

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Berbantuan Game Edukasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPAS di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440**

**Risa Ahsaniyyah<sup>1</sup>, Arif Mahya Fanny<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>PGSD FIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

### **Abstract**

*This research aims to assess the significant impact of the Problem-Based Learning (PBL) model on science learning motivation for fourth-grade students at SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. It is a quantitative study that utilizes a Quasi-Experimental Design, specifically the Non-Equivalent Control Group Design. The study sample comprises 22 students from class IV B and 22 students from class IV A. Data collection methods employed are observations, questionnaires, and documentation. Data analysis is conducted using the T-test with SPSS software, version 25.0. The average result of the validity test of the teaching modules in this research was 3.5 which can be concluded as "Very Good", then the average result of the validity test of the observation instrument was 3.18 which can be concluded as the observation sheet is in the "Good" category and the results The average validity test of the questionnaire instrument was obtained at 3.18, which can be concluded that the questionnaire instrument is included in the "Good" category which can be used with slight revision. Based on the calculations using the SPSS application, the research results indicate that the Sig. (2-tailed) value is 0.0001, which is less than the specified significance level of 0.05. This indicates that the null hypothesis (H<sub>0</sub>) is rejected, this indicates that the Problem-Based Learning (PBL) model, supported by the Wordwall educational game, has an effect on learning motivation for fourth-grade science students at SDN Sumur Welut III/440.*

**Keywords:** *Problem Based Learning Model, WordWall Educational Game, Learning Motivation*

✉ Corresponding author : Risa Ahsaniyyah  
Email Address : [saniyyahrisa@gmail.com](mailto:saniyyahrisa@gmail.com)

### **PENDAHULUAN**

Era digital atau Revolusi Era Industri 4.0 telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam memperoleh dan mengelola informasi. Selain itu, peralihan ke pembelajaran berbasis digital mengharuskan guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas (Cholily & et.al, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif, terutama di era Industri 4.0 yang sangat menekankan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Perkembangan teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara luas. Dengan demikian, guru perlu menguasai teknologi, berinovasi, dan berpikir kreatif, serta memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diaplikasikan harus interaktif dan kreatif. Media yang menyertakan siswa atau bersifat interaktif akan meningkatkan minat siswa dan meringankan guru dalam menyampaikan materi (Permana & Kasriman, 2022).

Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dapat dinilai melalui motivasi belajar siswa selama pelajaran. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi biasanya meraih hasil belajar yang baik. Motivasi memainkan peran krusial

dalam mendorong siswa untuk mencapai tujuan akademis mereka. Dengan adanya motivasi yang kuat, siswa lebih termotivasi untuk berusaha keras, mengatasi tantangan, dan mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Motivasi yang berasal dari dorongan internal dikenal sebagai motivasi intrinsik, sedangkan motivasi yang timbul dari faktor eksternal disebut motivasi ekstrinsik. Kedua jenis motivasi ini memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPAS. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi prestasi akademik siswa. Terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Namun, tantangan muncul dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS, terutama di kelas IV, di mana siswa cenderung kehilangan minat karena kurangnya relevansi materi pembelajaran dengan pengalaman dan minat pribadi mereka. (Prisma Gandasari, Tahun 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah pelajaran yang dipelajari mulai tingkat sekolah dasar hingga di perguruan tinggi. Di sekolah dasar, IPAS memperkenalkan dasar-dasar konsep ilmiah dan sosial secara umum. Saat siswa meneruskan ke tingkat yang lebih tinggi, mata pelajaran ini menjadi lebih terperinci dan kompleks. Di tingkat sekolah dasar, IPS berperan sebagai pengintegrasian berbagai disiplin ilmu sosial dan bidang lain yang relevan untuk tujuan pendidikan. Siswa juga perlu dilengkapi dengan pengetahuan, nilai-nilai moral, dan keterampilan yang bermanfaat untuk memahami lingkungan sosial mereka serta kehidupan sehari-hari.

Sejauh ini, proses pengembangan di kelas lebih banyak berfokus pada keterampilan siswa untuk mengingat informasi. Siswa didorong untuk menghafal dan menyimpan bermacam informasi tanpa diharuskan untuk mengerti atau menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pendidikan yang hanya berfokus pada menghafal informasi tanpa memahami konsep-konsep yang mendasarinya memang seringkali dianggap kurang efektif dalam mempersiapkan siswa untuk kehidupan nyata. Untuk mengatasi tantangan di masa depan, siswa perlu dilengkapi dengan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari. (Dewa Akbar Pamungkas, 2022)

Jadi dengan mengganti model pembelajaran dari ceramah ke model *Problem Based Learning (PBL)* yang mengikutsertakan siswa pada pembelajaran ini bisa membuat siswa aktif dan berperan. Kurangnya penguasaan teknologi pada guru membuat pelajaran IPS terlihat membosankan serta tidak menarik bagi siswa. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan solusi yaitu dengan menggunakan aplikasi game edukasi wordwall. Aplikasi ini dapat membantu guru untuk mengaplikasikan soal atau kuis yang akan diberikan kepada siswa. (Dewa Akbar Pamungkas, 2022).

