi	55
Tabel 4.2.2.3 Minat Belajar Siklus II	55
Tabel 4.2.3.1 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall	61
Tabel 4.2.3.2 Persentase Skor Hasil Observasi	63
Tabel 4.2.3.3 Minat Belajar Siklus III	63
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil PTK	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.7 : Kerangka Berpikir.....	28
---	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5.2.1 Tampilan Awal Wordwall	21
Gambar 2.5.2.2 Tampilan Login Wordwall	22
Gambar 2.5.2.3.1 Template Game yang Dapat Digunakan	22
Gambar 2.5.2.3.2 Template Game yang Dapat Digunakan	23
Gambar 2.5.2.4 Contoh Tampilan Game Kuis yang dibuat oleh Pengguna	23
Gambar 2.5.2.5 Tampilan Pengaturan Kuis Game	24
Gambar 2.5.2.6 Tampilan Jika Soal Sudah di Publish	24
Gambar 4.2.1 Pelaksanaan Siklus I	46
Gambar 4.2.2 Pelaksanaan Siklus II	53
Gambar 4.2.3 Pelaksanaan Siklus III	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang sungguh penting untuk meningkatkan keterampilan, memperkuat kepribadian, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan, sehingga dapat bersama-sama membangun bangsa maupun diri sendiri (Saptono, 2016: 106). Aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan. Penerapan pendidikan memberikan efek kepada setiap manusia, baik dalam kondisi apapun. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang wajib dipenuhi bagi setiap individu.

Menurut Kneller (1967: 63) pendidikan bisa dilihat dalam arti teknis dan arti luas, atau dalam arti proses dan arti hasil. Pada arti teknis, pendidikan adalah proses di mana masyarakat melalui berbagai lembaga pendidikan, yaitu sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan lainnya, dengan secara terencana mentransformasikan warisan budaya, yaitu nilai-nilai, keterampilan-keterampilan, dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Sementara itu, dalam arti luasnya pendidikan menunjuk pada sebuah pengalaman atau tindakan yang berdampak terhadap hubungan perkembangan atau pertumbuhan jiwa (*mind*), kemampuan fisik (*physical ability*), dan watak (*character*) individu. Pendidikan dalam artian luas ini dapat berlangsung seumur hidup.

UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 telah dijelaskan mengenai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan potensi atau kemampuan setiap peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki iman dan

takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, mandiri, kreatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Secara fundamental, setiap aktivitas manusia memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya tidak diragukan lagi merupakan harapan yang dirindukan setiap manusia. Selain itu, dampak negatif adalah sesuatu yang berpotensi menghambat kehidupan manusia. Penyelenggaraan pendidikan yang tidak berjalan dengan baik akan berdampak negatif jika dikaitkan dengan bidang pendidikan. Proses belajar mengajar tidak dapat berjalan tanpa hambatan. Selain itu, kejadian ini sering terjadi di luar pendidikan formal.

Masalah pendidikan Indonesia mencakup berbagai macam masalah yang dihadapi oleh program pendidikan di Indonesia. Isu-isu yang rancu dalam ranah persekolahan, misalnya pemerataan, relevansi dan kualitas, serta efektifitas dan efisiensi. Setiap isu yang terjadi disebabkan oleh beberapa unsur sedangkan variabel yang menyebabkan perbaikan isu-isu tersebut adalah ilmu pengetahuan dan inovasi, laju pertumbuhan penduduk, kekurangan menunjukkan staf dalam menangani tugas-tugas yang mereka hadapi, dan kurangnya titik fokus siswa dalam menjalani pengalaman yang berkembang.

Menurut Asmara (2019 : 106), pembelajaran sejarah sekolah masih menganut metode kronik dan biasanya menuntut siswa untuk menghafal suatu peristiwa. Siswa lebih cenderung menjadi tidak tertarik jika mereka dituntut untuk sekadar menghafal karena pendidik tidak mengajari mereka bagaimana menginterpretasikan makna atau nilai dari materi sejarah yang diajarkan. bagi siswa untuk memahami berbagai peristiwa untuk memahami perubahan dengan dinamikanya.

Siswa kurang memahami pentingnya pemahaman bahwa dalam setiap peristiwa sejarah, nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari dan diteladani dalam kehidupan sehari-hari, dan pembelajaran sejarah dapat menyadarkan manusia apabila dilakukan dengan benar. Pembelajaran sejarah di sekolah masih monoton. Karena metode pembelajaran sejarah yang selalu menuntut siswa untuk menghafalkan nama, tanggal, dan tempat, sering kali pembelajaran sejarah dianggap tidak menarik bahkan membosankan (Fitri 2020 : 116).

Pendidikan yang bermutu tidak ditentukan oleh imajinasi pendidik sendiri dalam menemukan pemikiran-pemikiran baru dalam menangani persoalan-persoalan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan cara berperilaku siswa. Karena saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan pelajaran yang selalu sama dan konsisten.

Upaya yang bisa digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil yang dikeluarkan lebih maksimal yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif menggunakan teknologi. Variasi penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan siswa sangat penting untuk menjamin siswa dapat terus belajar dengan baik. Memberikan interupsi saat permainan dalam belajar juga bisa menjadi jawaban untuk menjaga suasana belajar tetap menyenangkan.

Slameto (2010: 182) mengatakan minat mempengaruhi belajar, karena jika materi pembelajaran yang dianggap tidak sesuai dengan kelebihan siswa, maka siswa tidak akan maju sebagaimana diharapkan, dengan alasan tidak ada daya tarik baginya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah di SMA N 3 Kota Jambi yaitu dengan Ibu Tiarma Hutasoit, S.Pd mengenai keterkaitan

penggunaan media pembelajaran yang digunakan dengan minat belajar sejarah siswa. Beliau mengatakan bahwa ketika pembelajaran sejarah dilakukan hanya menggunakan media buku, PPT dan debat terkadang dapat membuat siswa merasa bosan khususnya pada jam pelajaran sejarah di siang hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI Fase 2 SMAN 3 Kota Jambi diambil kesimpulan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa dikelas merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran sejarah sering teralihkan ketika guru selama pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Selama pembelajaran sejarah dilakukan, masih banyak ditemukan siswa yang tidak aktif dikelas sehingga tidak memiliki semangat dalam belajar dengan baik dan benar. Sedangkan siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi.

Media pembelajaran bisa membuat siswa belajar lebih aktif dan meningkatkan minat belajarnya. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran sejarah yang bisa kita gunakan adalah penggunaan *Wordwall*. Terdapat banyak *website* dan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, namun penggunaan media *wordwall* ini merupakan salah satu media yang mudah digunakan dibandingkan *website* atau aplikasi lain yang sejenis.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, menawarkan berbagai pilihan permainan, dan mode penugasan perangkat lunak *Wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari mana saja di

smartphone mereka. Pendidik dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap siswa yang menggunakannya, membuatnya lebih mudah untuk menetapkan nilai.

Media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan, antara lain tidak semua *template* game bisa digunakan karena memerlukan biaya, sehingga jika ingin menggunakannya harus membayar terlebih dahulu. Selain itu, ukuran font dan ukuran tulisan tidak dapat diubah oleh pengguna. (Frisila 2022 : 19)

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, antara lain sebagai berikut: Apakah penerapan model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui penerapan model *game based learning* ini dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti *wordwall* dalam pembelajaran sejarah, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a). Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar terbiasa memanfaatkan media pembelajaran seperti *wordwall*.

b). Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi solusi ide bagi sekolah dalam mengembangkan lebih lanjut rangkaian pengalaman pendidikan.

c). Penulis

Untuk mengukur kemampuan penulis dalam mengeksplorasi, membedah, suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah memiliki dampak yang signifikan terhadap pembentukan karakter ditinjau dari aspek kognitif yang ditanamkan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Sardiman (2012: 210) yang menyatakan bahwa perhatian terhadap sejarah memang mempunyai peranan yang sangat penting dalam membingkai tokoh masyarakat. Siswa dapat berkonsentrasi pada peristiwa yang berbeda, memahami dan menghasilkan contoh perilaku dan aktivitas dengan berkonsentrasi pada sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu mata pelajaran yang menghubungkan antara siswa dengan keadaannya saat ini, yang membawa perubahan tingkah laku karena kerjasamanya dengan pemusatan perhatian pada sejarah. Mempelajari sejarah tidak hanya mengingat peristiwa – peristiwa di masa lampau. Meskipun demikian, tujuan pembelajaran sejarah adalah agar siswa memperoleh kemampuan berpikir berurutan dan mengetahui peristiwa-peristiwa di masa lalu sehingga mereka dapat memahami kemajuan masyarakat umum yang digambarkan oleh keragaman sosiokultural untuk melacak kemajuan negara, kepribadian dan menguatkan rasa kecintaannya terhadap negara Indonesia.

Sebagaimana dikemukakan Kamarga (dalam Hansiswani Kamarga dan Yani Kusmarni, 2012: 17), tujuan umum pembelajaran sejarah harus ditetapkan agar dapat bermakna bagi siswa. Tujuan dari pembelajaran sejarah ialah sebagai berikut : (1) mengetahui peristiwa masa lalu yang berkaitan dengan masa kini, (2) merangsang

minat untuk mempelajari peristiwa masa lalu yang signifikan, (3) membantu memahami karakter diri, keluarga, daerah setempat dan negara, (4) membantu memahami akar sosial dan budaya mereka di berbagai bagian kehidupan nyata, (5) memberikan informasi dan pemahaman tentang bangsa dan masyarakat dari berbagai negara di berbagai wilayah, (6) melatih mengatasi masalah, (7) menyajikan contoh penalaran logis dari para peneliti sejarah, dan (8) merencanakan siswa untuk menempuh pendidikan lanjutan.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan, pembelajaran sejarah adalah aktifitas belajar mengajar yang berkaitan membahas peristiwa kejadian masa lampau yang terjadi di kehidupan manusia yang berdampak pada perubahan dimasa yang akan datang atau masa depan.

2.2 Minat Belajar

2.2.1 Pengertian Minat Belajar

Istilah “minat” dan “belajar” sama artinya dengan “minat belajar”. Secara etimologis kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu minat tertentu yang mengandung arti kecenderungan dan pemikiran. Oleh karena itu, agar siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya minat atau keinginan untuk mengikuti pembelajaran. Memiliki minat dapat memotivasi siswa untuk memperhatikan, melakukan aktivitas, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Alisuf Sabri (2007; 84) minat adalah kecenderungan untuk terus-menerus memusatkan perhatian dan mengingat sesuatu tanpa henti. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan, khususnya kegembiraan karena bisa dikatakan minat

terjadi karena adanya kecenderungan gembira terhadap sesuatu. Orang yang tertarik pada suatu hal menunjukkan bahwa ia puas dengan hal tersebut. Menurut Ahmadi (2009: 148) minat adalah sikap ruh seseorang yang meliputi ketiga komponen ruhnya (persepsi, konasi, dan perasaan), yang terpusat pada sesuatu dan dalam hubungan itu terdapat bagian kecenderungan yang kuat. Sebagaimana dikemukakan oleh Crow and Crow (Djaali, 2008: 121) menyatakan bahwa minat berkaitan dengan gaya gerak yang mendorong orang untuk menghadapi atau mengatur orang, benda, latihan, dan pertemuan melalui tindakan nyata.

Dari beberapa pandangan yang dikemukakan para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan siswa dalam hal yang disukainya, ia akan merasa senang terhadap suatu yang menurutnya itu menyenangkan dan menarik bagi dirinya. Biasanya ia akan melakukan suka rela atau tanpa paksaan jika berkaitan dengan hal yang disukainya.

2.2.2 Ciri – Ciri Minat Belajar

Minat belajar digambarkan oleh beberapa tanda Menurut Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013:62), ada tujuh gambaran minat belajar:

- a. Minat tercipta bersamaan dengan pergantian peristiwa fisik dan mental;
- b. Minat dipengaruhi oleh latihan belajar
- c. Minat mungkin menghabiskan sebagian besar waktu untuk berkreasi
- d. Minat dipengaruhi dengan mempelajari pintu terbuka yang menakjubkan
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat dipengaruhi oleh perasaan

- g. Kepentingan bersifat egosentris, artinya dengan asumsi seseorang menyukai sesuatu maka ia akan membutuhkannya.

Sebagaimana diungkapkan Slameto (2003:57), berikut ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi:

- a. Umumnya akan fokus dan mengingat kembali sesuatu yang diteliti secara konsisten.
- b. Memiliki pandangan yang bahagia dan bersemangat terhadap sesuatu yang disukainya.
- c. Mendapatkan kebanggaan dan kepuasan dalam sesuatu yang membuatnya penasaran.
- d. Suka melakukan hal-hal yang menarik minatnya lebih dari apa pun
- e. Ditunjukkan dengan mengikuti latihan yang berbeda.

Dari ciri ciri yang diuraikan diatas dapat di simpulkan bahwa ciri ciri minat belajar adalah kecenderungan siswa dalam memperhatikan pelajaran, memperoleh kebangga tersendiri terhadap hal yang ia minati dan juga selalu berpartisipasi terhadap hal apapun itu jika berkaitan dengan hal yang ia sukai.

2.2.3 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Dalam kaitannya dengan minat belajar, banyak sekali unsur-unsur yang dapat mempengaruhi minat belajar, salah satunya dipaparkan oleh Syah (2003:132) yang membaginya menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Faktor internal

Faktor dari dalam diri siswa meliputi dua sudut pandang, yaitu sudut pandang fisiologis. Yang dimaksud dengan sudut pandang fisiologis adalah kondisi dan

tingkat kekuatan tubuh peserta didik, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan kekuatan siswa dalam belajar. Selain itu, aspek fisiologi yang dimaksud dengan Sudut psikologis merupakan keadaan diri peserta didik yang meliputi pengetahuan, kapasitas peserta didik, cara pandang peserta didik, minat peserta didik, motivasi peserta didik.

b. Faktor Eksternal Siswa

Faktor luar terdiri dari dua macam, yaitu variabel alam nonsosial tertentu dan unsur ekologi sosial. Iklim sosial yang dimaksud adalah iklim sekolah, iklim keluarga, iklim lingkungan setempat, dan iklim persahabatan. Sedangkan iklim non-sosial yang dimaksud adalah lingkungan sekolah dan lokasinya, faktor mata pelajaran, konsentrasi waktu, keadaan rumah tempat tinggal, perangkat pembelajaran, pola cuaca dan musim.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Segala strategi dan metode yang digunakan siswa untuk menunjang efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran suatu materi tertentu termasuk dalam faktor pendekatan pembelajaran..

