

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* DENGAN SOAL BERBASIS *WORDWALL*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA
KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**FADHILA OCTAVIANA
NPM 2153053030**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* DENGAN SOAL BERBASIS *WORDWALL*
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA
KELAS IV SD**

Oleh

FADHILA OCTAVIANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN SOAL BERBASIS *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS IV SD

Oleh

FADHILA OCTAVIANA

Masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pendidik sehingga kurangnya penggunaan model pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan soal berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain yang digunakan adalah desain penelitian replika. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVA dan IVB di SD Negeri 1 Kebon Jeruk sebanyak 51 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan soal berbasis *wordwall* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Kebon Jeruk.

Kata Kunci : motivasi belajar, media *wordwall*, *pembelajaran berbasis masalah*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL WITH WORDWALL-BASED QUESTIONS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

FADHILA OCTAVIANA

The problem in this study was that learning in schools is still centered on educators so that the lack of use of technology-based learning models causes low learning motivation of fourth-grade students of SD Negeri 1 Kebon Jeruk. This study aims to determine the effect of the application of problem-based learning models with wordwall-based questions on the learning motivation of fourth-grade students in elementary schools. This type of research uses a quantitative approach with an experimental method and the design used is a replica research design. The sample in this study were all 51 students of grades IVA and IVB at SD Negeri 1 Kebon Jeruk. The data collection technique was carried out using a learning motivation questionnaire. The data analysis technique used was the Wilcoxon test. The results of the study showed that the application of problem-based learning models with wordwall-based questions had a significant effect in increasing the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri 1 Kebon Jeruk.

Keywords: learning motivation, wordwall , problem based learning

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PBL*
DENGAN BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA KELAS
IV SD**

Nama Mahasiswa : **Fadhila Octaviana**

No. Pokok Mahasiswa : **2153053030**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**


Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Lokasi Penelitian : **SDN 1 Kebon Jeruk**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



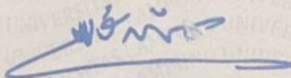
Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

Dosen Pembimbing II



Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

2. Ketua Jurusan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



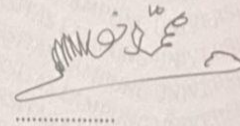
Sekretaris

: Amrina Izzatika, M.Pd.

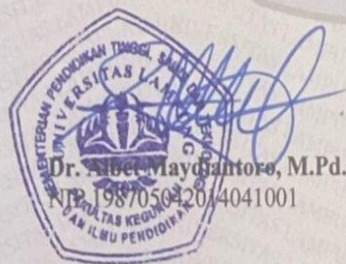


Penguji Utama

: Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan



Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadhila Octaviana

NPM : 2153053030

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan soal Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas IV SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatian saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 20 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan



Fadhila Octaviana
NPM 2153053030

RIWAYAT HIDUP



Fadhila Octaviana lahir di Bandar Lampung, 09 Oktober 2003. Penulis merupakan anak bungsu dari ketiga bersaudara, putri dari pasangan Bapak Drs. Eddy Wilson dan Ibu Sutri Sukmawati.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SDN 1 Rawa Laut lulus pada tahun-2015
2. SMPN 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018
3. SMAN 4 Bandar Lampung lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (2021-2025). Penulis juga mengikuti beberapa kegiatan yang ada di lingkungan kampus sebagai Staf Pengurus Mahasiswa Pecinta Alam Universitas Lampung (MAPALA UNILA) pada tahun (2021-2024), Staf Pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEM FKIP) pada tahun (2021-2022), Staf Pengurus Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Lampung (BEM UNILA) pada tahun (2023). Penulis juga mengikuti pengabdian masyarakat di Desa Binaan BEM U di Desa Suak Kecamatan Sidomulyo, Lampung Selatan tahun (2023), dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Sidoharjo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung pada tahun (2024).

MOTTO

"Bermimpilah setinggi ujung langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara
bintang - bintang"

(Ir. Soekarno)

"Terkadang, kesulitan harus kamu rasakan terlebih dulu sebelum kebahagiaan
yang sempurna datang kepadamu"

(R.A Kartini)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Puji Syukur kuucapkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Esa
atas berkat, rahmat dan karunianya sehingga penulis melewati segala cobaan dan
rintangan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Shalawat teriring salam kepada junjungan baginda Rasulullah,
Nabi Besar Muhammad SAW.

Teriring doa, rasa Syukur, dan segala kerendahan hati ku persembahkan karya ini
untuk orang-orang yang tercinta dalam hidupku kepada :

Kedua Orang Tua

Sutri Sukmawati dan Drs. Eddy Wilson

Terimakasih Mama dan Papa telah menjadi sosok orang tua yang rela
memberikan segalanya untukku, membesarkanku, mendidikku, mendukungku
dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, serta selalu mendo'akan kesuksesanku
dan kebahagiaanku

Mba & Kakak

Chaterine Pratami Putri, S.Si., S.Pd., M.Pd. dan Muhammad Iqbal, S.Kom.

Terimakasih telah menjadi sosok Mba dan Kakak yang baik.

Diriku Sendiri

Fadhila Octaviana

Terima kasih telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah.
Skripsi ini menjadi bukti bahwa semua usaha, air mata dan doa tidak sia-sia.

Serta

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”.

SANWACANA


Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *PBL* dengan Soal Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas IV SD”. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tak lepas dari bantuan, motivasi, bimbingan serta saran dari berbagai pihak. Maka dari itu, dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.I.P.M. ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta kebijakan yang mendukung terselenggaranya pendidikan di Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan arahan, dukungan, serta pelayanan akademik.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Penguji Utama dan Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, terimakasih atas bimbingan, kritik, saran dan masukan, beserta doa yang diberikan menjadi kekuatan dan penyemangat bagi penulis.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, terimakasih telah memfasilitasi, memberikan motivasi, dorongan semangat sehingga penulis menyelesaikan perkuliahan tepat waktu.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., Ketua Penguji dan Pembimbing Akademik, terimakasih telah meluangkan waktu untuk membimbing, memotivasi, dan memberikan arahan kepada penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sempurna.
6. Amrina Izzatika, M.Pd., Sekretaris Penguji, terimakasih atas bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Validator, terimakasih telah memberikan bimbingan, saran, masukan dalam penyelesaian skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen, beserta Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan pelayanan, dan ilmu,yang baik kepada penulis selama menempuh pendidikan.

9. Kepala Sekolah, Staf, dan Guru SD Negeri 1 Kebon Jeruk dan SDN 1 Tanjung Seneng, terimakasih telah memberikan izin tempat selama penelitian.
10. Seluruh teman-teman PGSD Angkatan 2021 dan teman-teman jurusan, FKIP Ilmu Pendidikan yang telah membantu selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.
11. Kiyay, Kanjeng, Adik-adik dan Teman-teman perjuangan pengurus MAPALA UNILA, terkhusus Angkatan 31 "SUDUMA".
12. Abang, Mba, Adik-adik, dan Teman-teman perjuangan pengurus BEM U KBM UNILA 2023 Kabinet Bara Cita, terkhusus KEMENDAGRI.
13. Teman-teman Kelas G, terutama Geng Tulip, dan Ibu/Bapak Kost, beserta Teman-teman Kost, terimakasih telah senantiasa menemani, memberikan dukungan, dan membantu penulis selama menempuh perkuliahan diperantauan.
14. Sobat 911, terima kasih yang tak terhingga atas kebersamaan, kehadiran, dukungan, perhatian, serta bersedia meluangkan waktu mengantar-jemput, mendampingi penulis dalam suka maupun duka sehingga menjadi kekuatan istimewa bagi penulis dalam melewati setiap langkah perjuangan kehidupan.
15. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan rahmat dan hidayah-Nya atas kebaikan bagi kita semua. Sepenuhnya disadari bahwa penulisan dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, saran dan kritik yang membangun selalu diharapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 20 Agustus 2025

Penulis,



Fadhila Octaviana

NPM 2153053030

DAFTAR ISI

	Halaman
SWACANA	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat teoritik.....	10
2. Manfaat manajerial	10
II. KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Teori Belajar	11
2. Motivasi Belajar	15
3. Model Pembelajaran	22
4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
5. Media Pembelajaran	32
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Pikir	41
D. Hipotesis Penelitian	42
III. METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	43
1. Jenis Penelitian	43
2. Desain Penelitian	44
B. Setting Penelitian	44
1. Tempat Penelitian	44
2. Waktu Penelitian.....	45
3. Subjek Penelitian	45

C. Prosedur Penelitian	45
1. Persiapan	45
2. Pelaksanaan	46
3. Tahap Akhir Penelitian	46
D. Populasi dan Sampel.....	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	47
E. Variabel Penelitian.....	48
1. Variabel Penelitian.....	48
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	49
1. Definisi Konseptual	49
2. Definisi Operasional	50
G. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Non Tes	51
2. Teknik Tes.....	52
H. Instrumen Penelitian	52
1. Jenis Penelitian	52
2. Uji Prasyarat Instrumen.....	54
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	56
1. Teknik Analisis Data	56
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian.....	59
1. Pelaksanaan Penelitian.....	59
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	60
3. Analisis Data Hasil Penelitian	61
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	63
B. Pembahasan.....	67
V. KESIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Semester Ganjil Kelas IVA SDN 1 Kebon Jeruk	4
2. Data Nilai Semester Ganjil Kelas IVB SDN 1 Kebon Jeruk.....	5
3. Nilai IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk	5
4. Indikator Motivasi Belajar Peserta didik	18
5. Sintaks Model Problem Based Learning	28
6. Peneliti Relevan	40
7. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk	47
8. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	53
9. Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik	53
10. Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar (Per Butir)	54
11. Koefiesien Reliabilitas	56
12. Deskripsi Hasil Penelitian	61
13. Uji Validitas Seluruh Variabelinstrumn	62
14. Hasil Uji Reliabilitas	63
15. Hasil Output SPSS Uji Normalitas	64
16. Hasil Output SPSS (Uji Homogenitas)	65
17. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas	66
18. Hasil Output SPSS Uji Wilcoxon kelas A.....	66
19. Hasil Output SPSS Uji Wilcoxon kelas B	66
20. Perbandingan Rata-rata Pretest dan Postest	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Presentase Indikator Motivasi Peserta didik dalam Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Kebon Jeruk Tahun 2024	3
2. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall	38
3. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall	38
4. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall	38
5. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall	39
6. Kerangka Konsep	42
7. Desain Penelitian	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	78
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	79
3. Surat Pelaksanaan Penelitian	80
4. Surat Balasan Pelaksanaan Penelitian	81
5. Surat Izin Uji Coba Instrumen Penelitian.....	82
6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	83
7. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	84
8. Lembar Validasi Ahli Materi Media	85
9. Surat Keterangan Validasi Ahli Modul Ajar	86
10. Lembar Validasi Modul Ajar.....	87
11. Surat Keterangan Validasi Lembar Angket.....	88
12. Lembar Validasi Angket Peserta Didik.....	89
13. Halaman Persetujuan.....	90
14. Modul Ajar IPASS	91
15. Bahan Ajar IPAS Muatan Keberagaman Budaya.....	95
16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	108
17. Gedung Sekolah Tempat Penelitian	111