Aplikasi Wordwall adalah alat interaktif berbentuk permainan yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa terhadap materi yang diajarkan serta mengembangkan kemampuan berpikir dan daya saing mereka dalam memahami materi. Dikembangkan oleh Visual Education Ltd, salah satu perusahaan yang berbasis di Inggris, aplikasi ini menawarkan lima template gratis. Salah satu fitur menarik dari Wordwall adalah banyaknya jenis permainan yang tersedia, dan aplikasi ini juga bisa dimainkan

secara offline menggunakan alat cetak yang disediakan. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana baru di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Wordwall adalah situs web yang cocok untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran. Ketertarikan siswa pada media pembelajaran ini meningkatkan fokus mereka dalam membaca dan menyimak. (Aldika Rohmatunnisa,2021 ).

Dalam pembelajaran siswa harus berperan aktif didalamnya, Oleh karena itu, guru perlu menyajikan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Dengan memberikan motivasi siswa dapat bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran.

## METODE

Pengambilan sampel pada penelitian ini mengaplikasikan teknik *Purposive Sampling*. Metode pengumpulan data yang diaplikasikan yaitu angket (kuesioner) tertutup, di mana siswa akan diberikan beberapa pernyataan dan diminta memilih salah satu dari opsi jawaban: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Teknik analisis data yang diaplikasikan meliputi uji statistik, yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji korelasi produk momen. Analisis data dilakukan memanfaatkan program IBM SPSS 25 untuk *Windows*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu kelas IVA dan IVB yang berjumlah 44 peserta didik.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Angket

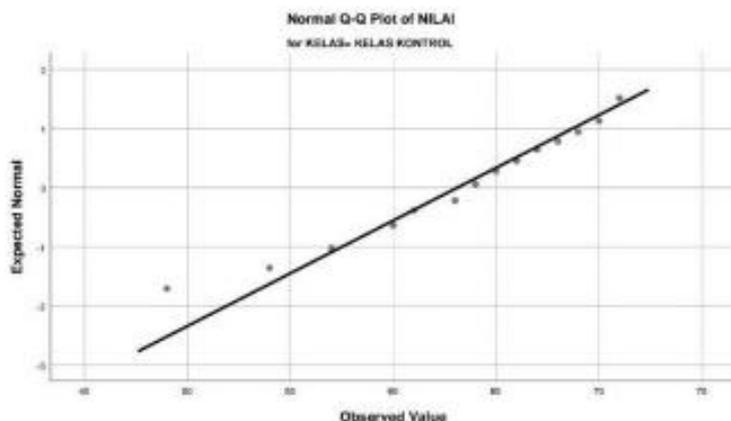
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	22	22
Nilai Tertinggi	98	88
Nilai Terendah	67	61

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat berbeda. Pada kelas eksperimen, nilai tertinggi yang didapat adalah 98,75 dan nilai terendah 67,75, sedangkan pada kelas kontrol, nilai tertinggi adalah 88,75 dan nilai terendah 61,25. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan Game Edukasi *Wordwall* sangat menarik dalam motivasi siswa.

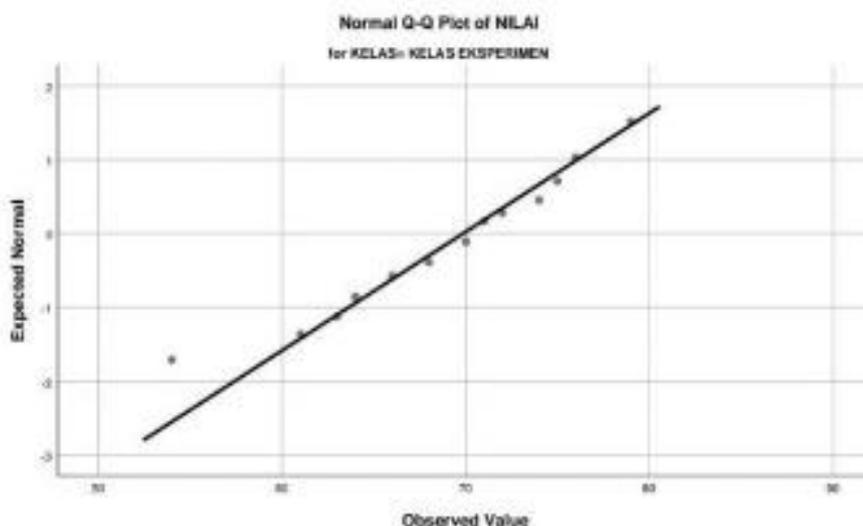
Data yang diperoleh kemudian diolah dengan dilakukan uji Prasyarat (Normalitas dan Homogenitas), jika data data memenuhi uji prasyarat maka dilakukan uji beda. Berikut hasil pengolahan data penelitian.