2.2.4 Indikator Minat Belajar

Sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (2010: 180), beberapa tanda bahwa siswa memiliki minat belajar yang tinggi ialah : perasaan puas, tertarik mengikuti pelajaran dan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang berlangsung. Penelitian ini menggunakan indikator minat dari berbagai definisi indikator, diantaranya :

a. Perasaan senang

Seorang siswa tidak akan merasa tertekan untuk belajar jika mereka menyenangi pelajaran tertentu.

b. Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa adalah dimana ketika seorang siswa tertarik pada sesuatu yang membuatnya senang dan ingin melakukan atau mengerjakan kegiatannya.

c. Keterkaitan Siswa

Terkait dengan ketertarikan siswa terhadap minat pada suatu benda, individu, kegiatan atau bisa berupa pengalaman penuh perasaan yang dilakukan oleh tindakan nyata.

d. Perhatian Siswa

Dalam penggunaan sehari-hari, istilah minat siswa dan perhatian sering digunakan secara bersamaan. Perhatian siswa mengacu pada ketidakmampuan siswa untuk fokus pada apa pun selain pengamatan dan pemahaman mereka sendiri. Siswa memiliki ketertarikan terhadap suatu barang tertentu, sehingga tanpa ada orang lain akan fokus pada barang tersebut.

Djamarah (2002: 132), tanda minat belajar adalah sensasi menikmati atau gembira, penegasan rasa suka, sensasi tertarik, kesadaran belajar tanpa diminta, mengikuti latihan belajar, memusatkan perhatian.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Mengutip *National Education Association (NEA)*, istilah tersebut memiliki konotasi yang berbeda. Beberapa bentuk komunikasi cetak dan *audiovisual* serta perlengkapannya disebut sebagai media. Media dapat dilihat, didengar, dan dibaca, dan juga dapat dimanipulasi.

Sementara itu, *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mencirikan media sebagai metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.. Media pembelajaran adalah serangkaian perangkat khusus yang dapat digunakan untuk menyampaikan data kepada siswa dengan cara yang terorganisir. Sehingga penggunaan media sendiri dapat digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang membuat siswa lebih cepat menangkap pelajaran dan lebih efisien.

Di sekolah dalam rangka peningkatan taraf pendidikan, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana pengajaran. Media merupakan suatu alat yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara yang berguna bagi peningkatan dan kelangsungan pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk membantu meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2.3.2 Ciri Ciri Media Pembelajaran

Sebagaimana diungkapkan Arsyad Azhar (2015: 6-7), kualitas media pembelajaran secara keseluruhan adalah: 1) Media pembelajaran mempunyai perlengkapan, khususnya hardware yang harus dilihat, didengar dengan panca indra. 2) Perangkat lunak atau software yang memuat pesan-pesan berbasis perangkat keras yang isinya dapat dibagikan kepada siswa untuk media pembelajaran. 3) Media pembelajaran terdiri dari media visual dan suara. 4) Media pendidikan adalah alat yang dapat dimanfaatkan baik di dalam maupun di luar kelas untuk memudahkan pembelajaran. 5) Dengan berkembangnya pengalaman, media pembelajaran digunakan untuk korespondensi dan komunikasi antar guru dan siswa. 6) Media pendidikan dapat digunakan secara terpisah atau dalam pertemuan kecil dan pertemuan besar (seperti radio dan TV), pertemuan kecil (seperti film, slide, rekaman, dan OHP) 7) Pola pikir, latihan, afiliasi, strategi dan para eksekutif yang dapat digunakan dimanfaatkan untuk memanfaatkan informasi.

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ety (Arsyad Azhar, 2015:12) adalah sebagai berikut:

- 1) Ciri Fiksatif, kapasitas media untuk merekam, menyimpan, melindungi dan menciptakan kembali suatu peristiwa atau barang. Sebuah peristiwa yang telah terjadi dapat diurutkan dan dimodifikasi dengan media, misalnya fotografi, kaset *video*, kaset suara, disket *PC*, dan *film*.
- 2) Ciri Manipulatif, suatu peristiwa atau objek dapat diubah karena kualitas manipulatif media. Dengan strategi pencatatan *time-pass*, kejadian-

kejadian yang terjadi dalam beberapa hari dapat diperkenalkan lebih cepat kepada siswa dalam beberapa menit.

- 3) Ciri Distributif, media memungkinkan suatu peristiwa atau benda melintasi ruang, dan peristiwa-peristiwa tersebut secara simultan disajikan sesuai dengan karakteristik tertentu.

Dari gambaran di atas, media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) sifat fiksatif, (2) sifat manipulatif, (3) sifat distributif, (4) terdiri dari peralatan dan pemrograman, dan (5) dapat digunakan dalam pertemuan, besar/kecil atau sendiri-sendiri.

2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu unsur pokok media pembelajaran ialah sebagai alat bantu ajar yang juga mempengaruhi lingkungan, kondisi, dan iklim belajar yang dibuat oleh pendidik. Arsyad, Azhar (2015: 15-16) mengartikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan pada tahap pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu siswa untuk melihat lebih baik, menyajikan informasi dengan cara yang sangat menarik dan dapat diandalkan, mempermudah penguraian informasi, dan mengkonsolidasikan data.

Sebagaimana Levie dan Lentz dalam Arsyad Azhar (2015: 16), media, khususnya media visual, memiliki empat tujuan, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Agar siswa dapat memusatkan perhatian pada ilustrasi yang berkaitan dengan makna visual yang ditunjukkan atau digabungkan dengan teks pada topik tersebut,

kemampuan utama pertimbangan media visual adalah untuk menonjolkan dan mengarahkan siswa..

b. Fungsi Efeksi

Keunggulan siswa dalam mempelajari atau membaca teks bergambar menunjukkan kemampuan emosional media *visual*.

c. Fungsi kognitif

Orang dapat mencapai tujuannya untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan dalam sebuah gambar dengan menggunakan simbol atau gambar *visual*, menurut penelitian. Hal ini menunjukkan fungsi kognitif media *visual*.

d. Fungsi kompensatoris

Menurut beberapa hasil dari penelitian, sifat kompensatoris media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami teks, membantu siswa dengan kemampuan membaca yang kurang dalam mengatur dan mengingat informasi cetak.

Berdasarkan uraian diatas, secara umum kemampuan media pembelajaran dapat diringkas sebagai data perantara, mencegah hambatan dalam pembelajaran, menghidupkan inspirasi siswa dan pendidik dalam pembelajaran, dan membantu memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

2.4 Game Based Learning

2.4.1 Pengertian Game Based Learning

Pelaksanaan pembelajaran disekolah alangkah baiknya jika dapat dilakukan semenarik mungkin agar dapat membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Salah satu metode untuk menjadikan pembelajaran menarik adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Pembelajaran berbasis

permainan (GBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan permainan. Dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan itu lebih mudah, membantu siswa untuk memahami pembelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih menarik, bahkan bisa meningkatkan keberhasilan pembelajaran yang sedang dilakukan.

Seperti yang dijelaskan oleh Maiga (2009:198), permainan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap iklim pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menghibur individu. Model pembelajaran GBL ini dapat dimanfaatkan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah sejarah.

Model pembelajaran GBL yang dapat digunakan dalam praktik pembelajaran saat ini bermacam-macam, mulai dari model pembelajaran biasa (tanpa menggunakan peralatan) dan model pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan smartphone.

2.2.2 Karakteristik *Game Based Learning*

Game Based Learning ini merupakan metode pembelajaran yang sering sekali dipakai dalam pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran ini sangat mudah digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa karena menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga menimbulkan rasa keinginan untuk mengikuti pembelajaran dikelas dengan baik.

Adapun karakteristik GBL sebagai berikut :

1. Menarik dan mengasyikkan

GBL dapat membantu siswa dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang sangat menarik dan menyenangkan bagi mereka.

2. Berdasarkan pada Pengalaman

Siswa tidak perlu diajari cara bermain game dan memahami konten *game*. Melalui GBL, siswa akan belajar sendiri melalui trial and error, sehingga ketika gagal akan mencoba berbagai strategi dan pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Ada Tantangan yang Bisa Disesuaikan

GBL biasanya hadir dengan berbagai tingkat kesulitan, dari yang mudah hingga yang sulit. Biasanya kita dapat menemui *game* yang memiliki tingkat kesulitan atau level. Pendidik dapat mengubah tingkat kesulitan sesuai dengan pemahaman dan kemampuan siswa mereka.

4. Interaktif dan Umpan Balik

GBL memperhitungkan hubungan intuitif antara siswa dan *game*. Mengenai metode umpan balik GBL, siswa dapat memeriksa hasil tindakan mereka selama permainan dan membuat kesimpulan. Siswa dapat memperoleh wawasan tentang efek tindakan mereka dan belajar dari kegagalan atau kesalahan yang telah terjadi pada pembelajaran berlangsung.

5. Sosial & Kerjasama

Diharapkan bahwa GBL dapat mendorong kerjasama dan komunikasi yang baik antar siswa. Diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui kerjasama yang intens.

2.2.3 Kekurangan dan Kelebihan *Game Based Learning*

Game based Learning sama seperti model dan metode pembelajaran yang lain yaitu memiliki kelebihan dan kekurangan. (Asmaka 2019 ; 10)

Kelebihan

1. Siswa berinteraksi satu sama lain dan berkontribusi langsung dalam pembelajaran.
2. Isinya mudah dipahami.
3. Siswa aktif ketika pembelajaran berlangsung.
4. Siswa senang dan ceria.
5. Meningkatkan rasa persatuan dan solidaritas.

Kelemahan

1. Membutuhkan waktu yang cenderung lebih lama.
2. Kondisi kelas yang ribut dan gaduh.
3. Sulit untuk mengatur siswa.
4. Membutuhkan usaha yang lebih besar.

2.5 Wordwall

2.5.1 Pengertian *Wordwall*

Wordwall merupakan *game* interaktif yang dapat diakses oleh guru dan siswa secara gratis melalui web. *Wordwall* sendiri berisi beberapa *template game* kuis yang dapat digunakan, banyak sekali *template game* kuis disana sehingga guru dapat memilih game apa yang akan digunakan sebagai media pembelajaran saat mengajar dikelas. Seperti yang dikutip oleh Sherianto (Nissa dan Renoningtyas, 2021: 2857)

Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian. Sedangkan menurut Halik (Nissa & Renoningtyas, 2021: Menurut 2857), media pembelajaran *Wordwall* juga disebut sebagai aplikasi web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat game yang menarik.

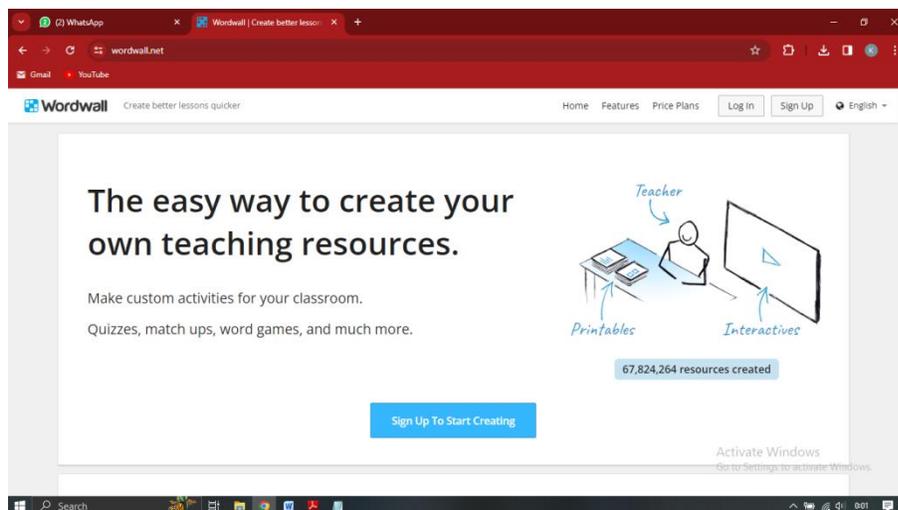
Penggunaan *wordwall* sangat lah mudah selain gratis *wordwall* juga sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran. Guru hanya perlu membagikan link yang sudah disiapkan berdasarkan materi yang akan diajarkan kepada siswa nya, dan dalam penggunaan bagi siswa juga sangat mudah siswa dapat langsung mengerjakan tugas yang sudah diberikan melalui link di *smartphone* masing-masing.

Wordwall merupakan aplikasi web yang didalamnya memiliki berbagai macam template *games* berbasis kuis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan juga alat penilaian bagi guru dan siswa.