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang menjawab kebutuhan Revolusi Industri dengan menyesuaikan kurikulum baru dengan situasi yang ada. Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dalam kehidupan, karena dengan pendidikan seseorang dapat memperoleh wawasan yang luas, meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), dan mengembangkan potensi dalam berbagai aspek, seperti pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Proses pendidikan formal di sekolah sering kali diwujudkan melalui pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang melibatkan berbagai elemen, seperti pendidik, peserta didik, materi, model atau metode pembelajaran, fasilitas, dan lingkungan.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah bagaimana cara untuk memotivasi peserta didik agar dapat aktif dan antusias dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang nilainya masih tergolong rendah atau belum dikuasai oleh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2012), motivasi belajar adalah kekuatan psikis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan giat, antusias, dan penuh kesadaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam menguasai materi pelajaran, sedangkan motivasi yang rendah dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

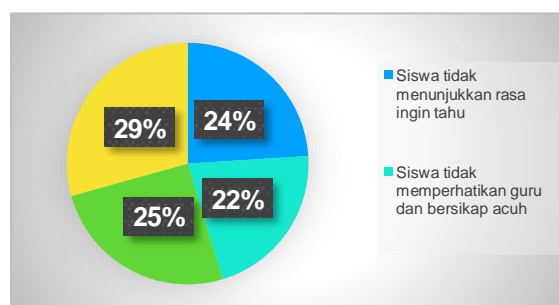
Lingkungan belajar yang kondusif dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Yusdasari, dkk (2020) menyatakan bahwa lingkungan belajar sekolah yang mendukung berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah PBL dengan bantuan *wordwall* . Model PBL menekankan pada pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan.

Dalam penerapannya, *wordwall* digunakan sebagai media untuk menyajikan soal-soal interaktif yang mendukung proses pemecahan masalah, sehingga siswa dapat belajar secara lebih menyenangkan dan termotivasi untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Sari (2023) membuktikan bahwa model PBL terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa dilibatkan langsung dalam proses pemecahan masalah yang nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Yulina (2025) yang menegaskan bahwa penerapan PBL juga melatih siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi persoalan kompleks.

Penggunaan media *wordwall* sebagai alat bantu interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui kuis, permainan edukatif, dan latihan berbasis teknologi. Penerapan PBL dengan *wordwall* berfungsi untuk mengubah lingkungan belajar tradisional menjadi lebih aktif, interaktif, dan berbasis teknologi. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menantang, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi dalam diskusi kelompok. Lingkungan belajar yang kondusif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar seperti yang dikemukakan dalam penelitian Yusdasari, dkk (2020) maka menerapkan PBL dengan *wordwall* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD,

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Global Education Monitoring (GEM) UNESCO (2021), banyak peserta didik di Indonesia mengalami tantangan dalam mempertahankan minat belajar, terutama setelah pembelajaran daring akibat pandemi. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya media pembelajaran interaktif menjadi penyebab rendahnya motivasi peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan sikap kritis, kreatif, dan antusias dalam belajar.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik merasa lebih terlibat dan memiliki rasa percaya diri untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Kebon Jeruk pada peserta didik kelas IV, ditemukan indikasi bahwa beberapa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, tampak kurang antusias mengikuti pelajaran, dan memiliki kecenderungan untuk pasif ketika diberikan pertanyaan oleh guru. Tingkat keberanian peserta didik yang rendah dalam menjawab soal atau menyampaikan pendapat di kelas.



Gambar 1. Presentase Indikator Motivasi Peserta didik dalam Mata Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 1 Kebon Jeruk Tahun 2024

Sumber : Pra Survey Penelitian, 2024

Data di atas menjelaskan bahwa sebanyak 51 Peserta didik kelas 4 di SD Negeri 1 Kebon Jeruk kurang memiliki motivasi dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS melalui indikator, sebagai berikut :

1. Peserta didik tampak tidak tertarik dan tidak semangat saat mata pelajaran IPAS dijelaskan sebanyak 29%
2. Minimnya keterlibatan dalam diskusi antar Peserta didik sebanyak 25%
3. Peserta didik tidak menunjukkan rasa ingin tahu sebanyak 24%
4. Peserta didik tidak memperhatikan guru dan bersikap acuh sebanyak 22%, yang menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran yang berlangsung peserta didik belum terlihat aktif.

Pendapat tersebut didukung oleh hasil pengumpulan data yang peneliti dapatkan dalam bentuk nilai akhir semester ganjil peserta didik kelas IV yang diperoleh dinyatakan masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Data Nilai Semester Ganjil Kelas IVA SDN 1 Kebon Jeruk

REKAP RAPOR SEMESTER GANJIL											
TAHUN PELAJARAN 2024/2025											
SEKOLAH : SDN 1 KEBON JERUK											
KELAS : 4 A											
NO	NAMA SISWA	Nilai Mata Pelajaran									
		PPKn	IPAS	Seni Budaya	Bhs Indonesia	PJOK	Matematika	PAI	Bhs Inggris	Bhs Lampung	PAK
1	A.A	79	57	77	78	77	76	75	72	77	77
2	A.A.K	80	61	79	79	78	78	79	73	77	78
3	A.S	66	58	67	66	68	67	70	68	68	68
4	A.S.A	79	50	77	78	78	76	75	73	75	78
5	A.R	79	49	77	78	79	76	75	72	75	79
6	F.T.A	79	66	79	80	80	80	79	76	78	80
7	K	81	47	83	82	80	80	82	81	78	80
8	M.A.G	80	69	79	79	79	79	79	75	76	79
9	M.A.R.G	79	70	77	78	78	77	77	72	78	78
10	M.A	81	65	82	80	80	80	80	78	79	80
11	M.F	79	41	77	78	79	77	76	72	76	79
12	M.R.M	79	77	77	79	79	79	76	73	78	79
13	M.Z.G	79	67	77	78	78	78	76	74	78	78
14	M.S	79	66	77	79	79	78	77	74	76	79
15	M.H	80	46	78	80	80	78	79	74	78	80
16	M.R	78	67	77	78	77	75	72	74	72	77
17	M.A.I	80	52	79	80	81	80	80	78	79	80
18	M.Z	79	77	78	79	78	78	79	73	78	78
19	N.H	79	47	77	78	76	76	77	70	77	76
20	R.M	81	64	81	80	79	80	79	79	80	79
21	R.S	79	51	77	77	76	76	75	72	74	76
22	S.A	79	59	79	78	79	77	76	75	76	79
23	S.R	80	56	80	79	80	80	80	79	78	80
24	WA	78	68	78	79	79	79	77	75	77	78
25	Y	70	50	40	41	42	43	44	45	46	47
JUMLAH		2041	1522	1988	2001	1999	1983	1972	1902	1961	2002
RATA-RATA NILAI		79	59	76	77	77	76	76	73	75	77
NILAI TERTINGGI		81	77	83	82	81	80	82	81	80	80
NILAI TERENDAH		66	41	40	41	42	43	44	45	46	47

Sumber : Wali Kelas IV A

Tabel 2. Data Nilai Semester Ganjil Kelas IVB SDN 1 Kebon Jeruk

REKAP RAPOR SEMESTER GANJIL											
TAHUN PELAJARAN 2024/2025											
SEKOLAH : SDN 1 KEBON JERUK											
KELAS : 4B											
NO	NAMA SISWA	Nilai Mata Pelajaran									
		PPKn	IPAS	Seni Budaya	Bhs Indonesia	PJOK	Matematika	PAI	Bhs Inggris	Bhs Lampung	PAK
1	A.N.U	70	61	67	77	80	80	79	74	75	68
2	A.K	79	50	77	80	78	76	70	72	77	79
3	A.N.K	80	57	79	82	81	78	79	68	72	77
4	A.N.P	81	50	77	78	77	76	75	73	75	78
5	A.S.N	79	49	77	78	68	67	76	72	77	78
6	A.A.F.R	80	66	79	80	77	80	75	76	78	80
7	A.F.M	79	47	83	66	80	76	82	81	78	80
8	A.G.A	80	69	79	79	79	79	79	75	76	79
9	C.S.P	79	70	77	78	78	77	77	73	78	78
10	D.D.J	81	65	82	80	80	80	80	78	79	80
11	F.M	79	41	77	78	79	77	76	72	76	79
12	F.M.S	79	75	77	79	79	79	76	73	78	79
13	G.S.R	79	67	77	78	78	78	76	72	78	78
14	H.M.S	79	66	77	79	79	78	77	74	76	79
15	I.N	66	46	78	79	80	78	79	74	78	80
16	I.A	78	67	77	78	77	75	72	74	68	77
17	K.S.F	80	52	79	80	79	80	80	78	79	80
18	M.R.A	79	72	78	79	78	78	79	73	78	78
19	M.T.M	79	47	77	78	76	76	77	70	77	76
20	M.Z.E	81	64	81	80	79	80	79	79	80	79
21	R.P.M	79	51	77	78	76	76	75	72	74	76
22	R.D.H	79	59	79	78	79	77	76	75	76	79
23	T.V.A	80	56	80	79	80	80	80	79	78	80
24	Y.S.S	78	68	78	79	79	79	77	75	77	78
25	Z.S.W	79	50	40	41	42	43	44	45	46	47
26	A.F	79	42	79	80	80	80	78	75	77	80
JUMLAH		2041	1522	1988	2001	1999	1983	1972	1902	1961	2002
RATA-RATA NILAI		79	59	76	77	77	76	76	73	75	77
NILAI TERTINGGI		81	75	83	82	81	80	82	81	80	80

Sumber : Wali Kelas IV B

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 hasil observasi awal saat melakukan penelitian pendahuluan, ditemukan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki rata-rata nilai terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Rendahnya hasil belajar ini mengindikasikan adanya kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, baik dari segi metode pembelajaran maupun relevansi materi dengan kehidupan peserta didik.