### a. Uji Normalitas

Dalam analisis uji normalitas, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Nilai signifikansi motivasi yang diperoleh yaitu 0,407 untuk kelas eksperimen dan 0,389 untuk kelas kontrol. Nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov ini melebihi tingkat signifikansi 5% (0,05), atau dengan kata lain, sig. > 0,05. Yang berarti berdistribusi normal. Gambar pola berdistribusi normal disajikan dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Normal Q-Q Kelompok Kontrol



Gambar 2. Grafik Normal Q-Q Kelompok Eksperimen

Q – Q Plot merupakan gambar yang akan dideskripsikan dari data yang diolah. Berdasarkan gambar Q – Q Plot apabila distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis. data yang terdapat pada gambar 4.9 terlihat tersebar di sekeliling garis mulai dari kiri ke bawah ke kanan ke atas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data distribusi secara normal

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Levene	df 1	df 2	Sig.
		Statistic			
NILAI	Based On Mean	,211	1	42	,648
	Based On Median	,231	1	42	,633
	Based On Median and with adjusted df	,231	1	41,879	,633
	Based on trimmed mean	,214	1	42	,646

Pada tabel 2 diketahui data kuisioner memiliki Sig. < 0,05 yaitu 0,64, jadi dapat disimpulkan bahwa nilai angket kelas eksperimen dan kontrol tersebut berdistribusi homogen.

b. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji *T-Test* hasil penelitian dilaksanakan untuk mengambil keputusan hipotesis diterima atau ditolak. Uji *T-Test* dalam hal ini menggunakan uji *Independent Samples T-Test* atau uji beda. Dikarenakan data angket yang diperoleh dari dua kelas tersebut memiliki varian homogen dan berdistribusi normal. Kriteria untuk pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima
- 2) Jika signifikansi < 0,05 maka  $H_a$  ditolak

Berikut merupakan hasil uji *Independent Samples T-Test* hasil model pembelajaran pbl berbantuan game edukasi wordwall kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 3. Tabel Statistik

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	Kelas Eksperimen	22	69,863	6,22817	1,32785
	Kelas Kontrol	22	63,1364	5,60013	1,19395

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error Difference	95% Confident Interval of the Difference Lower Upper		
NILAI	Equal variances assumed	,211	,001	3,767	42	,001	6,72727	1,78569	3,12360	10,33095
	Equal variances not assumed		,001	3,767	41,534	,001	6,72727	1,78569	3,12240	10,33215

Berdasarkan hasil uji t-test yang diperhatikan pada kolom Sig. (2-tailed), nilai Sig. yang diperoleh adalah 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Sehingga hipotesis  $H_1$  yang artinya terdapat pengaruh metode pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantuan game edukasi wordwall terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dengan berbantuan game edukasi *wordwall* siswa dapat memecahkan masalah dengan menggunakan game *wordwall* dapat digunakan sebagai motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif karena menggunakan kuis berbentuk game dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, untuk menjawab rumusan masalah yaitu Penelitian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukasi *wordwall* pada siswa kelas IV SDN Sumur Welut III/440 maka dapat ditarik kesimpulan: Adanya pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan game edukasi *wordwall* terhadap motivasi siswa pada mata peelajaran IPAS materi Kegiatan Ekonomi kelas IV SD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rohmatunnisa, Aldika. *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di Smas Triguna Utama*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Gandasari, Prisma, and Puri Pramudiani. "Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.6 (2021): 3689-3696.
- Permana, Septariawan Prasetya, and Kasriman Kasriman. "Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 7831-7839.
- Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu*
- Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu*
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Cholily, Y. M., & et.al. (2020). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–6.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Ningsih, S. M., Irawati, S., & Idrus, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Smp. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.34-43>

Permana, S. P., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>