2.5.2 Cara Penggunaan *Wordwall*

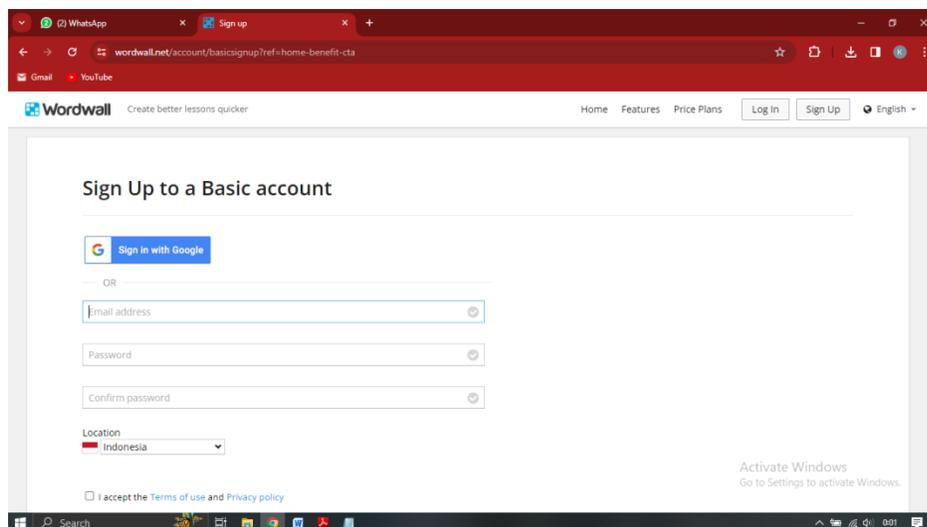
Adapun langkah langkah dalam penggunaan *Wordwall*:

1. Search link *wordwall.net* di google dan akan terlihat tampilan seperti ini.



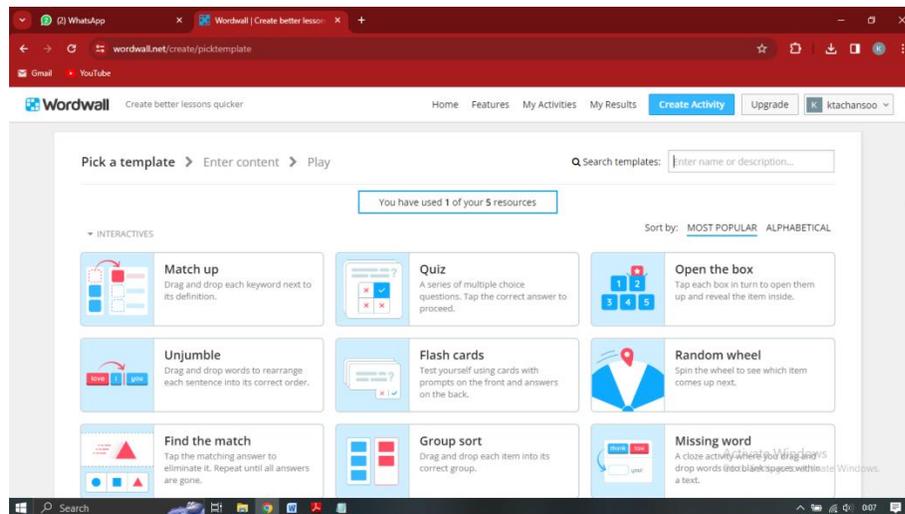
Gambar 1 Tampilan Awal Wordwall

2. Setelah muncul tampilan seperti gambar diatas pengguna diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Pengguna memasukkan email serta *password* agar bias mengakses *Wordwall*.

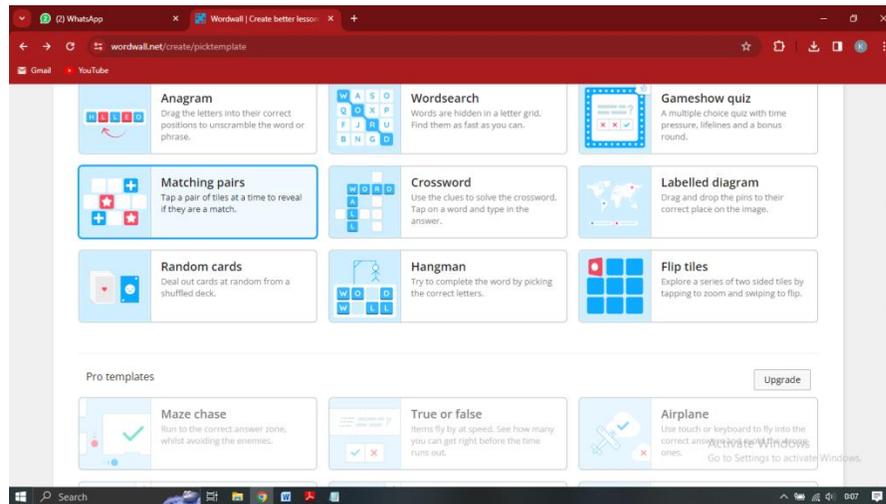


Gambar 2 Tampilan Login

3. Setelah *login* berhasil pengguna dapat melihat berbagai macam *template*. Di bagian ini kita dapat memilih *template game* mana yang cocok digunakan didalam pembelajaran.

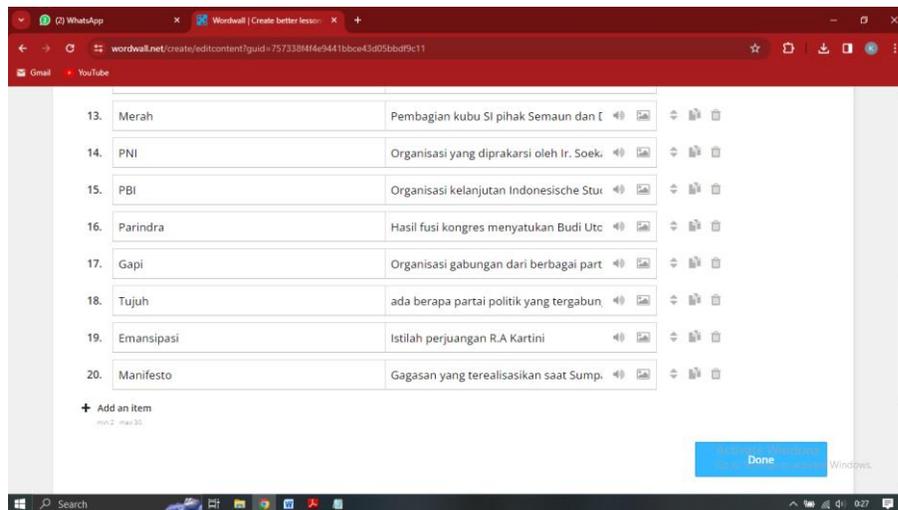


Gambar 3.1 Template Game yang Dapat Digunakan



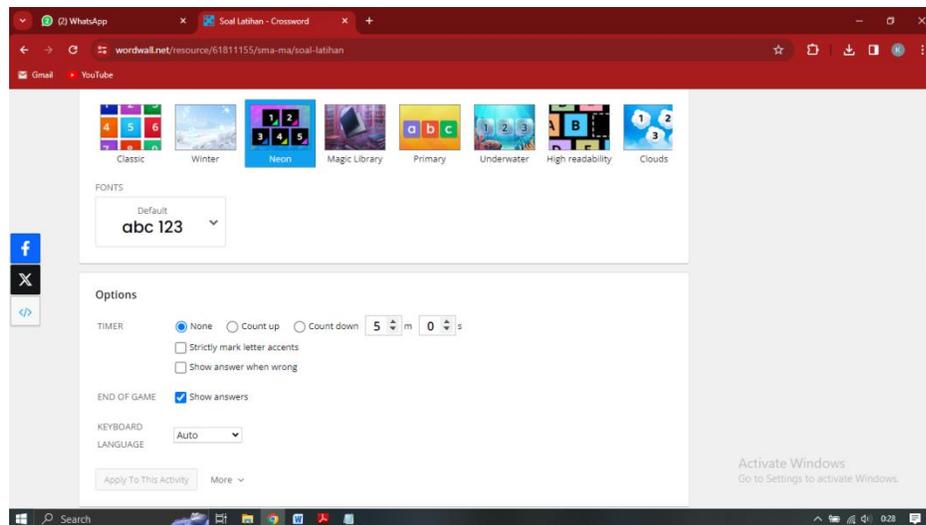
Gambar 3.2 Template Game yang Dapat Digunakan

4. Setelah memilih kita dapat menginput soal soal yang akan digunakan didalam games kuis yang sudah kita pilih.



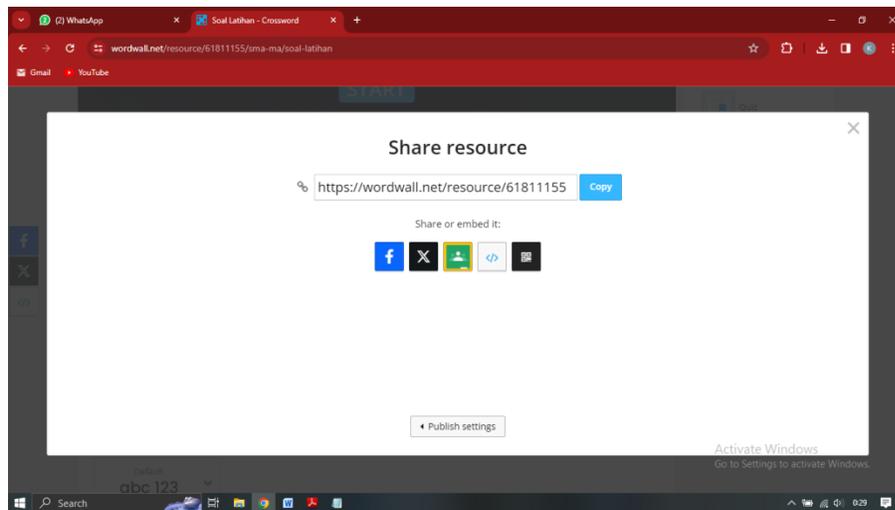
Gambar 4 Contoh Tampilan Game Kuis yang dibuat oleh Pengguna

5. Setelah menginput semua soal kita dapat mengatur ulang apakah ada yang kurang di soal yang akan dibagikan ke siswa. Disini kita juga dapat menyetting waktu yang digunakan saat kuis *game* berlangsung.



Gambar 5 Tampilan Pengaturan Kuis Game

6. Jika, soal, jawaban dan waktu sudah disetting kita dapat langsung mempublish kuis game kita dan nanti di sana terdapat link untuk kuis *game* yang sudah kita buat. Link dapat dibagikan melalui aplikasi *whatsapp*, *goggle classroom* dan lain sebagainya.



Gambar 6 Tampilan Jika Soal Sudah di Publish

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

Kelebihan dari media *Wordwall* ialah *Wordwall* dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, menawarkan berbagai pilihan permainan, dan mode penugasan perangkat lunak *Wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari mana saja di *smartphone* mereka. Pendidik dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap siswa yang menggunakannya, membuatnya lebih mudah untuk menetapkan nilai.

Media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan, antara lain tidak semua *template game* bisa digunakan karena memerlukan biaya, sehingga jika ingin menggunakannya harus membayar terlebih dahulu. Selain itu, ukuran *font* dan ukuran tulisan tidak dapat diubah oleh pengguna. (Frisila 2022,19).

2.6 Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan peneliti didukung oleh penelitian terkait sebelumnya. Adanya penelitian terkait dapat menjadi sumber rujukan dengan

berbagai faktor untuk membantu tinjauan yang akan diteliti oleh peneliti. Peneliti bisa lebih berhati-hati dalam memilah sumber materi yang ada dengan memilih sumber-sumber yang relevan terkait dengan judul yang ditulisnya untuk menghindari kesamaan. Selain itu, peneliti dapat merujuk pada penelitian terkait ini ketika memutuskan bagaimana melaksanakannya di masa depan. Penelitian-penelitian relevan yang memberikan dukungan terhadap rencana penelitian adalah sebagai berikut:

Pertama, skripsi oleh Milinia Frisila tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kanisius Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran matematika, penelitian ini juga melihat bagaimana pengaruh penggunaan terhadap minat dan belajar siswa kanisius Yogyakarta kelas IV materi KPK dan FPB. Yang menjadi pembeda antara penelitian yang akan dilakukan ialah dari variable yang digunakan dan lokasi penelitian.

Kedua, skripsi oleh Vidya Putri Kartini tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbasis *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi ”. Penelitian ini berfokus pada bagaimana penerapan metode GBL berbasis *game educandy* dalam pembelajaran sejarah dikelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi. Yang menjadi pembeda antara penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

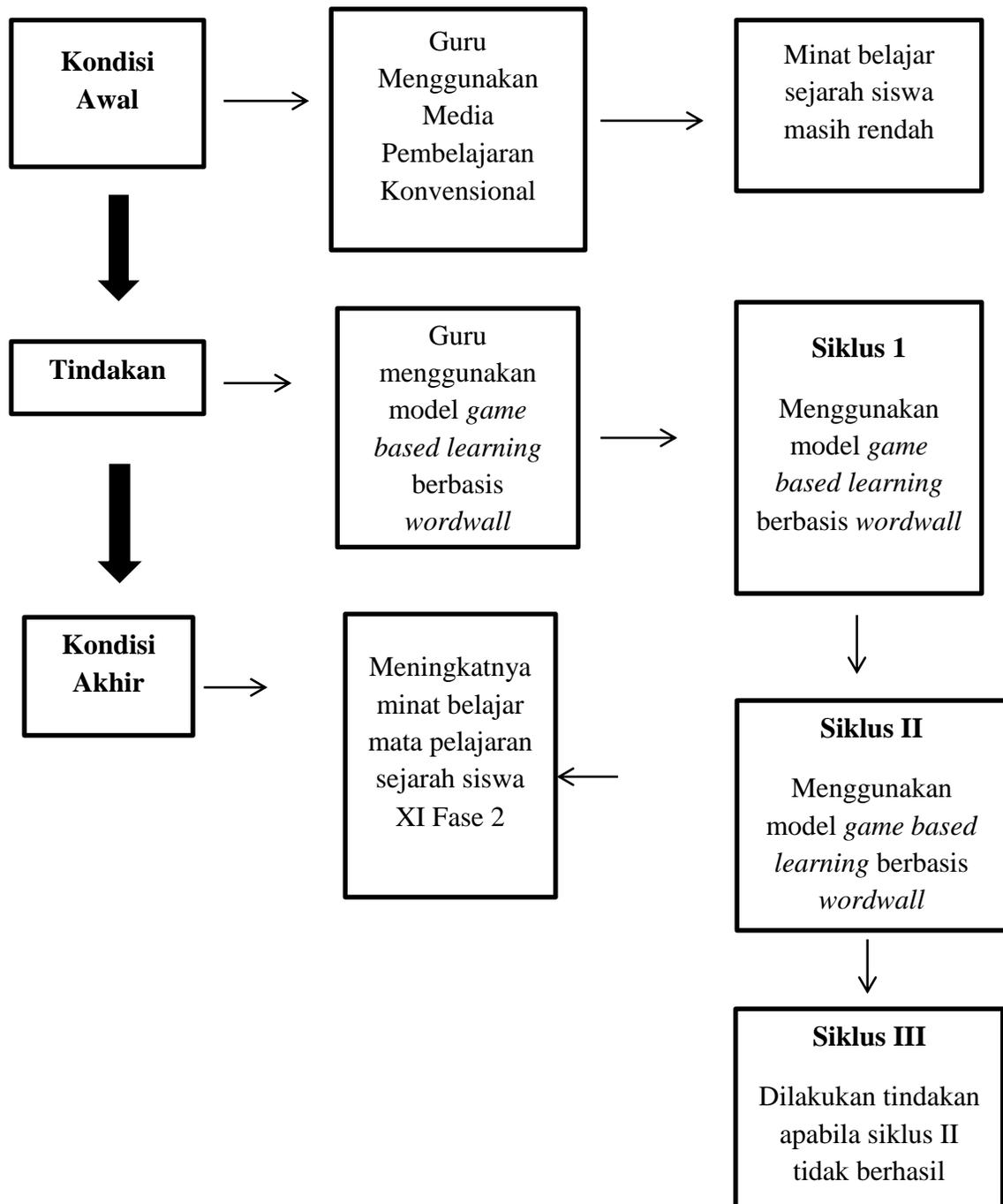
Ketiga, skripsi oleh Zumrotus Sholihah Fauzan tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang”. Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS, penelitian ini juga melihat bagaimana pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Kota Malang. Yang menjadi pembeda antara penelitian yang akan dilakukan ialah variable penelitian dan lokasi penelitian.

