

ABSTRAK

Marbun, Rachel Laureen Maria. 2025. *Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Media Game Edukasi Berbasis Wordwall Pada Siswa Kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M. Pd, (2) Andre Mustofa Meihan, M.Pd

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, *Game* Edukasi, *Wordwall*, Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil observasi di kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam belajar Sejarah masih tergolong rendah. Rendahnya minat ini disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran, di mana penggunaan *PowerPoint* secara terus-menerus membuat siswa merasa jenuh. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menerapkan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* sebagai alternatif dalam pembelajaran Sejarah. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui fitur permainan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa secara menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis peningkatan motivasi belajar Sejarah melalui penerapan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* di kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, dengan siklus berulang yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi yang akurat dan komprehensif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi, yang berjumlah 34 siswa.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar Sejarah setelah penggunaan media *Wordwall*. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa, terjadi peningkatan yang signifikan dari siklus pertama hingga siklus terakhir. Pada siklus I, motivasi belajar siswa tercatat sebesar 68% dan 73%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76% dan 82%, dan akhirnya pada siklus III mencapai 85% dan 90%.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, media *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.