Tabel 3. Nilai IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai	
		KKM 70	
		Belum Tuntas (< 70)	Tuntas (≥ 70)
IVA	26	23	3
IVB	25	11	14
Jumlah	51	34	17
Persentase (%)	100	66.67%	33.33%

Sumber : Dokumentasi Data Nilai PTS, 2024.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat ditemukan bahwa di kelas IV terdapat 17 orang peserta didik (33.33%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara terdapat 34 orang peserta didik (66.67%) yang belum mencapai ketuntasan dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Peneliti melihat nilai kelas IVA lebih rendah dibanding IVB, yaitu rata-rata hanya 7,69% peserta didik yang mampu meraih hasil belajar tersebut KKM, 3,85% peserta didik mampu meraih hasil belajar pas KKM dan lainnya 88,46% dibawah KKM. Maka dari itu, penelitian ini difokuskan pada data nilai mata pelajaran IPAS sebagai representasi capaian akademik peserta didik dengan pemilihan mata pelajaran IPAS yang didasarkan pada pertimbangan data nilai mata pembelajaran yang paling rendah.

Keseluruhan hasil belajar dibuktikan dengan nilai tersebut yang menandakan bahwa motivasi peserta didik dalam belajar keragaman budaya masih tergolong rendah. Masalah ini merupakan salah satu masalah umum yang sering ditemui pendidik di kelas 4 SD, dimana 80% peserta didik belum termotivasi pada mata pelajaran IPAS. Hal ini menjadi urgensi dalam penelitian karena menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar yang rendah tersebut, penting untuk terlebih dahulu fokus pada peningkatan motivasi belajar peserta didik sehingga perlu adanya perbaikan peningkatan motivasi pada pembelajaran IPAS.

Observasi kedua, peneliti berbincang bersama Wali kelas IVA dan IVB yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2024 yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebon Jeruk. Berdasarkan hasil perbincangan tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah menerapkan model pembelajaran PBL, namun lebih sering menerapkan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher centered learning*). Pendidik telah menggunakan media poster yang dibuat oleh peserta didik sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis kreativitas, dan telah memanfaatkan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran *youtube* dengan melalui alat proyektor.

Menurut penulis, metode dan media dianggap masih kurang efektif jika hanya menerapkan media poster dan *youtube* karena tergolong media komunikasi satu arah artinya siswa hanya menerima informasi tanpa bisa berinteraksi langsung dengan media tersebut yang membuat keterlibatan peserta didik lebih rendah hingga dapat menciptakan pasif diskusi, dan cenderung membuat peserta didik akan cepat bosan apalagi jika digunakan secara terus menerus tanpa variasi. Terlihat dari perilaku peserta didik yang cenderung kurang memperhatikan selama pembelajaran berlangsung serta rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh sebagian besar peserta didik.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi lebih lanjut dalam proses pembelajaran, baik dari segi model maupun media yang digunakan, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang belum sepenuhnya termotivasi dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPAS. Motivasi merupakan serangkaian upaya untuk menyediakan kondisi dan situasi tertentu, sehingga jika peserta didik ingin melakukan sesuatu berarti mereka menyukainya, tetapi jika peserta didik tidak menyukainya, mereka akan berusaha meniadakan atau menghindari perasaan tidak suka tersebut. Motivasi memainkan peran penting dalam memengaruhi proses pengambilan keputusan peserta didik dalam hal mengubah energi mereka menjadi perilaku positif yang sejalan dengan tujuan pembelajaran mereka. Motivasi sebagai salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyadari bahwa motivasi memiliki dampak yang signifikan terhadap peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif.

Pembelajaran akan lebih menarik, jika pendidik menerapkan media interaktif berupa *wordwall* dibandingkan poster atau video *youtube* karena *wordwall* melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, sehingga akan tercipta aktif diskusi diantara peserta didik ataupun dengan pendidik.

Media Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan soal-soal interaktif. Media wordwall mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar melalui berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis gameshow, teka-teki silang, pencocokan kata, dan roda keberuntungan . Media berbasis teknologi ini belum pernah diterapkan di sekolah, sehingga peneliti berencana menggunakan Wordwall untuk menghadirkan soal-soal tersebut secara menarik. Penerapan soal berbasis Wordwall diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam pembelajaran.

Menurut Hosnan, M. (2014) Pembelajaran abad 21 menuntut adanya pendekatan saintifik dan kontekstual agar peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Peran pendidik tidak lagi sebatas sebagai penyampai informasi utama bagi peserta didik, sehingga pendidik perlu memanfaatkan berbagai metode dan strategi yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri sekaligus menjadi sarana penyampaian materi yang efektif dan efisien. Penerapan model pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan pengalaman belajar peserta didik, memperluas kesempatan belajar di luar lingkungan kelas, menciptakan keseragaman pemahaman, serta menumbuhkan semangat dan dorongan untuk terus belajar.

Menurut Hidayat (2020), motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui strategi pembelajaran yang menantang, salah satunya dengan menghadirkan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Pemilihan model Problem Based Learning (PBL) didasarkan pada karakteristiknya yang menekankan pada pembelajaran berbasis masalah nyata, sehingga siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan terlibat dalam menemukan solusi. Model ini sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang menuntut siswa mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Penggabungan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Wordwall dipilih karena Wordwall menyediakan soal-soal interaktif yang berbentuk permainan edukatif. Soal berbasis Wordwall ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan, sehingga penerapan PBL berbantuan Wordwall diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemilihan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar mereka pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Menurut Piaget, siswa kelas IV sudah berada pada tahap operasional konkret sehingga cocok mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media interaktif.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran PBL dengan berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas IV SD. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Maka penelitian ini diberi judul, “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Soal Berbasis *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang diberikan, berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian :

1. Rendahnya motivasi belajar Peserta didik
2. Nilai Belajar yang tidak memenuhi standar
3. Pemanfaatan media berbasis teknologi belum optimal

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik (Y) dengan menggunakan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* (X).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* efektif memberikan pengaruh yang konsisten terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas IV SD ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh yang dihasilkan terhadap penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoritik dan manfaat manajerial, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritik

Untuk memperoleh bukti data empiris tentang penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kelas IV SD yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan akademik mahasiswa di '' di dalam bidang Pendidikan.

2. Manfaat Manajerial

Dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan referensi tambahan yang berkaitan dengan variabel penelitian yaitu penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap individu tidak terlepas dari proses belajar, baik disadari maupun tidak. Proses ini berlangsung secara sadar dan terencana, di mana seseorang berusaha memperoleh, memperluas, dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap melalui berbagai pengalaman yang dialami. Pengalaman tersebut dapat diperoleh melalui interaksi langsung dengan lingkungan atau melalui bimbingan dari orang lain. Belajar tidak hanya bertujuan menguasai suatu kemampuan tertentu, tetapi juga membawa perubahan pada pola pikir, kebiasaan, dan perilaku yang bersifat relatif menetap.

Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri seperti motivasi dan minat, maupun dari luar seperti metode pembelajaran, media, dan kondisi lingkungan belajar. Secara umum, belajar merupakan hasil interaksi antara rangsangan yang diterima dan tanggapan yang diberikan. Seseorang dapat dikatakan telah belajar apabila terjadi perubahan perilaku yang dapat diamati. Proses ini terbentuk dari pengalaman yang menggabungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru yang diperoleh. Namun, dalam perjalanannya, peserta didik sering menghadapi hambatan yang dapat berasal dari dirinya sendiri, dari orang lain, maupun dari lingkungan sekitarnya. Hambatan-hambatan inilah yang dalam dunia pendidikan dikenal sebagai kesulitan belajar.

Oleh karena itu, proses belajar perlu diarahkan pada sasaran yang jelas agar hasil yang dicapai sesuai dengan harapan yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merancang pembelajaran dan sebagai acuan bagi peserta didik dalam mengarahkan usahanya untuk mencapai keberhasilan.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sasaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran, baik yang dirancang secara formal di sekolah maupun yang berlangsung secara informal dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini menjadi pedoman bagi guru dalam merancang pembelajaran dan bagi peserta didik dalam menjalani proses belajar. Dengan adanya tujuan yang jelas, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih terfokus, terukur, dan memberikan manfaat yang nyata.

Tujuan belajar mencakup pengembangan berbagai aspek dalam diri peserta didik. Pada aspek pengetahuan, tujuan belajar diarahkan untuk menambah wawasan, memahami konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pada aspek sikap, tujuan belajar membantu membentuk nilai-nilai positif, rasa tanggung jawab, dan kemauan untuk bekerja sama. Sedangkan pada aspek keterampilan, tujuan belajar berperan dalam melatih keterampilan praktis yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan menjalani kehidupan sehari-hari.

Selain itu, tujuan belajar juga berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Guru dapat menilai sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai melalui pengamatan, penilaian, atau tes yang sesuai. Bagi peserta didik, tujuan belajar menjadi sumber motivasi karena memberikan gambaran manfaat dan pencapaian yang dapat dicapai. Dengan kata lain, tujuan belajar tidak hanya mengarahkan proses pembelajaran, tetapi juga mendorong perkembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang.

c. Prinsip Belajar

Dalam proses pembelajaran, seseorang perlu memahami berbagai prinsip dasar yang memengaruhi aktivitas belajar. Prinsip belajar merupakan pedoman dasar yang dapat digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar berjalan efektif. Penerapan prinsip belajar yang tepat akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan mendorong motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Prinsip-prinsip ini dapat diperoleh dari berbagai hasil penelitian dan teori pendidikan yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa, penggunaan media yang relevan, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Bestiyana, dkk (2024) menunjukkan bahwa penerapan PBL yang dipadukan dengan media interaktif seperti *wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Prinsip belajar yang tercermin dari penelitian tersebut meliputi: (1) keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap proses belajar, (2) penggunaan media yang menarik dan interaktif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, (3) pemberian kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi, yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial, (4) pemberian umpan balik yang jelas terhadap hasil kerja siswa agar mereka dapat mengetahui keberhasilan maupun hal yang perlu diperbaiki. Prinsip-prinsip tersebut sejalan dengan teori motivasi belajar, khususnya model Keller ARCS, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (keterkaitan), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan) menjadi faktor kunci dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan Wordwall tidak hanya mendukung penguasaan materi, tetapi juga menguatkan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

d. Teori Belajar

Menurut Thomas B. Roberts (1975:1) dalam Harefa, dkk (2024) teori belajar yang memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman mengenai proses pembelajaran dan pendidikan mencakup empat aliran utama, yaitu Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, dan Humanisme.