2.7 Kerangka Berpikir

Permasalahan pembelajaran yang terdapat di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi yakni fokus guru selama proses belajar mengajar hanya pada kegiatan yang melibatkan ceramah tanpa menggunakan bantuan media yang lebih menarik. Siswa juga kehilangan minat pada mata pelajaran, khususnya sejarah, sebagai akibat dari kegagalan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang baru dan menarik. Sebagai seorang pendidik hendaknya dapat mengganti model pembelajaran yang lebih kreatif supaya minat siswa dalam pembelajaran sejarah bisa menjadi lebih baik. Pemanfaatan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Wordwall* adalah salah satunya.

Game based Learning (GBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan permainan dengan tujuan dapat memudahkan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik. Dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan pembelajaran yang dilakukan itu lebih mudah, membantu siswa untuk memahami pelajaran, membuat pembelajaran yang sedang berlangsung menjadi lebih

menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang sedang dilakukan. Dengan begitu siswa akan merasa senang dan bersemangat sehingga dapat menambah keunggulan siswa dalam belajar sejarah dan nilainya diatas kkm. Berikut uraian kerangka berpikir berdasarkan uraian sebelumnya:



Bagan 2.6 : Kerangka Berpikir

2.8 Hipotesis

Sugiyono (2017:63) menyatakan bahwa hipotesis merupakan solusi sementara terhadap perincian suatu persoalan penelitian. Berdasarkan dari tinjauan pustaka dan kerangka yang di dapat dan dikembangkan maka diajukan hipotesis sementara dari penelitian ini adalah : pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *game digital* dinilai lebih efektif terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi *non-game* pada kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Kota Jambi, yang berlokasi di Jln. Dr. Mawardi No. 19, Kebun Handil, Kec. Jelutung, Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan pada siswa siswi kelas XI Fase 2 di SMAN 3 Kota Jambi.

Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasar observasi mandiri yang dilakukan peneliti di SMAN 3 Kota Jambi belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* dan juga masih ada hambatan yang harus dihadapi oleh guru dalam pembelajaran sejarah, dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI Fase 2 SMAN 3 Kota Jambi metode ceramah yang selama ini digunakan saat pembelajaran dinilai sangat membosankan bagi siswa hingga kegiatan belajar menjadi pasif dan kurangnya antusias siswa untuk mengikuti kegiatan belajar sejarah dikelas.

3.1.2 Waktu Penelitian

Jadwal penelitian yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan hasil penelitian terlaksana bulan terhitung dari bulan Agustus hingga bulan Januari.

Tabel 3.1.2 Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan – Tahun 2023-2024					
	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
A. TAHAP PENDAHULUAN						
1. Menyiapkan surat penelitian				✓		
2. Melakukan wawancara terhadap guru				✓		
3. Melakukan penelitian				✓		
B. Tahap Pelaksanaan						
1. Pelaksanaan Siklus I					✓	
a. Tahap perencanaan I					✓	
b. Tahap implementasi tindakan					✓	
c. Tahap observasi dan evaluasi I					✓	
d. Tahap analisis dan refleksi I					✓	
2. Pelaksanaan Siklus II					✓	
a. Tahap perencanaan II					✓	
b. Tahap implementasi tindakan					✓	
c. Tahap observasi dan evaluasi II					✓	
d. Tahap analisis dan refleksi II					✓	
3. Pelaksanaan Siklus III					✓	
a. Tahap perencanaan III					✓	
b. Tahap implementasi tindakan					✓	
c. Tahap observasi dan evaluasi III					✓	
d. Tahap analisis dan refleksi III					✓	
C. Tahap Laporan						✓
1. Penyusunan hasil penelitian skripsi						✓
2. Sidang skripsi hasil penelitian						✓
3. Revisi skripsi hasil sidang penelitian						✓
4. Pengiriman skripsi						✓

3.2 Subjek Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini ditujukan untuk siswa SMAN 3 Kota Jambi pada semester ganjil 2023/2024. Maka siswa kelas XI Fase 2 SMA 3 Kota Jambi yang berjumlah 37 siswa menjadi subjek peneliti penulis. Dari penelitian yang dilakukan didapat hasil bahwa di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi untuk nilai KKM 70, siswa yang telah mencapai nilai KKM sebesar 35% dan yang tidak mencapai KKM 65%. Alasan peneliti mengambil kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi sebagai subjek penelitian adalah minat belajar siswa yang masih rendah sehingga diperlukan penelitian khusus. Fokus dari penelitian ini adalah pada variabel yang diteliti untuk memperluas keunggulan siswa dalam minat belajar dengan memanfaatkan media *game wordwall* dan hasil tes siswa.

3.3 Data dan Sumber Data

Data kualitatif dan kuantitatif merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini.

3.3.1 Data Kualitatif

Data kualitatif yang di gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data yang di dapatkan dari semua latihan siswa dicatat pada lembar persepsi selama pelajaran berlangsung.

3.3.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data yang di sudah diperoleh dari angket siswa disetiap siklus. Tes dilakukan dengan cara menyebarkan angket ke seluruh siswa oleh peneliti disetiap akhir pembelajaran. Hasil

angket siswa dijumlahkan dan dianalisa kemudian dituangkan dalam bentuk persentase atau angka.

3.3.3 Sumber Data

Sumber informasi adalah suatu subyek dimana informasi dapat diperoleh (Arikunto, 2010:107). Sumber informasi yang diperoleh dalam pemeriksaan ini terdiri dari:

1. Data Primer

Data ini diperoleh dari hasil wawancara, tes dan penyebaran angket yang dilakukan peneliti serta data jumlah siswa kelas XI Fase 2 SMAN 3 Kota Jambi pada pembelajaran sejarah 2023/2024.

2. Data Sekunder

Data ini merupakan data pendukung yang biasanya diperlukan dalam penelitian. Peneliti memperoleh beberapa data pendukung dalam penelitian ini yang bersumber dari skripsi, tesis, jurnal dan buku

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Observasi menurut Fatoni (2011: 104) merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui proses pengamatan, kemudian diikuti oleh pencatatan-pencatatan terhadap perilaku objek sasaran atau keadaan yang sedang berlangsung.

Pada penelitian ini, peneliti akan melihat sejauh mana dampak penerapan dari model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui proses observasi, peneliti dapat melihat secara

langsung dan mengetahui permasalahan yang sedang terjadi di kelas, terutama tentang minat belajar siswa.

3.4.2 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data secara tertulis dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan yang sudah dipersiapkan jawabannya. Responden diminta untuk menjawab sesuai dengan prosedur yang telah di siapkan oleh peneliti.

Penetapan skor instrumen kuesioner atau angket yang digunakan oleh peneliti adalah skala Likert dengan lima alternatif skor jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.4.2 Kisi-kisi Instrument Penelitian

Variabel	Indikator	No Butir	
		Positif	Negatif
Minat Belajar	Merasa senang dalam mengikuti suatu mata pelajaran	1,2,25,26	3,27,28
	Keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran	5,10,22,24	4,13,14,15
	Ketertarikan siswa pada suatu kegiatan pembelajaran.	6,7,11,12,30	9,19,23,29
	Perhatian siswa atau focus siswa dalam pembelajaran.	16,17,21	8,18,20

Berdasarkan indikator variable angket yang diteliti, maka hasil uji validitas yang didapat disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 3.4.2.1 Hasil Uji Validitas Angket

No Soal	Nilai	Keterangan
1	0,630842339	Valid
2	0,639763368	Valid
3	0,753173403	Valid
4	0,775861277	Valid
5	0,528440503	Valid

6	0,781066471	Valid
7	0,574452384	Valid
8	0,729466608	Valid
9	0,83161619	Valid
10	0,501989088	Valid
11	0,688895242	Valid
12	0,740436977	Valid
13	0,799002859	Valid
14	0,787396167	Valid
15	0,587988075	Valid
16	0,643773942	Valid
17	0,504326703	Valid
18	0,627868485	Valid
19	0,607962221	Valid
20	0,353395708	Tidak Valid
21	0,357059447	Tidak Valid
22	0,716780483	Valid
23	0,38824622	Valid
24	0,596964179	Valid
25	0,646927708	Valid
26	0,685922832	Valid
27	0,454055569	Valid
28	0,526019021	Valid
29	0,674507614	Valid
30	0,331982667	Tidak Valid

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data, mulai dari yang berbentuk arsip, buku, gambar, dan tulisan angka, berupa laporan maupun keterangan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian (Sugiyono, 2007: 329). Pada penelitian ini, dokumen-dokumen dan berkas yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian akan dikumpulkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data siswa kelas XI Fase 2 SMAN 3 Kota Jambi, Selanjutnya, peneliti juga akan mengumpulkan data lain, yakni berupa dokumentasi foto saat proses wawancara dan belajar mengajar berlangsung.

3.5 Teknik Uji Validitas Data

Menurut Khairinal (2016:346) Uji Validitas adalah suatu pengujian untuk menunjukkan seberapa tepat alat ukur dalam memperkirakan informasi yang diperoleh, maksudnya untuk melihat sah atau tidaknya alat ukur (angket) yang digunakan. Hasilnya, ketepatan alat ukur yang digunakan dapat terlihat. Sedangkan untuk mengukur keabsahan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode teknik validasi dengan menggunakan rumus Product Moment menurut menurut Khairinal (2016:347).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x^2)$ = jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y^2)$ = jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Hasil dari pengujian ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi derajat ketepatan dan ketepatan instrumen penduga (angket), maka semakin rendah tingkat kesalahannya, maka semakin besar pula arti instrumen penduga tersebut. Gunanya menyesuaikan dengan apa yang diberikan oleh pemberi informasi.

3.6 Uji Reabilitas

Menurut Khairinal (2016:347-349) Uji Reabilitas Instrument merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten. Kuesioner/ angket disebut reliable apabila pengukuran di ulangi dua kali atau lebih berulang kali dan hasilnya tetap sama. Karena instrument dalam penelitian ini berbentuk angket dan skala, maka rumus yang digunakan dalam uji reabilitas penelitian ini adalah rumus Alpha Cronbach dalam (Yusup, 2018:22).

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum sj^2}{\sum sx^2} \right)$$

Keterangan :

α	= koefisien reabilitas Alpha
K	= banyaknya item soal
$\sum sj^2$	= jumlah varians skor tiap item
$\sum sx^2$	= varians skor total

- Jika nilai alpha > 0.90 maka reabilitas sempurna.
- Jika alpha antara 0.70 - 0.90 maka reabilitas tinggi.
- Jika alpha 0.50 – 0.70 maka reabilitas moderat.
- Jika alpha < 0.50 maka reabilitas rendah.
- Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliable.

3.7 Teknik Analisis Data

Mengenai angket dan lembar observasi motivasi peserta didik di analisis dengan cara persentasi minat peserta didik. Data kuantitatif berasal dari data yang di

peroleh dari angket minat belajar peserta didik. Untuk analisis perskoran sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju diberi skor 5
- b. Setuju diberi skor 4
- c. Kurang Setuju diberi skor 3
- d. Tidak Setuju diberi skor 2
- e. Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Untuk hasil analisis angket minat belajar peserta didik di hitung sebagai berikut:

$$\text{Rata rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Total}} \times 100$$

3.8 Indikator Kinerja Penelitian

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ialah meningkatnya minat belajar siswa kelas XI Fase 2 SMA 3 Kota Jambi dengan menggunakan media *game wordwall*. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika hampir 90% dari jumlah siswa minat belajar nya meningkat hingga (interval ≥ 70).

Peneliti menggunakan ukuran interval berikut :

Table 3.7 Kriteria Tafsiran Presentase

Tingkat Penguasaan %	Keterangan
86 – 100	Sangat Baik
76 – 85	Baik
60 – 75	Cukup

55 – 59	Kurang Baik
X – 54	Kurang Sekali

(Ngalim Purwanto dalam Nurhayati 2016:43)

3.9 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan 3 siklus. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian yang telah dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto (2009: 117), terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penggunaan refleksi yang digunakan pada siklus 1 menjadi acuan yang akan digunakan pada siklus selanjutnya yang ditentukan untuk menyempurnakan apa yang telah dilaksanakan pada siklus 1.

Pada setiap pertemuan, guru akan menyiapkan alat peraga untuk membantu siswa dalam pembelajaran sejarah supaya pembelajaran yang berlangsung bisa lebih efisien dan efektif.

Berikut adalah prosedur penelitian yang akan digunakan pada setiap setiap siklus:

3.9.1 Siklus I

1. Tahap Perencanaan
 - a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai acuan melakukan pembelajaran.
 - b. Menyiapkan materi bahan ajar pada setiap pertemuan dengan memakai *media game wordwall*

- c. Menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan *web wordwall*
 - d. Menyiapkan lembar penilaian dan pengamatan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa pada setiap pembelajaran yang sudah berlangsung.
 - e. Membentuk kelompok belajar.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Guru memulai pembelajaran dengan berdoa, mengabsen kehadiran siswa.
 - b. Guru menjelaskan rencana pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan media *game wordwall*.
 - c. Guru menggali pengetahuan awal siswa tentang materi pembelajaran sejarah.
 - d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
 - e. Guru memberikan suatu permasalahan atau materi kepada siswa untuk diselesaikan bersama dengan teman kelompoknya, atau siswa dituntut untuk menyelesaikan sendiri dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki.
 - f. Mempresentasikan hasil atas permasalahan yang diberikan oleh guru, kemudian melakukan evaluasi terhadap jawaban dari siswa.
 - g. Guru mengadakan refleksi dengan memberi pertanyaan kepada siswa tentang hal-hal yang tidak mereka pahami.
 - h. Setiap kelompok mengikuti kuis yang telah disiapkan oleh guru dengan menggunakan *web wordwall*.
 - i. Guru membimbing siswa dalam menarik kesimpulan.

- j. Guru memberikan penilaian yang sebenarnya terhadap pencapaian siswa pada proses pembelajaran sejarah.
 - k. Guru menutup kegiatan belajar mengajar.
3. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan secara berbarengan dengan pembelajaran sejarah berlangsung. Pengamatan ini dilakukan secara observasi atau mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung dengan media *game wordwall*. Tujuan pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif (pengetahuan) dan psikomotor (keterampilan) dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

4. Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis kembali apa yang sudah dilakukan sebelumnya pada Siklus I. Hasil yang didapat dari penelitian dikumpulkan, lalu dianalisis oleh peneliti. Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk melihat kegiatan yang telah dilaksanakan selama penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan, apakah masih perlu dilakukan perbaikan dan melakukan siklus berikutnya. Pada tahap refleksi Siklus I ini, peneliti akan melihat keberhasilan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terhadap indikator yang diinginkan. Adapun perbaikan yang perlu dilakukan terhadap siklus II, antara lain sebagai berikut:

- a) Sebelum pelajaran dimulai, guru memberikan terlebih dahulu motivasi atau semangat kepada setiap siswa. Hal ini dilakukan agar para siswa termotivasi

untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh persiapan, semangat, dan sungguh-sungguh.

- b) Kedua, guru akan menjelaskan kembali tata cara dan peraturan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* secara jelas. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan benar, karena sudah memahami tata cara pelaksanaan dan peraturannya.
- c) Terakhir, guru menjelaskan materi pembelajaran dari awal, melaksanakan kegiatan tanya jawab dengan para siswa, serta memastikan siswa sungguh-sungguh mengerti dengan materi pembelajaran yang diberikan.

3.9.2 Siklus II dan Siklus III

Penerapan siklus II hingga seterusnya merupakan penyempurnaan dari tahapan siklus I, sehingga kekurangan yang dari siklus I dapat di perbaiki pada tahapan siklus II ini. Pelaksanaan dan pengamatan siklus I hampir sama, perbedaan antara siklus I, II, dan seterusnya biasanya ditemukan pada fase refleksi.

Dalam setiap siklus, instrumen soal yang digunakan harus berbeda untuk refleksi. Untuk membandingkan nilai ketercapaian dan kriteria ketuntasan minimal (KKM), hasil tes pada siklus I dan II akan dihitung. Siklus III tidak perlu dilakukan apabila siklus II telah mendapatkan hasil sesuai yang di inginkan telah tercapai.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Sejarah dan Identitas SMA N 3 Kota Jambi

SMA Negeri 3 Kota Jambi berdiri pada 24 Januari 1978 yang beralamatkan di Kota Jambi tepatnya di Kecamatan Jelutung, Kelurahan Jelutung, jalan Guru Mukhtar No. 1 Jelutung, Kota Jambi. Seperti sekolah menengah pada umumnya di Indonesia, masa pendidikan sekolah di SMAN 3 Jambi selama 3 tahun akademik, dimulai dari Fase E hingga Kelas XII. Sekolah ini sudah berakreditasi A dan merupakan salah satu sekolah menengah negeri unggulan di Kota Jambi.

Jumlah seluruh karyawan dan Staff SMA Negeri 3 Kota Jambi sebanyak 91 orang diantaranya 43 orang guru.

Nama - nama Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMA Negeri 3 Kota Jambi:

1. Drs.Tabran Kahar (1978-1984)
2. Yushar Mahmud, BA (1984-1988)
3. Bukhari Rain, BA (1988-1991)
4. Nazir Anwar, S.Pd (1991-1997)
5. Drs.Harmain (1997-1999)
6. Drs. Edi Erison (1999-2002)
7. Haryanto Miftah, S.Pd, M.Pd (2002-2010)
8. Yuzirwan M Noor, S.Pd (PLT) (2010-2011)
9. Dodi Pariadi, S.Pd, M.Pd (2011-2012)
10. Suardiman, S.Pd, M.Pd (2012-2013)

11. Drs. Zul Asri, M.Pd (2014-2016)
12. Casroni, S.Pd, M.Pd (2016-2019)
13. Encu Rusmana, S.Pd,M.Si (2019-2022)
14. Suyadi, S.Pd., M.Pd (2022-Sekarang)

4.2 Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

4.2.1 Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian siklus I mulai dilakukan hari Jum'at, 3 November 2023. Dengan materi pembelajaran Pergerakan Nasional.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi pergerakan nasional dibuat oleh peneliti.
- 2) Mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan
- 3) Membuat catatan observasi kegiatan
- 4) Menyiapkan media wordwall tentang pergerakan nasional.
- 5) Menyiapkan lembar Angket siswa

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kedua disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu menerapkan media pembelajaran wordwall. Dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring penuh di setiap kelas. Dengan materi pergerakan nasional.

Kegiatan Pendahuluian

Kegiatan pedahuluan pada pertemuan I ini dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa
- 3) Guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, menyampaikan tujuan yang akan dilakukan peneliti.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu menguraikan materi pergerakan nasional dan menunjukkan hasil analisis dan manfaat dari materi yang akan diajarkan.

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- 1) Guru menjelaskan proses pembelajaran menggunakan metode *game based learning*.
- 2) Guru menjelaskan materi yang sudah di siapkan dan menyuruh siswa untuk menyimak.
- 3) Guru mmberi waktu untuk siswa mencatat materi yang sudah di jelaskan didepan papan tulis.
- 4) Setelah selesai guru menginstruksikan untuk mengajak siswa bermain quiz melalui media Wordwall.
- 5) Guru mengirimkan link *game Wordwall* ke *group whatsapp*. Media permainan *Wordwall* ditampilkan melalui proyektor atau infocus.
- 6) Guru menyuruh siswa untuk membentuk 4 kelompok.

7) Guru membagi soal yang sudah disiapkan mengenai materi yang sudah di jelaskan oleh guru di depan kelas

8) Guru menunjuk siswa sebagai perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi mereka.



Gambar 4.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan Penutup

Berikut Kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini:

- 1) Guru memberikan *reward* kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi
- 2) Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hasil materi
- 3) Setelah mengucapkan salam dan mengucapkan terimakasih, guru mengakhiri pelajaran

3. Hasil Observasi/Pengamatan Siklus I

Peneliti meminta Sinta Mahardika, seorang observer untuk membantu peneliti dalam melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mungkin akan lebih mudah mengumpulkan data observasi minat belajar siswa jika

observer mengisi lembar observasi. Pada lembar observasi, pengamat menandai kotak tersebut dengan tanda ceklis (✓).

Berikut hasil lembar observasi pertemuan siklus 1 tentang penerapan model game based learning berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Tabel 4.2.1.1 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Hari : Juma'at, 3 November 2023

Materi : Pergerakan Nasional Indonesia (**Siklus I**)

No	Aspek yang diamati	Deskripsi	Pertemuan		Ket	
			1	2	1	2
1.	Perasaan Senang	Senang mengikuti suatu mata pelajaran.	17	18	C	C
		Bersemangat, lebih memperhatikan dan lebih tertarik	16	18	K	C
2.	Keterlibatan Siswa	Ikut serta dalam pembelajaran yang berlangsung	17	19	C	C
		Mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki buku pegangan sendiri	17	19	C	C
3.	Ketertarikan	Tertarik pada suatu kegiatan, benda atau orang	17	20	C	C
		Siswa aktif mengikuti dan bertanya kepada	16	20	K	C

		guru				
4.	Perhatian Siswa	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	15	19	K	C
		Berkonsentrasi terhadap pembelajaran dan mengesampingkan yang lain daripada itu.	15	19	K	C

Tabel 4.1.2.2 Persentase Skor Hasil Observasi

No.	Nilai	Kategori
1	33-40	Sangat Baik (SB)
2	25-32	Baik (B)
3	17-24	Cukup (C)
4	9-16	Kurang (K)
5	1-8	Sangat Kurang (SK)

Hasil Penelitian yang diberikan observer terhadap minat belajar peserta didik masih dikategorikan cukup, walaupun peserta didik masih belum memahami mengenai model *game based learning* berbasis *wordwall*.

Tabel 4.2.1.3 Minat Belajar Siklus I Tindakan I

No.	Nama Siswa	Skor	Ket
1	Ahmad Denny	51	Tidak Tuntas
2	Amanda Putri	70	Tuntas
3	Anindita Saukania	64	Tidak Tuntas
4	Aqil Rifa	71	Tuntas
5	Aqila Dira	57	Tidak Tuntas
6	Ayla Azuhra	51	Tidak Tuntas
7	Bryan Anggara	70	Tuntas
8	Cindy Novianti	74	Tuntas
9	Claudia Sihombing	72	Tuntas
10	Fahri Wahyu	70	Tuntas
11	Felisha Indriyani	45	Tidak Tuntas
12	Indri Wijaya Pratiwi	42	Tidak Tuntas
13	Jaya Saputra	43	Tidak Tuntas

14	Juliana Pratiwi Saputri	60	Tidak Tuntas
15	Keyla Heti Wulandari	70	Tuntas
16	Khairun Nisa	57	Tidak Tuntas
17	Makaylla Minarti	46	Tidak Tuntas
18	Mozza Syakila	54	Tidak Tuntas
19	Moza Olivia	75	Tuntas
20	Muhammad Fauzi	50	Tidak Tuntas
21	Muhammad Hendrawan	46	Tidak Tuntas
22	Muhammad Rangga	52	Tidak Tuntas
23	Nadine Atika	71	Tuntas
24	Naysila Putri Alisa	43	Tidak Tuntas
25	Priska Amanda	71	Tuntas
26	Priyo Margiyono	44	Tidak Tuntas
27	Raditya Darmawan	64	Tidak Tuntas
28	Raihan Aditya	42	Tidak Tuntas
29	Raja Andika	70	Tuntas
30	Rendra Wijaya	57	Tidak Tuntas
31	Revaliza Desmayani	53	Tidak Tuntas
32	Reyhan Maclandri	72	Tuntas
33	Sera Arzetty Imaniar	74	Tuntas
34	Wahyu Eki	56	Tidak Tuntas
35	Winarti Azzahra	65	Tidak Tuntas
36	Zafira Salwa	43	Tidak Tuntas
37	Zamroni Aidil	41	Tidak Tuntas
	JUMLAH	2156	
	RATA - RATA	58%	

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat sebanyak 24 orang mengalami Tidak Tuntas dalam kuisisioner mengisi angket dan sebanyak 13 orang tuntas. Oleh karena itu penelitian ini belum dikatakan berhasil karena masih banyak siswa yang belum tuntas, selanjutnya peneliti akan melakukan siklus II.

4. Hasil Analisis dan Refleksi Siklus I

Pelaksanaan siklus I, terlihat bahwasanya siswa sebelumnya tidak pernah menggunakan media pembelajaran ini yaitu media *wordwall*. Oleh karena itu guru

harus menjelaskan media ini agar siswa/siswi dapat mengerti secara detail, sejauh ini tidak ada kendala mengenai media pembelajaran *wordwall* yang diterapkan.

Media ini cukup mudah dipahami karena media ini pada setiap nomornya sudah dipersiapkan sejumlah pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru, hanya saja siswa merasa asing karena media ini belum pernah digunakan sebelumnya dalam pembelajaran di kelas atau sekolah. Kendala yang terjadi pada siswa juga adalah kurang aktifnya siswa dalam mencari solusi saat berkelompok.

Dalam pelaksanaannya, dikarenakan ini merupakan pertama kalinya siswa menggunakan media pembelajaran *wordwall* menyebabkan pembelajaran berlangsung sangat pasif sekali karena siswa masih belum mengerti bagaimana menggunakannya, Kemudian, masih ada siswa yang main-main atau sibuk mengobrol ketika pembelajaran berlangsung. Siswa masih sulit dalam mengorganisasikan dirinya ke dalam kelompok, malu saat mempresentasikan karyanya, dan ketidak mampuannya merangkum apa yang telah dipelajari masih tetap ada.

Untuk itu refleksi berikutnya harus diterapkan pada siklus 2 berdasarkan analisis siklus I :

1. Guru harus mampu mengontrol kelas saat terjadi keributan.
2. Siswa diminta untuk lebih aktif oleh guru khususnya saat diskusi materi sebelum memulai tanya jawab menggunakan media *wordwall* dan lebih memperhatikan pembelajaran.

3. Guru berkeliling saat mengajar dan menegur siswa yang masih ribut dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

4.2.2 Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan Siklus II terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Pertemuan dimulai pada hari Jum'at, 10 November 2023).

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi organisasi organisasi kebangsaan dan politik pada era pergerakan nasional yang dibuat oleh peneliti.
- 2) Mempersiapkan bahan ajar yang akan digunakan
- 3) Membuat catatan observasi kegiatan
- 4) Menyiapkan kuis melalui media wordwall tentang organisasi organisasi kebangsaan dan politik pada era pergerakan nasional
- 5) Angket dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan respon dari siswa kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi tentang media pembelajaran yang akan diaplikasikan ke dalam PTK.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap kedua disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu menerapkan media pembelajaran wordwall. Dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring penuh di setiap kelas. Dengan materi organisasi organisasi kebangsaan dan politik pada era pergerakan nasional.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pedahuluan pada pertemuan I ini dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa
- 3) Guru memperkenalkan diri terlebih dahulu, menyampaikan tujuan yang akan dilakukan peneliti.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu menguraikan materi organisasi organisasi kebangsaan dan politik pada era pergerakan nasional dan menunjukkan hasil analisis dan manfaat dari materi yang akan diajarkan.