1) Teori Belajar Behaviorisme

Berlandaskan pemikiran bahwa proses belajar adalah bagian dari perilaku individu atau peserta didik yang dilakukan secara sadar. Dalam teori ini, terdapat tiga konsep utama mengenai cara belajar menurut Toriqularif & Bangsa (2024), yaitu:

a) *Respondent Conditioning*

Teori yang diperkenalkan oleh Pavlov (1849-1936) ini menyatakan bahwa perilaku merupakan respon yang dapat diamati serta diprediksi.

b) *Operant Conditioning*

Teori yang dikembangkan oleh B.F. Skinner (1945) menegaskan bahwa proses belajar akan menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati, di mana perilaku tersebut dapat dipengaruhi atau diubah oleh lingkungan sekitar.

c) *Observational Learning atau Social Cognitive Learning*

Teori yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1969) menjelaskan bahwa seseorang dapat mempelajari perilaku baru atau memodifikasi perilaku yang sudah ada melalui proses observasi terhadap perilaku orang lain.

2) Teori Belajar Kognitivisme

Teori Kognitivisme berhubungan dengan psikologi kognitif yang bertujuan untuk menganalisis secara ilmiah proses mental serta struktur memori dalam kegiatan belajar. Cognition dapat dipahami sebagai proses memahami, memperoleh, mengatur, dan memanfaatkan pengetahuan (Ahmad, 2024). Fokus utama dari psikologi kognitif terletak pada struktur kognitif, terutama memori jangka panjang (*long-term memory*). Psikologi kognitif memandang manusia sebagai makhluk yang selalu aktif dalam mencari dan menyeleksi informasi untuk diproses. Perhatian utama pendekatan ini adalah memahami bagaimana proses kognitif individu berlangsung berdasarkan skemata atau struktur mental yang digunakan untuk mengorganisasi hasil dari pengamatan (Hadiyanti, 2023). Menurut Ahmad (2024) Perkembangan struktur mental seseorang sejalan dengan tingkat kemampuan kognitifnya.

Semakin tinggi tingkat kognitif individu, semakin baik pula kemampuannya dalam mengolah informasi atau pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitar, baik dari lingkungan fisik maupun sosial.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori belajar Konstruktivisme, proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimilikinya. Pengetahuan yang dimiliki seseorang adalah hasil dari aktivitas yang dilakukannya sendiri, bukan informasi yang diterima secara pasif dari luar.

4) Teori Belajar Humanisme

Teori Belajar Humanisme yang diperkenalkan oleh Carl Ransom Rogers (1902-1987) menekankan bahwa proses belajar merupakan upaya individu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan akan kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengakuan, serta kasih sayang dari orang lain. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, penting untuk memperhatikan kebutuhan-kebutuhan tersebut agar peserta didik tidak merasa kecewa. Jika kebutuhan mereka diabaikan, maka motivasi belajar dapat berkurang atau bahkan tidak tumbuh sama sekali.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar utama dalam menjelaskan proses belajar peserta didik karena teori tersebut menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan penggunaan model pembelajaran PBL , dimana peserta didik membayangkan masalah nyata dan diberi kesempatan untuk mencari solusi melalui aktivitas belajar yang bermakna.

2. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah salah satu aspek penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih efektif dalam belajar apabila memiliki dorongan yang kuat, yaitu motivasi belajar.

Menurut Khadijah. (2016) motivasi menjadi aspek penting dalam proses belajar, karena mempengaruhi kemauan dan ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan motivasi yang tinggi, Peserta didik cenderung lebih serius dan bersungguh-sungguh dalam menjalani aktivitas belajarnya. Menurut Hamzah B. Uno (2011) dikutip dalam Yunita, dkk (2022), motivasi belajar merupakan kombinasi dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi perilaku Peserta didik selama proses pembelajaran. Motivasi ini ditandai oleh beberapa indikator utama, seperti keinginan dan semangat untuk meraih keberhasilan, kebutuhan untuk belajar, harapan serta cita-cita di masa depan, penghargaan atas usaha belajar, dan terciptanya lingkungan belajar yang mendukung.

Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal pada siswa untuk mengarahkan perilaku belajar Asyafah (2019). Motivasi dapat muncul dari faktor internal seperti minat dan ambisi atau rasa ingin yang muncul secara pribadi dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal yang muncul diluar diri peserta didik seperti faktor dari dukungan, pujian, maupun penghargaan dan perhatian dari luar. Motivasi belajar berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk terlibat dalam proses belajar. Motivasi tidak hanya untuk memulai kegiatan belajar tetapi juga memastikan bahwa kegiatan tersebut berlangsung secara berkelanjutan. Selain itu, motivasi memberikan arah atau fokus pada upaya belajar sehingga Peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan. Dalam hal ini, Motivasi ini berfungsi sebagai penggerak energi atau semangat yang mendorong Peserta didik untuk aktif belajar, menyelesaikan tugas-tugas, dan mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan, seperti keberhasilan akademik atau penguasaan keterampilan tertentu.

b. Peran Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2011) dalam Yuniantoro (2023), motivasi belajar memiliki beberapa peran penting dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Peran dalam menentukan penguatan belajar
Motivasi membantu memperkuat proses belajar, terutama ketika Peserta didik menghadapi masalah yang membutuhkan pemecahan. Dalam situasi ini, Peserta didik akan memanfaatkan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan demikian, motivasi berfungsi sebagai penghubung antara pembelajaran masa lalu dan solusi yang dibutuhkan.
- 2) Peran dalam memperjelas tujuan belajar
Motivasi membantu Peserta didik memahami tujuan dari apa yang mereka pelajari. Hal ini berkaitan erat dengan relevansi atau makna pembelajaran. Ketika Peserta didik menyadari manfaat dari apa yang dipelajari, mereka akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, jika Peserta didik melihat manfaat langsung dari materi pelajaran, mereka cenderung memiliki minat lebih besar untuk mempelajarinya.
- 3) Peran dalam menentukan ketekunan belajar
Motivasi mendorong Peserta didik untuk belajar secara konsisten dan dengan usaha yang sungguh-sungguh. Ketika Peserta didik memiliki motivasi yang kuat, mereka akan lebih tekun dalam mempelajari materi dengan harapan mencapai hasil yang memuaskan atau lebih baik. Ketekunan ini penting untuk keberhasilan dalam proses pembelajaran.

c. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2006) dalam Riana, dkk (2019), individu yang memiliki motivasi kuat dapat dikenali melalui beberapa karakteristik berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
Mereka memiliki ketekunan yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas, bahkan yang memerlukan waktu dan usaha yang besar.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan:
Individu ini tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan atau hambatan. Sebaliknya, mereka terus berusaha mencari solusi untuk mengatasi masalah.
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah
Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar dan ketertarikan terhadap berbagai isu atau persoalan, yang mendorong mereka untuk terus belajar dan mengeksplorasi hal baru.

- 4) Lebih senang bekerja mandiri
Orang dengan motivasi kuat cenderung mandiri, percaya diri, dan tidak terlalu bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan pekerjaan.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
Mereka tidak nyaman dengan rutinitas yang monoton dan lebih memilih tantangan baru yang dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir mereka.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
Mereka memiliki keyakinan terhadap pandangan atau ide mereka sendiri dan mampu mempertahankan pendapatnya dengan argumen yang kuat.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
Komitmen mereka terhadap prinsip atau tujuan tertentu sangat tinggi, sehingga mereka cenderung berpegang teguh pada hal-hal yang mereka yakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah
Mereka memiliki kemampuan problem-solving yang baik dan menikmati proses menemukan solusi untuk berbagai persoalan.

Tabel 4. Indikator Motivasi Belajar Peserta didik

No.	Aspek Motivasi	Indikator	Keterangan
1	Ketertarikan terhadap materi	Peserta didik menunjukkan minat terhadap pembelajaran IPAS, terutama pada materi keberagaman budaya.	Mengamati keterlibatan Peserta didik dalam diskusi dan aktivitas belajar.
2	Keaktifan dalam pembelajaran	Peserta didik aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan berbasis <i>wordwall</i> .	Mengukur partisipasi Peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
3	Ketekunan belajar	Peserta didik berusaha menyelesaikan tugas dan masalah yang diberikan dalam model PBL.	Memantau Peserta didik dalam menghadapi tantangan belajar.
4	Rasa percaya diri	Peserta didik percaya diri menyampaikan ide dan solusi dalam diskusi kelompok dan kelas.	Mengukur tingkat keterlibatan Peserta didik saat diskusi.
5	Penghargaan terhadap budaya	Peserta didik memahami dan menghargai keberagaman budaya.	Mengamati sikap Peserta didik terhadap keberagaman budaya.
6	Kepuasan dalam belajar	Peserta didik merasa puas setelah menyelesaikan pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> .	Menggunakan refleksi atau angket kepuasan belajar Peserta didik.
7	Kemandirian belajar	Peserta didik mampu menyelesaikan masalah secara mandiri dengan bimbingan minimal dari guru.	Mengukur inisiatif Peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

No.	Aspek Motivasi	Indikator	Keterangan
8	Motivasi intrinsik	Peserta didik menunjukkan keinginan belajar tanpa dorongan dari luar.	Menggunakan angket atau observasi langsung.
9	Motivasi ekstrinsik	Peserta didik termotivasi oleh penghargaan, pengakuan, atau interaksi sosial dengan teman.	Mengukur respons Peserta didik terhadap stimulus eksternal seperti penghargaan.

d. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A. M (2007) sebagaimana dikutip oleh Munawarah (2019), motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua jenis:

- 1) Motivasi Intrinsik
Motivasi ini muncul dari dalam diri individu tanpa perlu rangsangan dari luar. Individu yang memiliki motivasi intrinsik secara sadar akan tergerak untuk belajar dan berusaha maju tanpa membutuhkan dorongan eksternal. Motivasi ini biasanya didasari oleh keyakinan bahwa apa yang dipelajari memiliki manfaat bagi masa depan.
- 2) Motivasi Ekstrinsik
Motivasi ini timbul karena adanya pengaruh atau rangsangan dari luar individu. Seseorang dianggap memiliki motivasi ekstrinsik ketika tujuan belajar didorong oleh faktor-faktor di luar situasi pembelajaran. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk membangkitkan motivasi ini, seperti memberikan penghargaan, pujian, atau dorongan lainnya agar Peserta didik terdorong untuk belajar.

e. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Menurut Enco Mulyasa (2005) dikutip dalam Basran, dkk (2023), ada beberapa prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu:

- 1) Topik yang menarik dan relevan
Peserta didik akan lebih termotivasi jika materi yang dipelajari dirasa menarik dan bermanfaat bagi mereka.
- 2) Tujuan pembelajaran yang jelas
Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas dan disampaikan kepada peserta didik agar mereka memahami arah dan manfaat dari proses belajar.
- 3) Informasi hasil belajar
Peserta didik perlu diberi umpan balik tentang hasil belajar mereka untuk mengetahui pencapaian mereka dan memperbaiki kekurangan.
- 4) Pujian dan penghargaan
Memberikan pujian atau penghargaan lebih efektif dibandingkan dengan hukuman, meskipun hukuman dapat digunakan jika diperlukan.