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan pertama:

- 1) Guru menjelaskan materi yang sudah disiapkan di ppt dan menyuruh siswa untuk menyimak



Gambar 4.1.2 Pelaksanaan Siklus II

- 2) Guru membagi soal yang ada di ppt mengenai materi yang sudah di jelaskan oleh guru di depan kelas
- 3) Guru memberi waktu siswa untuk mencatat dan mengerjakan soal yang ada di ppt.
- 4) Setelah selesai, guru mengajak siswa bermain quiz melalui media Wordwall.
- 5) Guru mengirimkan *link game Wordwall* ke *group whatsapp*. Media permainan *Wordwall* ditampilkan melalui proyektor atau *infocus*.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal secara individu dan mengumpulkan tugas dengan batas waktu yang telah di tentukan.

Kegiatan Penutup

Berikut kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini:

- 1) Guru memberikan *reward* kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi
- 2) Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hasil materi
- 3) Setelah mengucapkan salam dan mengucapkan terima kasih, guru mengakhiri pelajaran

Tabel 4.2.1.3 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Hari : Juma'at, 10 November 2023

Materi : Organisasi Organisasi Kebangsaan dan Politik Pada Era Pergerakan Nasional (**Siklus II**)

No .	Aspek yang diamati	Deskripsi	Pertemuan		Ket	
			1	2	1	2

1.	Perasaan Senang	Senang mengikuti suatu mata pelajaran.	22	25	C	B
		Bersehat, lebih memperhatikan dan lebih tertarik	20	26	K	B
2.	Keterlibatan Siswa	Ikut serta dalam pembelajaran yang berlangsung	18	26	C	B
		Mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki buku pegangan sendiri	24	27	C	B
3.	Ketertarikan	Tertarik pada suatu kegiatan, benda atau orang	23	26	C	B
		Siswa aktif mengikuti dan bertanya kepada guru	22	25	C	B
4.	Perhatian Siswa	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	22	25	C	B
		Berkonsentrasi terhadap pembelajaran dan mengesampingkan yang lain daripada itu.	22	24	C	C

Tabel 4.1.2.4 Persentase Skor Hasil Observasi

No.	Nilai	Kategori
1	33-40	Sangat Baik (SB)
2	25-32	Baik (B)
3	17-24	Cukup (C)
4	9-16	Kurang (K)
5	1-8	Sangat Kurang (SK)

Hasil penelitian yang diberikan observer terhadap minat belajar peserta didik masih dikategorikan cukup. Walaupun sudah dikatakan ada perubahan peningkatan terhadap aspek aspek yang diamati tetapi disini masih ada beberapa siswa yang masih belum memahami mengenai model *game based learning* berbasis *wordwall*.

Tabel 4.2.1.3 Minat Belajar Siklus II

No.	Nama Siswa	Skor	Ket
1	Ahmad Denny	71	Tuntas
2	Amanda Putri	68	Tidak Tuntas
3	Anindita Saukania	70	Tuntas
4	Aqil Rifa	71	Tuntas
5	Aqila Dira	71	Tuntas
6	Ayla Azuhra	66	Tidak Tuntas
7	Bryan Anggara	63	Tidak Tuntas
8	Cindy Novianti	70	Tuntas
9	Claudia Sihombing	70	Tuntas
10	Fahri Wahyu	65	Tidak Tuntas
11	Felisha Indriyani	70	Tuntas
12	Indri Wijaya Pratiwi	68	Tidak Tuntas
13	Jaya Saputra	64	Tidak Tuntas
14	Juliana Pratiwi Saputri	68	Tidak Tuntas
15	Keyla Heti Wulandari	82	Tuntas
16	Khairun Nisa	71	Tuntas
17	Makaylla Minarti	66	Tidak Tuntas
18	Mozza Syakila	70	Tuntas
19	Moza Olivia	85	Tuntas
20	Muhammad Fauzi	70	Tuntas
21	Muhammad Hendrawan	70	Tuntas
22	Muhammad Rangga	66	Tidak Tuntas
23	Nadine Atika	70	Tuntas
24	Naysila Putri Alisa	70	Tuntas
25	Priska Amanda	72	Tuntas
26	Priyo Margiyono	70	Tuntas
27	Raditya Darmawan	68	Tidak Tuntas
28	Raihan Aditya	71	Tuntas
29	Raja Andika	65	Tidak Tuntas
30	Rendra Wijaya	73	Tuntas
31	Revaliza Desmayani	69	Tidak Tuntas
32	Reyhan Maclandri	71	Tuntas

33	Sera Arzetty Imaniar	66	Tidak Tuntas
34	Wahyu Eki	66	Tidak Tuntas
35	Winarti Azzahra	68	Tidak Tuntas
36	Zafira Salwa	71	Tuntas
37	Zamroni Aidil	66	Tidak Tuntas
	TOTAL	2571	
	RATA - RATA	69%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat sebanyak 16 orang mengalami Tidak Tuntas dalam kuisioner mengisi angket dan sebanyak 21 orang tuntas. Walaupun sudah terjadi suatu peningkatan sedikit peneliti akan melakukan tindakan lanjut pada Siklus III. Dilihat dari pertemuan siklus II ini, walaupun sudah terlihat meningkat namun penelitian ini masih belum bisa dikatakan berhasil dilihat dari hasil penelitian ini yang masih belum mencapai target yang diinginkan oleh peneliti oleh karena itu untuk mendapatkan target yang diinginkan oleh peneliti maka peneliti akan melanjutkan ke siklus III berikutnya dengan melakukan perbaikan-perbaikan.

4. Hasil Analisis dan Refleksi Siklus II

Pada pertemuan siklus II ini sudah terjadi peningkatan dari penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis *wordwall* terlihat siswa sudah mulai bersemangat sehingga kelas menjadi agak sedikit ricuh dan ribut. Lalu pada akhir pembelajaran terlihat siswa banyak yang merasa jenuh karena banyaknya rangkaian pembelajaran sebelum dimulainya kuis di media *wordwall*. Pada siklus II peneliti, pengamat, dan guru mata pelajaran berbicara, dan peneliti meminta saran kepada guru sejarah sekolah tersebut untuk evaluasi pembelajaran hari ini dan kegiatan siklus III minggu depan.

Tujuan dari diskusi ini adalah untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama pelaksanaan siklus II. Berikut hasil diskusinya:

1. Setelah Guru menjelaskan didepan sebaiknya siswa langsung dijakn bermain game lewat media pembelajaran *wordwall*.
2. Guru harus mengingatkan didepan kelas ketika waktu pengerjaan soal akan habis, hendaknya guru memeriksa hasil akhir dari siswa setelah selesai mengerjakan soal dikarenakan beberapa siswa masih belum bisa mensubmit dan namanya tidak keluar di aplikasi
3. Pendidik hendaknya menerapkan strategi pendekatan dengan siswa agar terbiasa dengan teknik pembelajaran yang perlu diterapkan.
4. Guru harus menjelaskan kembali mengenai media pembelajaran yang digunakan.
5. Siswa harus lebih aktif dan berani untuk menjawab soal di papan tulis sehingga pembelajaran terkesan lebih aktif.

Alasan dilanjutkannya siklus III karena terdapat beberapa perbaikan pada siklus II yang harus dilakukan supaya tercapai hasil yang diinginkan oleh peneliti. Oleh karena itu diharapkan pada siklus III dapat terjadi peningkatan setelah selesai dilakukannya perbaikan-perbaikan pada siklus I dan siklus II.

Refleksi yang akan dilakukan untuk pertemuan berikutnya dan harus diterapkan pada siklus III berdasarkan analisis siklus II :

1. Guru harus mampu mengontrol kelas saat terjadi keributan.
2. Setelah menjelaskan materi langsung bermain kuis di media *wordwall* yang telah disiapkan guru supaya siswa masih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa diminta untuk lebih aktif oleh guru khususnya saat diskusi materi sebelum memulai tanya jawab menggunakan media *wordwall* dan lebih memperhatikan pembelajaran.
4. Guru harus mengingatkan tentang batas waktu pengerjaan soal
5. Guru berkeliling saat mengajar dan menegur siswa yang masih ribut dan tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

4.2.3 Hasil Penelitian Siklus III

Pelaksanaan Siklus III terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Pertemuan dimulai pada hari Jum'at, 17 November 2023.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan sejumlah perencanaan sebagai berikut:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan materi periode organisasi radikal atau organisasi non kooperatif dan periode bertahan pada era pergerakan nasional
- 2) Mempersiapkan bahan ajar yang dapat digunakan
- 3) Membuat catatan observasi kegiatan
- 4) Menyiapkan quis melalui media *wordwall* mengenai materi yang akan diajarkan.
- 5) Menyiapkan Angket pertemuan ketiga untuk siswa.

2. Pelaksanaan

Implementasi tahap ketiga disesuaikan dengan judul penelitian ini yaitu menerapkan model *game based learning* berbasis *wordwall*. Dimana dalam proses pembelajaran, sekolah menerapkan sistem luring penuh di setiap kelas. Dengan materi materi periode organisasi radikal atau organisasi non kooperatif dan periode bertahan pada era pergerakan nasional.

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pedahuluan pada pertemuan III ini dilakukan sebagai berikut:

1. Guru mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran
2. Guru mengabsen kehadiran siswa
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu menguraikan materi periode organisasi radikal atau organisasi non kooperatif dan periode bertahan pada era pergerakan nasional dan menunjukkan hasil analisis serta manfaat dari materi yang akan diajarkan.

Kegiatan Inti

Berikut Kegiatan Inti yang dilakukan pada pertemuan ketiga:

- 1) Guru menjelaskan materi yang sudah disiapkan di ppt dan menyuruh siswa untuk menyimak
- 2) Setelah selesai guru menginstruksikan untuk mengajak siswa bermain quiz melalui media Wordwall.
- 3) Guru mengirimkan *link game Wordwall* ke *group whatsapp*. Media permainan *Wordwall* ditampilkan melalui proyektor atau *infocus*.



Gambar 4.1.3 Pelaksanaan Siklus III

- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengangkat tangan terlebih dahulu untuk menjawab dan menulis jawabannya di papan tulis.
- 5) Setelah kuis, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani menjawab kedepan dengan nilai tinggi.

Kegiatan Penutup

Berikut kegiatan penutup pada pertemuan pertama ini:

- 1) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan skor yang telah diperoleh dengan cara memperlihatkan hasil akhir tugas ke depan dan guru mencatat nama siswa yang sudah mengerjakan.
- 2) Guru memberikan *reward* kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi
- 3) Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hasil materi
- 4) Setelah mengucapkan salam dan mengucapkan terima kasih, guru mengakhiri pelajaran

3. Hasil Pengamatan/Observasi Siklus III

Peneliti meminta Sinta Mahardika, seorang observer untuk membantu peneliti dalam melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti mungkin akan lebih mudah mengumpulkan data observasi minat belajar siswa jika observer mengisi lembar observasi. Pada lembar observasi, pengamat menandai kotak tersebut dengan tanda ceklis (✓).

Berikut hasil lembar observasi Pertemuan I tentang penerapan model game based learning berbasis *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

Tabel 4.2.2.1 Hasil Pengamatan Tentang Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall*

Hari : Juma'at, 17 November 2023

Materi : Periode Organisasi Radikal atau Organisasi Non Kooperatif dan Periode Bertahan pada Era Pergerakan Nasional (**Siklus III**)

No .	Aspek yang diamati	Deskripsi	Pertemuan Ke 3	Keterangan
1.	Perasaan Senang	Senang mengikuti suatu mata pelajaran.	33	SB
		Berseangat, lebih memperhatikan dan lebih tertarik	34	SB
2.	Keterlibatan Siswa	Ikut serta dalam pembelajaran yang berlangsung	35	SB

		Mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan, memiliki buku pegangan sendiri	33	SB
3.	Ketertarikan	Tertarik pada suatu kegiatan, benda atau orang	35	SB
		Siswa aktif mengikuti dan bertanya kepada guru	34	SB
4.	Perhatian Siswa	Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran	36	SB
		Berkonsentrasi terhadap pembelajaran dan mengesampingkan yang lain daripada itu.	34	SB

Tabel 4.2.2.2 Persentase Skor Hasil Observasi

No.	Nilai	Kategori
1	33-40	Sangat Baik (SB)
2	25-32	Baik (B)
3	17-24	Cukup (C)
4	9-16	Kurang (K)
5	1-8	Sangat Kurang (SK)

Hasil pengamatan penerapan model *game based learning* berbasis *wordwall* terhadap minat belajar siklus III atau Pertemuan ke 3 berada di posisi "Sangat Baik". Yang menandakan tercapainya aspek aspek yang diamati pada siswa dalam penelitian ini berhasil dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Tabel 4.2.2.3 Minat Belajar Siklus III

No.	Nama Siswa	Skor	Ket
1	Ahmad Denny	93	Tuntas
2	Amanda Putri	87	Tuntas
3	Anindita Saukania	87	Tuntas
4	Aqil Rifa	92	Tuntas
5	Aqila Dira	86	Tuntas
6	Ayla Azuhra	89	Tuntas
7	Bryan Anggara	89	Tuntas
8	Cindy Novianti	83	Tuntas
9	Claudia Sihombing	87	Tuntas
10	Fahri Wahyu	80	Tuntas
11	Felisha Indriyani	91	Tuntas
12	Indri Wijaya Pratiwi	87	Tuntas
13	Jaya Saputra	88	Tuntas
14	Juliana Pratiwi Saputri	87	Tuntas
15	Keyla Heti Wulandari	96	Tuntas
16	Khairun Nisa	82	Tuntas
17	Makaylla Minarti	89	Tuntas
18	Mozza Syakila	94	Tuntas
19	Moza Olivia	100	Tuntas
20	Muhammad Fauzi	87	Tuntas
21	Muhammad Hendrawan	84	Tuntas
22	Muhammad Rangga	83	Tuntas
23	Nadine Atika	80	Tuntas
24	Naysila Putri Alisa	89	Tuntas
25	Priska Amanda	91	Tuntas
26	Priyo Margiyono	85	Tuntas
27	Raditya Darmawan	85	Tuntas
28	Raihan Aditya	83	Tuntas
29	Raja Andika	88	Tuntas
30	Rendra Wijaya	90	Tuntas
31	Revaliza Desmayani	83	Tuntas
32	Reyhan Maclandri	97	Tuntas
33	Sera Arzetty Imaniar	82	Tuntas
34	Wahyu Eki	85	Tuntas
35	Winarti Azzahra	83	Tuntas
36	Zafira Salwa	85	Tuntas
37	Zamroni Aidil	85	Tuntas
	JUMLAH	3232	
	RATA - RATA	87%	

Berdasarkan tabel diatas pada siklus III atau pertemuan III terlihat 37 orang siswa seluruhnya sudah mengalami peningkatan rata-rata yang sesuai dengan kriteria tafsiran persentase yang ingin dicapai peneliti. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada tahap ini seluruh siswa sudah memperoleh nilai diatas rata-rata, dan peneliti melakukan pemberhentian siklus karena pada tahap ini telah mencapai kriteria yang diinginkan peneliti.