- 5) Memanfaatkan potensi peserta didik
Sikap, cita-cita, dan rasa ingin tahu Peserta didik dapat menjadi dasar untuk mendorong motivasi belajar mereka.
- 6) Memperhatikan perbedaan individu
Penting untuk memperhatikan variasi individu seperti minat, latar belakang, dan pandangan mereka terhadap sekolah atau mata pelajaran tertentu.
- 7) Pemenuhan kebutuhan peserta didik
Memberikan perhatian kepada peserta didik dengan merancang pengalaman belajar yang positif dapat memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini akan memberikan rasa kepuasan, meningkatkan kepercayaan diri, dan mendorong pencapaian prestasi belajar.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2010) dikutip Supriyatna, dkk (2021), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen utama:

- 1) Dorongan kognitif
Merupakan kebutuhan untuk memahami, mengetahui, dan menyelesaikan masalah. Dorongan ini biasanya muncul melalui interaksi Peserta didik dengan tugas atau masalah yang dihadapi.
- 2) Harga diri
Beberapa Peserta didik belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugas bukan semata-mata untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan, tetapi untuk memperoleh pengakuan, status, dan penghargaan terhadap dirinya.
- 3) Kebutuhan berafiliasi
Kebutuhan ini merujuk pada keinginan untuk menguasai materi pelajaran atau belajar demi mendapatkan pengakuan dari orang lain, seperti teman-teman. Komponen ini sering kali berkaitan erat dengan kebutuhan harga diri, karena pengakuan dari lingkungan sekitar turut mendukung rasa percaya diri Peserta didik.

g. Grand Theory Motivasi Belajar ARCS John Keller

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu teori yang mendasari penelitian tentang motivasi belajar adalah teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction) yang dikembangkan oleh John Keller (1987). Teori ini menekankan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar, suatu pembelajaran harus mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan peserta didik, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan setelah belajar.

1) *Attention* (Perhatian)

Keller menjelaskan bahwa perhatian peserta didik perlu ditarik agar mereka tertarik dan tetap fokus dalam pembelajaran. Perhatian ini dapat ditingkatkan melalui variasi metode pembelajaran, penggunaan media yang menarik, dan penyajian materi yang menantang. Pendekatan yang melibatkan pemecahan masalah, eksplorasi, dan diskusi kelompok dapat meningkatkan perhatian peserta didik.

2) *Relevance* (Relevansi)

Motivasi peserta didik akan meningkat jika mereka merasa bahwa materi yang dipelajari memiliki keterkaitan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, guru harus menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik, kebutuhan mereka di masa depan, atau minat mereka. Dalam model pembelajaran berbasis masalah (PBL), misalnya, peserta didik diberikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencari solusi.

3) *Confidence* (Kepercayaan Diri)

Peserta didik perlu memiliki keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas pembelajaran. Kepercayaan diri dapat ditingkatkan dengan memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mendorong mereka untuk mencoba serta belajar dari kesalahan. Dalam proses pembelajaran, strategi seperti scaffolding atau pemberian tugas bertahap dapat membantu peserta didik membangun rasa percaya diri mereka.

4) *Satisfaction* (Kepuasan)

Kepuasan dalam pembelajaran dapat dicapai jika peserta didik merasa bahwa usaha mereka dihargai dan menghasilkan pencapaian yang nyata. Keller menekankan pentingnya memberikan penghargaan, baik dalam bentuk pujian, umpan balik positif, maupun pengalaman belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran berbasis masalah, peserta didik merasa puas ketika mereka berhasil menemukan solusi dan memahami konsep dengan baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Pandangan Sardiman dan Uno menekankan pentingnya dorongan internal maupun eksternal yang membentuk ketekunan dan perhatian siswa dalam belajar. Teori ARCS dari Keller kemudian memberikan kerangka strategi yang konkret untuk meningkatkan motivasi melalui pendekatan yang sistematis, sehingga siswa lebih terlibat, percaya diri, dan puas dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar demi mencapai tujuan. Sardiman (2012) menyebutkan bahwa motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut.

Uno (2011) menambahkan bahwa motivasi belajar mencakup ketekunan, ketangguhan menghadapi kesulitan, serta minat dan perhatian terhadap pelajaran.

3. Model Pembelajaran

a. Definisi Model Pembelajaran

Menurut Sundari (2015) Model pembelajaran merupakan seperangkat strategi yang berdasarkan landasan teori dan penelitian tertentu yang meliputi latar belakang, prosedur pembelajaran, sistem pendukung dan evaluasi pembelajaran yang ditujukan bagi pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Trianto O (2020) Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran tutorial. Menurut Syaiful S. J. (2016) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dan penataan dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pada pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu, pola pembelajaran tersebut memperlihatkan kegiatan pembelajaran dalam mewujudkan kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada peserta didik.

Pola tersebut terdapat karakteristik berupa tahapan perbuatan atau kegiatan pembelajaran yang dapat mempermudah dalam melakukan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Adapun ciri-ciri model pembelajaran menurut Asyafah (2019), yaitu:

- 1) Rasional, teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta dan pengembangnya
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana pendidik belajar
- 3) Tingkah laku, yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- 4) Lingkungan belajar, yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Sedangkan menurut Rusman Widjanarko (2017) Model Pembelajaran memiliki ciri-ciri, yaitu:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu
- 3) Dapat dijelaskan pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*)
 - b) Adanya prinsip-prinsip reaksi
 - c) Sistem sosial
 - d) Sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran yang meliputi:
 - a) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur
 - b) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu dibuat berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar tertentu yang memiliki tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Model pembelajaran juga terdapat tingkah laku pembelajaran agar model pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, serta memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung.

c. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pendidikan yang memanfaatkan prinsip pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil, pertama kali diperkenalkan oleh McMaster Medical University. Menurut Asmara (2023), Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menemukan solusi melalui masalah nyata yang diberikan guru, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna. Proses PBL mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar mandiri yang merencanakan, memantau, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri, sehingga memungkinkan mereka menjadi pembelajar seumur hidup (*lifelong learner*). Menurut Arends (2012) PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam pemecahan masalah nyata.

Proses pembelajaran kolaboratif yang dikontekstualisasikan juga mendorong interaksi antar peserta didik, yang berbagi tanggung jawab yang sama untuk mencapai tujuan bersama yang relevan dengan konteks pembelajaran. Dengan bertukar ide dan memberikan umpan balik selama sesi pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran Ghani, dkk (2021). Metode *PBL* juga mampu meningkatkan komitmen Peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan, pendekatan tersebut menitik beratkan pada kegiatan kerja sama tim, komunikasi yang baik antar anggota kelompok, meneliti masalah dan mencari informasi untuk memecahkan persoalan atau permasalahan tersebut.

Selain itu, peserta didik bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan mereka harus berbagi tanggung jawab di antara anggota kelompok untuk memastikan bahwa masalah yang diberikan terpecahkan. PBL membantu peserta didik untuk mengatur waktu belajarnya dengan bijak karena mereka perlu menyelesaikan tugas yang diberikan berdasarkan waktu yang ditentukan Zakaria, dkk (2019).

Pembelajaran berbasis masalah, atau model pembelajaran berbasis masalah, memanfaatkan masalah kontekstual untuk mendorong peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan aktif. Amir (2016) menyatakan bahwa PBL merupakan inovasi pendidikan yang mendorong peserta didik aktif menemukan solusi atas permasalahan. Diharapkan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat membantu peserta didik memahami materi karena dalam proses pembelajaran, mereka diberikan masalah yang relevan dengan situasi yang sedang terjadi. Salah satu tugas peserta didik adalah memecahkan masalah dan mencari solusinya Ardiana, dkk. (2021). Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis masalah dapat menantang peserta didik untuk berpikir kritis dan menjawab pertanyaan dengan cara yang rasional.

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Seperti model pembelajaran lainnya, menurut Ardianti, dkk (2021) PBL juga memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut:

- 1) Masalah yang diajukan berupa masalah yang ada di dunia nyata, sehingga Peserta didik dapat membuat pertanyaan dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikannya.
- 2) Dengan pembelajaran interdisipliner, Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang.
- 3) Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat berdiskusi secara autentik dan sesuai dengan metode ilmiah.
- 4) Produk yang dibuat oleh Peserta didik dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang telah diselesaikan untuk dipublikasikan.
- 5) Dengan bekerja sama dan memotivasi satu sama lain terkait masalah yang dipecahkan, peserta didik dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Adapun pendapat lain, menurut Hosnan (2014) tentang karakteristik PBL adalah sebagai berikut:

- 1) Pengajuan masalah atau pertanyaan
Pengaturan pembelajaran tertuju pada masalah atau pertanyaan penting dengan memenuhi standar autentik, jelas, mudah dipahami, dan bermanfaat. Ini memastikan bahwa Peserta didik dapat memahami masalah yang diberikan dengan benar.
- 2) Keterkaitan dengan berbagai masalah disiplin ilmu
Dalam pembelajaran ini, masalah yang diajukan dapat mengaitkan atau melibatkan berbagai disiplin ilmu.
- 3) Penyelidikan yang autentik
Penyelidikan dan penyelesaian masalah adalah sesuatu yang sebenarnya. Peserta didik dapat menganalisis dan merumuskan masalah, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, melakukan percobaan jika diperlukan, membuat kesimpulan, dan menjelaskan hasilnya.
- 4) Menghasilkan dan memamerkan hasil/karya
Peserta didik diberi tugas untuk menyusun hasil penyelesaian masalah pembelajaran dan menyampaikan hasilnya di depan kelas. Hasil ini dapat dibuat dalam bentuk laporan atau tugas tugas lainnya.
- 5) Kolaborasi
Pembelajaran berbasis masalah menghasilkan tugas yang diselesaikan melalui komunikasi dan kerja sama yang baik antar teman dalam suatu kelompok dengan bimbingan guru Hosnan, (2014).

e. Langkah-Langkah Metode *Problem Based Learning*

Menurut Hosnan dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat langkah-langkah dari metode PBL , yaitu:

- 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah.
Pada tahap awal, guru harus menjelaskan dengan jelas tujuan pembelajaran dan sarana atau sumber belajar yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah sesuai materi dan kegiatan pembelajaran. Guru juga harus mendorong Peserta didik untuk menjadi positif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka juga harus mendorong Peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang telah dipilih atau ditentukan oleh guru.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
Guru membantu Peserta didik menentukan dan mengatur tugas atau kegiatan belajar yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang sudah diberikan pada tahap sebelumnya.