4. Hasil Analisis dan Refleksi Siklus III

Penelitian tindakan III telah berhasil dilaksanakan. Siswa yang sebelumnya hanya mengandalkan buku pegangan sekolah kini dapat mengumpulkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber seperti internet. Selain itu hasil pembelajaran mereka juga telah meningkat.

Siswa telah bisa mengkondisikan kelas menjadi tertib dan tidak berebut menjawab pertanyaan, selain itu mereka telah memahami materi dan berhasil menjawab quiz soal dengan benar. Mereka juga sangat antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran seperti yang terlihat pada table 4.2.2.3 yang menunjukkan bahwa kelas ini mengalami peningkatan yang luar biasa.

Refleksi pada siklus II yang diterapkan pada siklus II ini berhasil dan dapat dilihat berdasarkan observasi siklus III yang menunjukkan bahwa skor indikator dari siklus sebelumnya mengalami peningkatan. Pada siklus III peneliti dapat melakukan perbaikan siklus I dan II dengan cara yang efektif. Hal ini terlihat seperti pada data observasi siswa pada Tabel 4.2.2.3, dimana siswa telah mencapai nilai lebih dari ambang batas minimal yang ditetapkan yaitu 70%.

Siswa juga lebih menyimak dan memperhatikan jika ada ketika pembelajaran berlangsung. Meskipun pada siklus I dan siklus II masih terdapat beberapa tantangan berdasarkan lembar kegiatan siswa, namun pada siklus III terjadi peningkatan yang jauh lebih baik pada siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menggunakan model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa di kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi, sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Terdapat fakta bahwa persentase peserta didik yang termotivasi untuk belajar meningkat dari 58% lalu naik menjadi 69% dan terakhir naik menjadi 87% pada setiap pertemuan siklusnya seperti yang terlihat pada tabel observasi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SMA N 3 Kota Jambi dengan materi sejarah Pergerakan Nasional dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* sangat memuaskan. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan pada siklus I, siklus II, dan siklus III sesuai temuan analisis data.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil PTK

Nama Sekolah	Variabel	Hasil PTK		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
SMA N 3 Kota Jambi	Minat	58,2%	69,4%	87,3%

Pada siklus I masih terdapat sejumlah siswa yang gagal menyelesaikan dan terhitung ada 24 orang anak yang tidak tuntas pada hasil penelitian siklus I dan hasilnya belum memenuhi kriteria indikator yang diteliti dan sudah ditetapkan batas minimalnya 70% atau kurang lebih setengah dari jumlah seluruh siswa yang diteliti harus tuntas.

Hal ini dikarenakan guru belum memiliki pilihan untuk mengkondisikan kelas secara ideal. Jadi jika guru tidak terlibat siswa terkadang masih banyak yang melakukan kegiatan yang seharusnya tidak dilakukan seperti bermain dan mengobrol dengan siswa lain. Siswa juga berinisiatif untuk menunjukkan pendapat mereka atau menyampaikan jawaban ketika mereka ditanya oleh guru.

Kendala lain saat pertama kali memulai pembelajaran menggunakan media *wordwall* yaitu meskipun sudah dijelaskan kepada mereka sebelumnya, masih ada siswa yang tidak tahu atau masih belum paham bagaimana cara menggunakannya. Namun, peneliti berusaha untuk mengatasi tantangan tersebut dengan menjelaskan ulang bagaimana cara menggunakan media *wordwall* dan membimbing siswa melalui proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Setelah dilakukannya refleksi pada siklus I dan diterapkannya hasil refleksi tersebut pada siklus II menunjukkan jika pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan ini sudah lebih baik dengan ditandainya meningkatnya persentase minat belajar siswa yang awalnya hanya 58% sekarang meningkat pada angka 69%. Tetapi hasil ini masih belum bisa dikatakan berhasil dikarenakan target yang sudah ditentukan oleh peneliti belum tercapai pada pertemuan siklus II ini. Peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran berdiskusi tentang cara supaya bisa target persentase

indikator yang peneliti tentukan bisa tercapai pada siklus selanjutnya.

Perencanaan peningkatan pembelajaran akan dilakukan pada siklus III sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I dan siklus II. Pengamatan yang dilakukan kali ini menunjukkan bahwa dengan hasil presentase 87,3% yang artinya siswa kini memiliki minat belajar sejarah yang tergolong tinggi. Siswa telah memenuhi standar indikator yang sudah ditetapkan dan dinyatakan tuntas.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus I dimana peneliti melakukan perbaikan dengan apa yang terjadi pada siklus I, perbaikan tersebut yaitu siswa harus disiplin waktu dalam masuk kelas ketika bel sudah berbunyi, guru mampu menyajikan materi sedemikian rupa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada supaya kesan belajar tidak hanya itu itu saja yang dapat membuat siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, siswa harus lebih memperhatikan guru ketika sedang mengajar didepan kelas dan berlatih menganalisis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru terkait dengan materi yang sudah dijelaskan. Guru menjelaskan kembali mengenai media *wordwall* kepada siswa sebelum tindakan pada siklus II dilaksanakan dan menerapkan hasil refleksi pada siklus I dan siklus II pada pelaksanaan siklus III sehingga pada siklus III peneliti sudah berhasil mencapai persentase standar indikator pada minat belajar sejarah siswa.

Siswa memahami dan menangkap penjelasan guru mengenai cara menggunakan/bermain quiz di media *wordwall* dan seperti yang diketahui mereka sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media ini. Sehingga siswa dapat mengisi angket mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan

sebelumnya, dan terjadi peningkatan yang lebih baik pada siklus II dan siklus III dimana seperti yang terlihat pada table hasil PTK yang dimana angket yang di isi siswa mengalami peningkatan yang sangat baik.

Hal ini menunjukkan sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *wordwall* di kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi mengalami peningkatan yang sangat baik pada minat belajar sejarah siswa setelah dilaksanakannya siklus I, siklus II dan siklus III. Oleh karena itu peneliti menyimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi adalah dengan menerapkan media pembelajaran *wordwall*.

Penerapan media pembelajaran *Wordwall* yang peneliti lakukan dapat dikatakan berhasil berdasarkan temuan penelitian. Siswa lebih terlibat dalam pembelajaran jika mereka menggunakan media ini (*wordwall*) untuk belajar. Agar tidak bosan saat mengikuti pembelajaran, guru harus menyiapkan bahan ajar yang menarik dan membuat tugas atau soal di media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk digunakan siswa sehingga siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Hal inilah yang meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sejarah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi dengan dilakukannya tiga siklus dengan tiga pertemuan telah berhasil.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti terhadap 37 siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar sejarah setelah diterapkannya media pembelajaran *wordwall*. Pelaksanaan siklus siklus dalam penelitian ini sangat menentukan hasil dari peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan tersebut meliputi nilai rata-rata minat belajar siswa pada penelitian siklus I yang awalnya hanya 58%, pada siklus II terjadi peningkatan 69% namun karena masih belum bisa dikatakan berhasil peneliti melaksanakan siklus III dan hasilnya meningkat sebesar 87,3%. Peningkatan tersebut mencakup nilai rata-rata minat belajar siswa. Hal ini merupakan perbaikan penting dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi lebih tertarik menggunakan media *wordwall* untuk pembelajaran sejarah pada siklus III.

5.2 Implikasi

1. Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka media pembelajaran *wordwall* sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Para guru, khususnya guru sejarah, mungkin dapat menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai landasan untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam upaya menginspirasi siswa untuk belajar.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam dunia pendidikan, dan peneliti dapat menggunakannya sebagai hasil yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan serupa. Namun perlu dilakukan penelitian tambahan yang mendalam untuk meningkatkan minat belajar sejarah pada siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi.

5.3 Saran

1. Bagi Guru

Bagi para guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran wordwall dengan tetap memperhatikan kebutuhan dalam proses belajar mengajar sebaik mungkin dan menyesuaikan materi pelajaran yang akan diajarkan serta tidak lupa apakah media yang digunakan ini cocok dengan materi pelajaran yang diajarkan nanti.

2. Bagi Siswa

Penerapan penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa khususnya siswa SMA N 3 Kota Jambi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta perilaku dan karakteristik siswa yang baik dalam mengikuti pembelajaran yang selalu diharapkan untuk diwujudkan, seperti sikap-sikap yang aktif, kreatif, dan inovatif. Siswa diharapkan terus berpartisipasi aktif di kelas guna meningkatkan prestasinya.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, diharapkan seorang guru atau calon pendidik dapat memahami, mengembangkan dan menerapkan metode, media dan alat peraga yang dimaksudkan untuk dilaksanakan secara penuh dengan tujuan untuk mencapai pendidikan yang bermutu dengan hasil yang baik, proses pembelajaran di sekolah diharapkan mempunyai pilihan untuk memanfaatkan dan menentukan strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk mendukung kualitas dan efektivitas pendidikan yang ada.

4. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dan memungkinkan mereka untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mencapai hasil yang lebih memuaskan. Diharapkan para pembaca dan peneliti selanjutnya yang mengalami masalah serupa penelitian ini dapat diterapkan pada subjek lain.

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

- Abdurrahmat Fathoni. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Ahmadi, A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Alisuf Sabri. 2007. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- A.M, Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arief Sadiman, dkk, (2012) *Media Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2015). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Crow and Crow. (2010). *And Outline Off Psychology* (Terjemahan Z.kazijan). Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- George F. Kneller (ed.), *Foundations of Education* (New York: John Wiley and Sons.Inc, 1967), 63
- Hamzah, Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafiah, Nanang, Cucu, Suhana. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Kamarga, Hansiswany dan Kusmarni, Yani (Ed). (2012). *Pendidikan Sejarah Untuk Manusia dan Kemanusiaan : Refleksi Perjalanan Karir Prof. Dr.H. Said Hamid Hasan*, MA. Jakarta : Bee Media Indonesia.

- Maiga, Chang, and dkk. (2009). *Learning By Playing.*, ed. by Springer.
- Muhibbin Syah. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95. Hal 36.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : PT.Alfabeta.
- Susanto (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.

II. JURNAL

- Aghni, R. I. (2018). *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agung, DAG (2021). *Pembelajaran Sejarah Di Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, journal2.um.ac.id, <http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/14357>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Asmara, Y. (2019). *Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual*. *Kaganga : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). *Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika*. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>

- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). *Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Megawanti, P. (2012). *Permasalahan Pendidikan Dasar Di Indonesia*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3), 227-234. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>
- Nisa, A. (2015). *Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(1), 1–9. Hal 5.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). *Penggunaan media pembelajran Wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada Pembelajaran tematik di sekolah dasar*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179
- Saptono, A. (2016). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta*. *Econosains Jurnal Online Ekonomi Dan Pendidikan*, 14(1),105–112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08>
- Suo Yan Mei, S. Y. (2018) *Implementing Quizizz as Game Based Learning In The Arabic Classroom*. *Journal Of Social Sciences Education and Research*, 208-212.

III. ARTIKEL

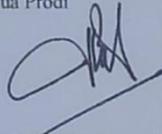
- Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26. Hal 19.