- 3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
Guru mendorong Peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar yang telah direncanakan dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
Guru membantu Peserta didik menyelesaikan dan menyiapkan kegiatan penyelidikan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil yang dimaksudkan dapat berupa laporan yang berisi solusi pemecahan masalah yang didasarkan pada temuan dan penelitian yang telah dilakukan. Selanjutnya, presentasi dapat dilakukan di depan kelas.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada langkah terakhir, guru dapat membantu dan membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi atau penilaian., serta dapat juga memberikan saran dan kritik tentang temuan penyelidikan pemecahan masalah.

f. Sintaks *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah PBL adalah pendekatan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja sama dalam kelompok guna menyelesaikan masalah nyata. PBL membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis serta menemukan solusi dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi. Pembelajaran ini juga menekankan pada pembelajaran aktif dan dapat menggunakan modul kuliah sebagai salah satu sarana Sudarti, (2024).

Dalam pembelajaran berbasis masalah, guru berperan sebagai fasilitator yang sebaiknya mengaitkan masalah yang dibahas dengan kurikulum yang berlaku. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk memperluas pemahaman mereka mengenai topik yang ingin dipelajari dan diketahui. Seperti model pembelajaran lainnya, pembelajaran berbasis masalah memiliki tahapan-tahapan atau yang dikenal dengan istilah sintak. Berikut adalah sintak pembelajaran berbasis masalah menurut Johnson dalam Apriani, dkk (2024).

Tabel 5. Sintaks Model Problem Based Learning

Fase	Indikator	Kegiatan Guru/Aktivitas
1	Orientasi Peserta didik pada Masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kebutuhan logistik yang diperlukan, mengajukan masalah, dan memotivasi Peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas pemecahan masalah yang mereka pilih.
2	Mengorganisasikan Peserta didik untuk Belajar	Guru membantu Peserta didik dalam merumuskan dan mengatur tugas-tugas belajar yang terkait dengan masalah yang sedang dipelajari.
3	Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok	Guru mendorong Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan eksperimen untuk mendapatkan solusi atas masalah yang ada
4	Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya	Guru membantu Peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, atau model, serta membantu mereka dalam kolaborasi dengan kelompoknya.
5	Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah	Guru membantu Peserta didik untuk merefleksikan dan mengevaluasi penyelidikan mereka dalam setiap tahapan proses pemecahan masalah.

g. Kelebihan *Problem Based Learning*

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan yang berbeda-beda Warsono dan Hariyanto (2014). Adapun kelebihan dari metode *PBL* adalah sebagai berikut:

- 1) Membiasakan Peserta didik untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi, baik yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas maupun masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk mengidentifikasi informasi yang sudah diketahui dan dibutuhkan, serta mengembangkan kemampuan mereka menggunakan sumber belajar, sumber media, dan proses pencarian informasi.
- 3) Mengembangkan kerjasama yang baik Peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar dalam meningkatkan keterampilan berdiskusi. Presentasi juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 4) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah.
- 5) Peserta didik didorong untuk membangun dan mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.

h. Kekurangan *Problem Based Learning*

Adapun kekurangan dari metode PBL menurut Warsono dan Hariyanto (2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan Peserta didik kepada pemecahan masalah.
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang.
- 3) Aktivitas Peserta didik yang dilaksanakan diluar sekolah, sulit dipantau guru.
- 4) Adanya kemungkinan Peserta didik yang mendapatkan hasil yang kurang maksimal dilihat dari kemampuan Peserta didik yang berbeda dan tidak bisa dipukul rata dalam golongan yang sama.
- 5) Peserta didik belajar melalui masalah nyata dalam pembelajaran berbasis masalah. Namun, mencari masalah yang mudah dipahami Peserta didik adalah tugas yang sulit, terutama jika masalah tersebut terkait dengan materi pelajaran.

i. *Grand Theory Teori Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky*

PBL memiliki landasan teoritis yang kuat dalam teori perkembangan kognitif, salah satunya adalah teori Lev Vygotsky. Vygotsky (1978) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain. Menekankan bahwa perkembangan kognitif peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga oleh lingkungan sosial, budaya, dan interaksi dengan orang lain yang lebih kompeten. Salah satu konsep utama dalam teori Vygotsky yang relevan dengan PBL adalah Zone of Proximal Development (ZPD). ZPD mengacu pada jarak antara kemampuan yang dapat dicapai peserta didik secara mandiri dengan kemampuan yang dapat mereka capai dengan bantuan orang lain, seperti guru atau teman sebaya.

Konteks PBL membuat peserta didik menghadapi masalah yang menantang dan berusaha mencari solusi secara mandiri, tetapi tetap mendapatkan bimbingan dari guru atau anggota kelompoknya. Proses ini memungkinkan mereka berkembang ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi sesuai dengan ZPD. Selain itu, konsep scaffolding dalam teori Vygotsky juga sangat relevan dengan PBL.

Scaffolding adalah bantuan yang diberikan kepada peserta didik pada tahap awal pembelajaran, yang secara bertahap dikurangi seiring dengan meningkatnya kemampuan peserta didik. Pada pembelajaran PBL guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan awal dalam memahami dan menyelesaikan masalah, tetapi kemudian mengurangi intervensinya agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Teori Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembelajaran. Menurutnya, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep jika mereka belajar melalui diskusi dan kolaborasi dengan teman sebaya.

Hal tersebut sesuai dengan prinsip utama PBL, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, bertukar ide, dan membangun pemahaman bersama. Dengan demikian, teori perkembangan kognitif Lev Vygotsky menjadi landasan yang kuat dalam penerapan PBL. Konsep ZPD, scaffolding, dan interaksi sosial menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih mendalam melalui bimbingan bertahap dan kerja sama dalam kelompok.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep alam dan sosial yang relevan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari. IPAS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memahami hubungan manusia dengan lingkungan alam dan sosialnya melalui pendekatan yang menyeluruh, interdisipliner, dan berbasis konteks.

Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan relevansi antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik Kemendikbud (2021). Capaian pembelajaran IPAS yang tertuang dalam Lampiran Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka Pratiwi, dkk (2023). Negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Menurut Rusman (2016), IPAS juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Pembelajaran IPAS melibatkan aktivitas eksplorasi, observasi, serta pengembangan sikap ilmiah dan sosial, yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Dalam konteks kelas IV, IPAS memuat berbagai materi.

Salah satu materi tersebut yaitu berupa keragaman budaya. Bangsa Indonesia adalah bangsa besar yang terdiri lebih dari 300 suku yang tersebar dari Sabang sampai dengan Merauke. Terdapat banyaknya suku bangsa tersebut akan membuat masyarakat khususnya peserta didik merasa kesulitan untuk mengenali budaya masing-masing suku. Fokus pada mata pelajaran IPAS, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Peserta didik pada materi keberagaman budaya.

a. Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV

Materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan rasa toleransi, serta cinta pada tanah air kepada peserta didik mengenai kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia.

Materi ini biasanya berada di tahun ajaran semester genap. Materi keberagaman budaya mencakup bahasa, adat istiadat, tarian, pakaian tradisional, rumah adat, serta makanan khas dari berbagai daerah di Indonesia. Menurut Permendikbud No. 37 Tahun 2018, materi keberagaman budaya bertujuan untuk :

- 1) Mengembangkan kesadaran Peserta didik tentang pentingnya hidup rukun dalam keberagaman.
- 2) Menghargai perbedaan sebagai kekayaan bangsa yang perlu dijaga.
- 3) Memupuk sikap toleransi terhadap keberagaman budaya di sekitar Peserta didik.

Pendekatan pembelajaran keberagaman budaya dapat dilakukan melalui metode yang kontekstual dan interaktif, seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu model yang efektif adalah *Problem-Based Learning*, yang memberikan Peserta didik kesempatan untuk memecahkan masalah nyata terkait isu keberagaman budaya.

5. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, kata "media" adalah bentuk jamak dari kata "medium". Meskipun definisi media sangat luas, kita hanya membatasinya pada media pendidikan, yaitu media yang digunakan sebagai alat dan sumber kegiatan pembelajaran. Media berasal dari kata latin *medius*, yang berarti "tengah, perantara, atau pengantar." Media dalam proses belajar mengajar biasanya didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali data visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) membatasi media sebagai segala jenis media dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media juga sering disebut sebagai sistem penyampai atau pengantar.

Istilah mediator menunjukkan peran atau tugasnya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua elemen utama proses belajar, peserta didik dan materi pelajaran Ibrahim, dkk (2022). Media didefinisikan oleh Hamijaya dalam Ibrahim, dkk (2022) sebagai semua jenis perantara yang digunakan oleh orang untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga mereka sampai kepada orang yang dituju. Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, menurut Khadijah (2016), sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak usia dini sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Sufri Mashuri (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan 21 dan berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Hal tersebut memungkinkan proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan peserta didik berlangsung dengan efektif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar karena membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Guru berfungsi sebagai penyampai informasi, dan guru harus menggunakan berbagai media ajar yang sesuai Aisyah Nurhikmah, dkk (2023). Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses pendidikan.

Pendidik sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan informasi sehingga peserta didik dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi Wulandari, dkk. (2023). Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi ke orang lain. Dengan demikian, dapat meningkatkan pikiran, perasaan, rasa ingin tahu, perhatian, dan minat Peserta didik sehingga proses belajar berhasil Indriyani, (2019).

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan sumber kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai perantara antara peserta didik dan materi pelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat meningkatkan pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik, serta memfasilitasi proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan Peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis yang positif terhadap pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya sebagaimana dikutip dalam Misyuli, dkk. (2023), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif: Media pembelajaran membantu penyampai dan penerima berkomunikasi, sehingga tidak ada masalah bahasa verbal atau salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi: Media pembelajaran dapat mendorong Peserta didik untuk belajar. Dengan membuat media pembelajaran yang tidak hanya mengandung elemen seni, tetapi juga memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran, semangat belajar Peserta didik dapat meningkat.
- 3) Fungsi kebermanaknaan: Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna jika pembelajaran tidak hanya menambah informasi tetapi juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi: Setiap Peserta didik dapat memiliki pemahaman yang sama tentang informasi yang disampaikan sehingga mereka memiliki pemahaman yang sama tentang apa yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas: Dengan latar belakang Peserta didik yang berbeda, seperti gaya belajar, pengalaman, dan jenis pendidikan, Peserta didik dapat memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Cecep (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok Peserta didik untuk tujuan informasi. Bentuk dan isi penyajian sangat umum, berfungsi sebagai pengantar ringkasan laporan atau informasi dasar. Selain itu, penyajian dapat berbentuk hiburan, komedi, atau motivasi.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran umumnya membantu guru dan peserta didik berinteraksi lebih baik, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien Indriyani (2019). Namun, Kemp dan Dayton dalam Syamsiani (2023) mengidentifikasi beberapa keuntungan media pembelajaran, misalnya:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga;
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar Peserta didik;
- 6) Media memungkinkan proses belajar di mana saja dan kapan saja;
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif Peserta didik terhadap materi dan proses belajar; dan Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat praktis media pembelajaran menurut Firmadani (2010) dalam Syamsani (2023) di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara Peserta didik dan lingkungannya, dan memberikan kemungkinan bagi Peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memungkinkan Peserta didik berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, serta memberikan pengalaman yang mirip dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Kunjungan ke kebun binatang atau museum.

d. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif melalui berbagai bentuk aktivitas, seperti kuis, permainan, atau soal latihan.

Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai media yang menyajikan soal-soal untuk mendukung pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL). *Wordwall* menyediakan berbagai fitur untuk menampilkan materi, dalam implementasi PBL, penyajian materi utama tetap dilakukan oleh guru atau siswa sesuai dengan langkah-langkah sintaks PBL. Media *Wordwall* berperan sebagai alat evaluasi dan latihan , yang digunakan untuk:

1. Memfasilitasi siswa dalam menguji pemahaman mereka terhadap masalah yang diangkat.
2. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik melalui soal berbasis permainan.
3. Mendukung proses refleksi dan diskusi siswa dalam menemukan solusi dari masalah yang diberikan.

Dengan demikian, *Wordwall* dalam penelitian ini bukan sebagai sumber materi utama, tetapi sebagai media soal yang mengikuti alur PBL , sehingga tetap sesuai dengan prinsip PBL, dimana siswa aktif dalam menemukan konsep melalui penyelesaian masalah, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Menurut P. M. Sari & Yarza (2021) *wordwall* adalah salah satu aplikasi yang menarik bagi Peserta didik untuk menggunakannya sebagai alat penilaian dan media belajar. *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian untuk guru dan Peserta didik. *Wordwall* memiliki beberapa kelebihan, termasuk gratis untuk opsi dasar dan berbagai template. Selain itu, permainan yang dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui platform seperti *Google Class*, *WhatsApp*, dan lainnya. Banyak jenis permainan dapat dimainkan melalui program ini, seperti *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan masih banyak lainnya. Salah satu keuntungan tambahan adalah bahwa permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, yang akan membuatnya lebih mudah bagi Peserta didik yang mengalami masalah dengan jaringan.

Wordwall menawarkan contoh karya guru untuk membantu peserta didik baru berkreasi. Media pembelajaran ini didefinisikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan Ainnun (2022). *Wordwall* dapat digunakan untuk merancang dan menilai penilaian pembelajaran. *Wordwall* adalah jenis media pembelajaran interaktif berbentuk permainan yang dapat diakses secara online melalui *wordwall.net* dan memiliki tampilan yang menarik yang dapat digunakan peserta didik secara mandiri atau dengan bimbingan guru. Selain itu, *wordwall* memiliki aplikasi evaluasi secara *online*. Sehingga diharapkan dapat lebih mudah memahami pelajaran *online* dalam penggunaan aplikasi.

e. Karakteristik *Wordwall*

Media berbasis *wordwall* memiliki fitur yang harus diperhatikan sebagaimana disebutkan dalam Lubis dan Nuriadin (2022) adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kesulitan. Tingkat kesulitan terkait dengan level permainan; jika Peserta didik memainkan permainan dengan level tinggi, maka tingkat kesulitan juga akan tinggi, begitu pula sebaliknya. Level ini dapat diatur oleh guru; mereka dapat ditempatkan di akhir permainan atau di awal permainan.
- 2) Menarik dan menyenangkan, hal ini mampu membuat Peserta didik tertarik untuk mengerjakan setiap soal yang disediakan dan membantu mereka mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Mengembangkan keterampilan, karena Peserta didik mungkin gagal dalam setiap permainan, tetapi mereka dapat mengulangnya untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan setiap soal.
- 4) Dapat dimainkan secara individual maupun kelompok.

f. Langkah-Langkah Penggunaan *Wordwall*

Perlu diketahui, media berbasis *wordwall* ini bisa diakses melalui Adroid ataupun laptop/PC dan memiliki tampilan yang tidak jauh berbeda jika diakses di keduanya :

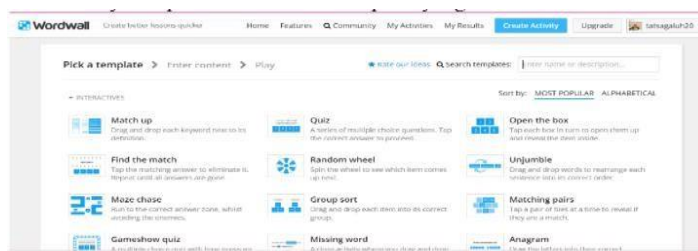
Berikut langkah-langkah penggunaan *wordwall*, yaitu :

- 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data dan menekan tombol start/mulai.



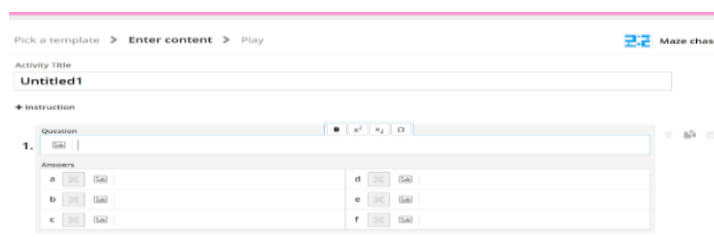
Gambar 2. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall

- 2) Pilihlah create activity lalu pilihlah salah satu template yang ada. Ketika sudah selesai mengerjakan, Peserta didik bisa melihat score yang diperoleh.



Gambar 3. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall

- 3) Tuliskan judul dan deskripsi permainan selanjutnya pilih *done* untuk menyelesaikan langkah awal pembuatan permainan.



Gambar 4. Langkah-langkah Penggunaan Wordwall

- 4) Guru bisa melihat score yang diperoleh Peserta didik di akun *wordwall*-nya yakni dengan menekan tombol *My Result*/hasil saya. Dari sana guru bisa melihat ranking nilai Peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

g. Kelebihan *Wordwall*

- 1) Merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan secara online dan berfungsi sebagai media digital berbasis teknologi. Aplikasi tersebut sangat mudah untuk membuat peserta didik tertarik, kagum, dan tertarik.
- 2) Aplikasi gratis yang mudah digunakan dan mudah digunakan sangat memudahkan guru untuk menggunakannya.
- 3) Dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman akhir materi dengan fitur *quiz*, yang diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan aktivitas peserta didik, meningkatkan pembelajaran, dan meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi.
- 4) Memiliki fitur, *template*, desain, dan objek yang lebih realistis dan menarik yang dapat diakses oleh peserta didik dengan jelas. Dengan demikian, jika fitur *quiz* digunakan, jarak jarak setiap peserta didik dapat disesuaikan dengan jelas.
- 5) Aplikasi yang bisa diakses tidak hanya melalui komputer atau laptop saja melainkan bisa melalui telepon genggam/*smartphone*.

Adapun kekurangan dari aplikasi *wordwall* Mujahidin, dkk (2019) ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan ukuran huruf yang tidak tersedia pilihan dan tidak dapat diubah.
- 2) Untuk mendesain media atau alat evaluasi butuh waktu yang lama.
- 3) Kendala jaringan internet karen penggunaannya memerlukan jaringan internet yang optimal.
- 4) Harus menggunakan perangkat yang memadai untuk mengoperasikannya.
- 5) Adanya kemungkinan peserta didik menginput jawaban lebih dari satu kali sehingga data akan ada lebih dari satu.

B. Penelitian Relevan

Tabel 6. Peneliti Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hesty Wahyuni, dkk (2024)	Penerapan Model PBL Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS	Sama-sama menggunakan model PBL dan media Wordwall pada siswa kelas IV SD.	Fokus penelitian ini pada hasil belajar , sedangkan penelitian saya fokus pada motivasi belajar . Teknik analisis menggunakan PTK (siklus I dan II) , sedangkan saya menggunakan desain pra-eksperimental .
2	Bestiyana, dkk (2024)	Pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) menggunakan media <i>Wordwall</i> terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar pada kurikulum merdeka	Sama-sama meneliti motivasi belajar dan menggunakan PBL dengan berbantuan media <i>wordwall</i> .	Penelitian mereka dilakukan di kelas V, dengan desain eksperimen semu , sedangkan saya di kelas IV, Penelitian mereka menggunakan kurikulum merdeka secara eksplisit , saya menyesuaikan namun tidak menjadi fokus utama.
3	Nabila Atika, dkk (2024)	Penerapan Model PBL Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Sama-sama di kelas IV , menggunakan model PBL dan berbantuan media <i>wordwall</i> .	Fokus mereka pada keaktifan dan hasil belajar , saya fokus pada motivasi belajar . Topik mereka pada keberagaman budaya , topik saya juga serupa namun lebih terfokus pada aspek motivasi siswa .
4	Alfa Della Rosa, dkk (2024)	Implementasi Pendekatan CRT Berbantuan Wordwall	Sama-sama menggunakan media <i>wordwall</i> .	Model yang digunakan adalah CRT (<i>Culturally Responsive Teaching</i>) dengan focus penelitian yaitu pada hasil belajar , sedangkan saya menggunakan <i>problem based learning</i> dengan fokus penelitian pada motivasi belajar.
5	Meliza Yusdasari, dkk (2020)	Hubungan Lingkungan Belajar dan Motivasi terhadap Hasil Belajar	Sama-sama meneliti motivasi belajar sebagai variabel penting dalam hasil belajar.	Penelitian ini menitikberatkan pada hubungan lingkungan belajar dan motivasi terhadap hasil belajar . Saya hanya meneliti pengaruh <i>problem based learning</i> berbantuan media <i>wordwall</i> terhadap motivasi belajar saja, bukan hubungan antar variabel.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan sebuah model atau gambaran yang berisikan konsep hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dengan menggunakan desain penelitian replika.

Desain penelitian Replika adalah desain penelitian berulang menggunakan dua kelompok tanpa kelas kontrol dengan memberikan perlakuan yang sama untuk memastikan seberapa besar konsistensi efek yang dihasilkan. Variabel bebas (X) yang dimaksud adalah model pembelajaran dan media yang dapat digunakan yaitu model PBL dengan soal berbasis *wordwall*, sedangkan variabel terikat (Y) tujuan pemberian perlakuan yaitu motivasi belajar. Menurut Sakaran dalam Sugiyono (2019) kerangka pikir menggambarkan hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel penelitian, baik melalui teks deskriptif maupun bagan yang menunjukkan alur proses logis.