IV. SKRIPSI

- Frisila, Milinia. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kanisius Yogyakarta Kelas IV Materi KPK dan FPB*. Skripsi FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Kartini, Putri Vidya (2022). *Penerapan Metode Game Based Learning Berbasis Game Educandy Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 3 Kota Jambi*. Skripsi FKIP Universitas Jambi)
- Sulistiyono. (2014). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Tematik Kelas 1 Melalui Metode Story Telling di SD N Gembongan Sentolo Kulon Progo*. Skripsi FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zumrotus Sholihah Fauzan (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang*. Skripsi FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

LAMPIRAN

1. Lampiran Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH Jalan Raya Jambi – Muara Buntan, Mendalo Indah Jambi 36361 Telp 0741-583453 Laman www.fkip.unja.ac.id, Email fkip@unja.ac.id</p>
	<p>Nomor : 526/UN21.3.5.3/PK/2023 Perihal : Permohonan Izin Penelitian</p>
	<p>Yth. Ketua Jurusan PIPS FKIP Universitas Jambi</p>
	<p>Dengan hormat,</p> <p>Sehubungan dengan penyelesaian skripsi, maka dimohon kepada Ibu untuk memberikan izin kepada :</p>
<p>Nama Mahasiswa : Octavia Chandra Nursyafa'ah NIM : A1A219017 Program Studi : Pendidikan Sejarah Jurusan : PIPS Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd 2. Andre Mustofa Meihan, M.Pd Judul Penelitian : Penerapan Model <i>Game Base Learning</i> Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Kota Jambi Tempat Penelitian : SMA Negeri 3 Kota Jambi Waktu Penelitian : 23 Oktober – 23 Desember 2023</p>	
<p>Demikian surat ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu kami ucapkan terima kasih.</p>	
<p>Jambi, 13 Oktober 2023 Ketua Prodi</p>  <p>Drs. Budi Purnomo, M. Hum, M. Pd NIP. 196103081986031004</p>	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi - Ma. Bulfan, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 3987/UN21.3/PT.01.04/2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

16 Oktober 2023

Yth. KETUA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FKIP

Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama : **Octavia Chandra Nursyafa'ah**
NIM : **A1A219017**
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing Skripsi : 1. Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd
2. Andre Mustofa Meihan, M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan Skripsi yang berjudul:
**"Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk
Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 3 Kota
Jambi"**

Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan
dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari
tanggal **23 Oktober s.d 23 Desember 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,



Delta Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP. 198110232005012002



2. Lampiran Uji Validitas Data

Angket 1.2.3 - Microsoft Excel (Product Activation Failed)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
13	Aqil Rifa	4	3	2	3	3	3	3	4	3
14	Aqila Dina	3	3	2	3	3	3	2	4	3
15	Ayia Azulira	3	3	3	3	3	3	3	3	3
16	Bryan Anggara	3	3	3	3	3	3	3	4	2
17	Cindy Novianti	3	3	2	3	4	2	2	2	2
18	Claudia Shombing	4	3	3	3	3	3	3	3	3
19	Fahri Wahyu	2	2	2	2	2	2	3	2	3
20	Jaya Saputra	2	2	3	3	3	3	3	3	3
21	Khairun Nisa	3	3	2	2	2	2	2	2	2
22	Makayilla Mhanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	Moza Syahla	3	4	2	2	4	4	3	3	2
24	Moza Olivia	3	4	2	2	2	4	3	2	2
25	Muhammad Fauzi	3	3	2	3	2	2	3	2	2
26	Muhammad Hendrawa	3	3	3	3	2	2	2	2	3
27	Muhammad Rangga	3	2	3	3	3	3	3	3	3
28	Nadine Atika	2	2	2	2	1	2	2	3	4
29	Piryo Marjiono	3	3	3	3	2	2	2	2	2
30	Raditya Darmawan	4	3	3	3	4	4	4	2	2
31	Raja Andika	4	4	3	2	2	2	3	3	3
32	Rendra Wijaya	3	4	3	3	3	4	3	4	4
33	Revanza Desmrayani	3	3	3	2	2	2	2	3	2
34	Reyhan Maelandri	3	4	4	4	4	4	4	4	4
35	Winarat Azzahra	3	3	3	3	3	3	2	4	3
36	Zafira Salwa	4	4	3	4	2	2	3	3	4
37	Zamroni Auldi	2	2	3	2	4	4	4	3	3
38	Wahyu Eki	2	3	3	2	2	2	2	4	3
39	R. Hikung	0.281525346	0.413308261	0.151110533	0.473896573	0.452524325	0.388670265	0.456581064	0.334847791	0.180216576
40	R. Tabal	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246	0.3246
41	V/T	Valid								
42	Jumlah Valid	9								
43										

Go to Settings to activate Windows.

3. Lampiran Uji Reabilitas

Angket 1.2.3 - Microsoft Excel (Product Activation Failed)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
13	Aqil Rifa	3	3	3	4	3	4	3	3	26
14	Aqila Dira	3	3	4	2	3	2	3	2	23
15	Ayla Azuhra	3	3	2	4	4	2	2	2	22
16	Bryan Anggara	3	3	3	3	2	3	3	3	25
17	Cindy Novianti	2	4	2	2	2	2	4	2	20
18	Claudia Shombing	2	2	3	3	2	2	2	4	22
19	Fahri Wahyu	2	2	2	2	3	3	3	2	20
20	Jaya Sandra	3	2	3	3	3	3	2	2	22
21	Ikhroni Nisa	3	2	2	2	2	2	3	3	20
22	Makayla Minarti	3	3	3	3	3	3	3	3	26
23	Mozaa Syakila	3	4	4	3	2	4	4	4	25
24	Moza Oliva	2	4	3	3	3	2	4	4	26
25	Muhammad Fauzi	2	2	3	2	2	2	3	3	22
26	Muhammad Hendrawa	2	2	2	2	2	2	2	4	20
27	Muhammad Rangga	3	3	3	3	3	3	3	3	23
28	Nadine Atika	2	2	1	2	3	2	2	4	18
29	Privo Marjiono	2	2	2	3	3	3	3	3	22
30	Radhya Darmawan	4	3	3	2	2	3	3	3	24
31	Rajp Andika	2	2	4	4	3	3	1	2	18
32	Rendra Wijaya	2	2	2	3	4	4	3	3	28
33	Revaliza Desnayani	2	4	4	3	2	2	4	4	20
34	Reyhan Maclandri	4	4	4	4	4	4	4	4	32
35	Wiharti Azzahra	3	3	2	4	3	3	3	2	21
36	Zafira Salwa	2	2	3	3	3	3	3	2	21
37	Zamroni Adili	2	4	4	4	3	4	3	2	26
38	Wahyu Eki	2	2	2	3	4	4	3	2	21
39	Varian Butir	0.424924925	0.654854656	0.453453453	0.521021021	0.468968967	0.509090909	0.556555556	0.521021021	
40	Jumlah Varian Butir	4.105606697								
41	VARIAN TOTAL	9.274747776								
42	T1	0.898881982								

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

4. Angket Minat Belajar

Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

Variabel	Indikator	No Butir	
		Positif	Negatif
Minat Belajar	Perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran	1,2,25,26	3,27,28
	Keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran	5,10,22,24	4,13,14,15
	Ketertarikan siswa pada suatu kegiatan pembelajaran.	6,7,11,12,30	9,19,23,29
	Perhatian siswa atau focus siswa dalam pembelajaran.	16,17,21	8,18,20

ANGKET PENELITIAN

Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi

a. Identitas Responden

- a) Nama :
- b) Kelas : XI Fase 2
- c) Jenis Kelamin :

b. Petunjuk Pengisian

- 1) Petunjuk Pengisian
 - a) Isilah identitas pada bagian atas yang telah di sediakan
 - b) Bacalah dengan seksama setiap butir pertanyaan
 - c) Jawablah semua pertanyaan atau pernyataan dibawah ini dengan memberikan tanda ceklis(✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenar-benarnya.
- 2) Alternatif Jawaban:

SS : Sangat setuju

S : Setuju

KS : Kurang setuju

TS : Tidak setuju

STS : Sangat tidak setuju

Angket : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA N 3 Kota Jambi

NO	Pertanyaan/Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan pelajaran sejarah					
2	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok					
3	Saya merasa bosan saat pelajaran sejarah berlangsung					
4	Saya tidak mengikuti pembelajaran sejarah					

	karena pelajaran ini tidak saya sukai					
5	Saya mengikuti pembelajaran sejarah dengan tepat waktu					
6	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang belum saya pahami.					
7	Saya selalu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru					
8	Saya lebih senang berbicara sendiri denganteman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan.					
9	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami.					
10	Saya mengikuti diskusi kelompok dengan baik di dalam pembelajaran sejarah					
11	Saya tidak cepat putus asa ketika mengalami kesulitan dalam belajar.					
12	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit dalam mata pelajaran sejarah					
13	Mata pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang membosankan					
14	Saya akan mengabaikan pelajaran sejarah, jika pelajaran ini sulit dimengerti					
15	Saya tidak mencatat materi yang dijelaskan oleh guru ketika sedang mengajar					
16	Saya memperhatikan pelajaran sejarah yang diberikan guru dengan baik.					
17	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran					
18	Saya mengerjakan tugas lain pada saat guru mengajar					
19	Saya keluar kelas pada saat pelajaran sejarah berlangsung					
20	Saya menanggapi teman berbicara ketika pelajaran berlangsung					
21	Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran berbasis wordwall					
22	Saya mengulangi materi yang disampaikan oleh guru setelah pembelajaran selesai					
23	Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok					

	saat pembelajaran.					
24	Saya mengikuti pelajaran tanpa rasa bosan					
25	Saya bersemangat belajar karena suasana pembelajaran menyenangkan					
26	Saya mengerjakan tugas/PR yang diberikan oleh guru tanpa menunda					
27	Saya kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.					
28	Saya kurang senang ketika pelajaran sudah dimulai.					
29	Saya sering menunda mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru					
30	Ketika ada kesulitan dalam belajar, saya mencari informasi di buku/internet					

5. Lampiran RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 3 Kota Jambi	Kelas/Semester : XI / 1 (Ganjil) Alokasi Waktu : 6 x 40 Menit
Materi Pokok : Pergerakan Indonesia Sub Materi : Periode dan Strategi Organisasi Organisasi Pergerakan; Organisasi Moderat dan Kooperatif, Organisasi Kebangsaan dan Politik, Organisasi Radikal dan Nonkooperatif, Periode Bertahan.	

A. KOMPETENSI DASAR

3.10 Menganalisis persamaan dan perbedaan tentang strategi pergerakan nasional

4.10 Mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan strategi pergerakan nasional dan menyajikannyadalam bentuk cerita sejarah

B. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

3.10.1. Menganalisis starteji organisasi pergerakan nasional

3.10.2 Membandingkan persamaan dan perbedaan strategi organisasi organisasi dari beberapa periode pergerakan

3.10.3 Mengklasifikasi organisasi-organisasi yang Kooperatif dan NonKooperatif

4.10.1. Menyajikan resume cerita sejarah mengenai perjalanan kebangsaan yang mencakup persamaan dan perbedaan strategi organisasi kooperatif dan nonkooperatif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Mengidentifikasi informasi dari berbagai sumber belajar tentang strategi organisasi pergerakan nasional
- Memahami hasil identifikasi tentang strategi organisasi organisasi pergerakan nasional
- Mengklasifikasi organisasi organisasi kooperatif dan nonkooperatif
- Memahami hasil pembelajaran dengan mengetahui periode dan strategi organisasi organisasi pergerakan nasional

D. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

Media	Alat /
❖ <i>Powerpoint, Wordwall</i>	❖ Laptop
❖ <i>LCD, Proyektor</i>	❖ Internet

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam sebelum memulai pembelajaran 2. Guru mengabsen kehadiran siswa 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa mampu menguraikan materi periode organisasi radikal atau organisasi non kooperatif dan periode bertahan pada era pergerakan nasional dan menunjukkan hasil analisis serta manfaat dari materi yang akan diajarkan. memperhatikan dan menyimak pembahasan

Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan materi yang sudah disiapkan di ppt dan menyuruh siswa untuk menyimak 2) Disetiap beberapa slide materi yang dijelaskan guru di ppt aka nada soal berdasarkan materi yang dibahas. Guru menyuruh siswa untuk mencatat soal yang ada di ppt tersebut. 3) Guru menunjuk siswa untuk menjawab soal yang sudah mereka catat dari ppt yang di tampilkan. 4) Setelah selesai guru menginstruksikan untuk mengajak siswa bermain quiz melalui media Wordwall. 5) Guru mengirimkan <i>link game Wordwall</i> ke <i>group whatsapp</i>. Media permainan <i>Wordwall</i> ditampilkan melalui proyektor atau <i>infocus</i>. 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang mengangkat tangan terlebih dahulu untuk menjawab dan menulis jawabannya di papan tulis. 7) Setelah kuis, guru memberikan penghargaan kepada siswa yang berani menjawabkan kedepan dengan nilai tinggi.
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan skor yang telah diperoleh dengan cara memperlihatkan hasil akhir tugas ke depan dan guru mencatat nama siswa yang sudah mengerjakan. 2) Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi. 3) Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hasil materi.

	4) Setelah mengucapkan salam dan mengucapkan terima kasih, guru mengakhiri pelajaran.
--	---

F. Metode Pembelajaran : *Game Based Learning*

G. Pendekatan Pembelajaran : *Problem Solving*

H. Media Pembelajaran : *Wordwall*

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

- **Penilaian Sikap:** Lembar pengamatan
- **Penilaian Pengetahuan:** LK peserta didik
- **Penilaian Keterampilan:** Kinerja & observasi diskusi

Mengetahui
Guru Sejarah

Jambi, 25 Oktober 2023
Mahasiswa

Tiarma Hutasoit, S.Pd

Octavia Chandra NS
A1A21901

6. Lampiran Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Perwakilan kelompok 1 melakukan presentasi pada siklus 1

3 November 2023



Gambar 2. Perwakilan kelompok 2 melakukan presentasi pada siklus 1

3 November 2023



Gambar 3. Perwakilan kelompok 3 melakukan presentasi pada siklus 1

3 November 2023



Gambar 4. Perwakilan kelompok 4 melakukan presentasi pada siklus 1

3 November 2023



Gambar 5. Kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung pada siklus 2

10 November 2023



Gambar 6. Siswa mengerjakan tugas individu pada siklus 2

10 November 2023



Gambar 7. Siswa mengerjakan tugas kedepan secara satu per satu pada siklus 3

17 November 2023



Gambar 8. Siswa mengerjakan tugas kedepan secara satu per satu pada siklus 3

17 November 2023

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

94

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Octavia Chandra Nursayafa'ah dilahirkan di Jember pada tanggal 9 Oktober 2000. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Muslih dan Ibu Endah Wahyuning Adjie. Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri Karang Rejo 2 Kota Jember pada tahun 2007 dan kemudian pindah bersekolah di SD Negeri 74/IV Kota Jambi dan lulus pada tahun 2013. Setelah lulus pendidikan dasar kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 14 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2016. Setelah lulus pendidikan menengah pertama kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 3 Kota Jambi dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan dengan berkuliah di Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi melalui jalur SBMPTN.

Selama duduk di bangku perkuliahan, penulis cukup aktif mengikuti kegiatan-kegiatan kemahasiswaan. Salah satunya menjadi anggota PSDM di Salah satu kabinet Imapensa (Ikatan Mahasiswa Pendidikan Sejarah) Universitas Jambi. Penulis turut mengikuti program MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka), yakni kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 dan berkesempatan untuk mengajar di SD Negeri 99 Maro Sebo, Muaro Jambi selama beberapa bulan. Pada tanggal 29 Januari 2024 penulis dinyatakan lulus dan menyandang gelar Sarjana Pendidikan melalui Ujian Sidang Tugas Akhir Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Dengan ketekunan, motivasi untuk terus belajar dan berusaha. Penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Dan mengucapkan syukur kepada Allah Swt yang telah membawa penulis pada tahap ini dan selalu memudahkan peneliti untuk masa depan yang lebih baik dan mencapai cita-cita.