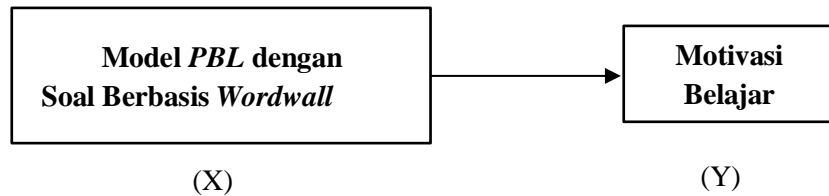
Kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu berupa input, tindakan, dan output. Input merupakan masalah-masalah yang ada dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu :

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered Learning*),
2. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik

Output yang diharapkan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall* untuk melihat konsistensi efek yang dihasilkan pada peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk.

Model PBL fokus pada pemberian masalah yang relevan dan kontekstual untuk diselesaikan peserta didik melalui kolaborasi kelompok, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Media *wordwall* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif, seperti *find the match* atau *gameshow quiz* yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga melalui pembelajaran berbasis masalah, kegiatan pembelajaran yang kolaboratif, dan berbantuan media yang menyenangkan, peserta didik lebih dapat memahami, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran, sambil mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka.

Dengan demikian, penerapan PBL dengan berbantuan penggunaan media berbasis *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara konsisten.



Gambar 6. Kerangka Konsep

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

D. Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Nol (H_0) :
 - a. Penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas IV SD.
2. Hipotesis Kerja (H_a) :
 - a. Penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Eksperimen Replika. Desain ini terdiri dari dua kelas eksperimen tanpa kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan perlakuan serupa, yaitu penerapan model pembelajaran dan bantuan media berisi soal yang sama. Data dianalisis dengan membandingkan hasil Pre-test dan Post-test berupa angket motivasi belajar peserta didik dari setiap kelas. Hal tersebut dilakukan untuk memastikan hasil penelitian di kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan efek yang konsisten. Menurut Sugiyono (2018), data kuantitatif adalah jenis data penelitian yang didasarkan pada pendekatan positivistik, yaitu data konkret yang dapat diukur. Data ini berbentuk angka-angka yang dianalisis menggunakan alat uji statistik untuk mengkaji permasalahan yang diteliti sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan. Penelitian eksperimen replika dilakukan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV SD.

Prosedur pembelajaran mengikuti sintaks PBL yang terdiri dari:

1. Orientasi peserta didik pada masalah nyata.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar dalam kelompok.
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Dalam setiap tahapan, media *wordwall* digunakan sebagai sarana evaluasi, latihan, maupun kuis interaktif agar siswa lebih aktif dan termotivasi.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana tentang cara mengumpulkan dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini digunakan desain replika dengan bentuk pretest-posttest menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar peserta didik. Desain replika merupakan penelitian berulang dengan perlakuan yang sama pada lebih dari satu kelompok dengan tujuan untuk menguji konsistensi efek perlakuan. Pemilihan desain replika pada penelitian ini adalah karena penelitian ini tidak hanya menggunakan satu kelas, tetapi dua kelas eksperimen (kelas IVA dan IVB) yang sama-sama diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall*. Dengan menggunakan desain replika, peneliti dapat membandingkan hasil antar kelas dan memastikan bahwa konsistensi efek peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan tidak hanya muncul pada satu kelompok tertentu, melainkan konsisten pada lebih dari satu kelompok. Dengan demikian, kesimpulan penelitian menjadi lebih kuat dan reliabel.

Rancangan desain penelitian digambarkan berikut ini:

Kelas IVA: O1 x O2
Kelas IVB: O1 x O2

Gambar 7. Desain Penelitian

Keterangan :

O1 = Nilai pretest

X = Perlakuan berupa model PBL berbantuan media *wordwall*

O2 = Nilai posttest

Sumber : Nayeri et al (2023)

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi atau area spesifik di mana kegiatan penelitian dilakukan. Lokasi ini dipilih berdasarkan relevansi dengan tujuan penelitian, kemudahan akses, dan kecocokan dengan data yang dibutuhkan. Lokasi Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kebon Jeruk yang berlokasi di Jl. Adi Sucipto, Kel. Kebon Jeruk, Kec. Tanjungkarang Timur, Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian merujuk pada periode atau durasi tertentu di mana penelitian dilaksanakan, mulai dari tahap persiapan hingga pengumpulan dan analisis data. Waktu ini dirancang untuk memastikan penelitian berjalan secara efektif dan efisien. Survei pertama dimulai sejak tanggal 08 November, dan pra penelitian dilaksanakan pada tanggal 02 Desember, pada waktu semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Sedangkan pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 16-20 Maret, pada semester genap pelajaran 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Kebon Jeruk. Peneliti mengambil 2 kelas yaitu IVA dan IVB untuk kelas eksperimen tanpa kelas kontrol.

C. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Kebon Jeruk Bandar Lampung, untuk bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, tenaga pendidik, dan peserta didik.
- b. Menentukan subjek, yaitu peserta didik kelas IVA dan IVB. Setelah itu, dilakukan pre-test berupa angket motivasi belajar pada kedua kelas untuk mengukur tingkat motivasi belajar sebelum intervensi

- c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai objek penelitian oleh peneliti, dan memilih kelompok subjek yang ingin dijadikan kelas eksperimen.
- d. Selanjutnya, peneliti menyiapkan soal berbasis media pembelajaran dan modul ajar yang akan digunakan selama proses penelitian dan rencana pembelajaran berbasis PBL dengan soal berbasis media *wordwall*.

2. Pelaksanaan

- a. Pada awal pembelajaran, peneliti memberikan pre-test berupa angket pembelajaran sebelum perlakuan yang sama diberikan pada peserta didik di kedua kelas.
- b. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan sintaks penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* selama beberapa sesi pembelajaran sesuai jadwal yang telah ditentukan.
- c. Setelah semua pertemuan selesai, peneliti mengadakan post-test berupa angket motivasi belajar guna mengevaluasi hasil belajar peserta didik serta melihat perubahan motivasi yang terjadi.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a. Melakukan pengumpulan, pengolahan, analisis data menggunakan analisis statistik untuk menguji perbedaan motivasi belajar pada dua kelompok eksperimen dengan menghitung perbedaan hasil pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan melakukan interpretasi hasil perhitungan data untuk melihat pengaruh model pembelajaran. PBL dan soal berbasis *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik, serta meneliti perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest di setiap kelas, serta perbandingan hasil posttest antara kelas IVA dan IVB.
- b. Membuat laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok individu, objek, atau fenomena yang menjadi fokus penelitian, sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan oleh peneliti.

Populasi mencakup semua elemen yang relevan dengan tujuan penelitian, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada kelompok tersebut. Populasi Penelitian ini terdapat pada peserta didik kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Kebon Jeruk, dengan jumlah total yaitu 51 Peserta didik.

Tabel 7. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Kebon Jeruk

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	26
2	IV B	25
Jumlah		51

Sumber: Daftar absen peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan. Sampel harus dipilih secara tepat agar dapat memberikan gambaran akurat tentang populasi yang diwakili. Menurut Sugiyono, (2019) teknik pengambilan sampel secara skematis teknik macam-macam sampling dibagi menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non propability sampling*. Pada penelitian ini peneliti akan memilih sampel menggunakan cara *non propability sampling* artinya pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, tetapi berdasarkan pertimbangan tertentu. Salah satu jenisnya adalah *purposive sampling*, yang berarti sampel dipilih dengan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini biasanya digunakan dalam penelitian yang tidak membutuhkan generalisasi hasil ke seluruh populasi, seperti penelitian eksperimen, kualitatif, atau studi kasus. Menurut Sugiyono (2019) mengatakan teknik *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel Penelitian ini diambil melalui kesamaan jumlah peserta didik dari dua kelas yang tersedia, yaitu kelas IV A dengan total 26 peserta didik dan IV B dengan total 25 peserta didik sehingga sebanyak 51 peserta didik akan dipilih untuk dijadikan kelas eksperimen dan diberikan perlakuan menggunakan model *PBL* dan soal berbasis *wordwall* dengan desain penelitian Replika untuk melihat apakah penerapan perlakuan memberikan pengaruh atau efek konsisten pada peningkatan motivasi belajar.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah aspek atau faktor yang diukur, dikendalikan, atau dimanipulasi dalam penelitian untuk memahami hubungan atau pengaruhnya. Variabel ini yaitu, sebagai berikut :

a. Variabel Bebas (X) :

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi perlakuan atau intervensi dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *PBL* dan soal berbasis *wordwall*. Variabel bebas (X) dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan Variabel Terikat (Y) Motivasi Belajar Peserta Didik.

b. Variabel Terikat (Y) :

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X). Dalam penelitian ini, Variabel terikat (Y) Motivasi Belajar Peserta didik merupakan hasil atau respon yang diukur menggunakan angket motivasi belajar berdasarkan teori ARCS John Keller yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest). Bertujuan untuk melihat perubahan motivasi belajar mereka. untuk melihat pengaruh dari Variabel bebas (X) penerapan model *PBL* dengan soal berbasis *wordwall*. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan empat aspek dalam teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*), yang mencakup :

- 1) *Attention* (Perhatian) : Sejauh mana siswa merasa tertarik dengan pembelajaran yang diberikan.

- 2) *Relevance* (Relevansi) : Seberapa besar siswa melihat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan mereka.
- 3) *Confidence* (Kepercayaan Diri) : Seberapa yakin siswa dengan kemampuan mereka untuk memahami materi yang diajarkan.
- 4) *Satisfaction* (Kepuasan) : Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang mereka terima, termasuk penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Setiap pernyataan dalam angket diberikan skor dengan skala Likert (misalnya : 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, 5 = sangat setuju). Hasil angket dianalisis untuk menentukan perubahan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model PBL berbantuan *wordwall*.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Model *PBL*

Model PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada Peserta didik, di mana proses pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah nyata. Model ini bertujuan untuk mendorong Peserta didik berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menemukan solusi. Pembelajaran berbasis masalah tidak hanya membangun pemahaman konseptual tetapi juga meningkatkan motivasi belajar Peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan relevan.

b. Media *Wordwall*

Media pembelajaran *wordwall* adalah platform digital interaktif yang digunakan untuk menayangkan soal-soal berbasis permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, atau roda acak. Dalam pembelajaran, media ini membantu siswa memperkuat pemahaman konsep melalui penyelesaian soal secara menyenangkan dan menantang. *Wordwall* juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam diri maupun lingkungan sekitar Peserta didik yang membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar dapat diukur melalui minat terhadap pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan, dan usaha untuk memahami materi yang dipelajari.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model PBL dengan Media *wordwall* (Variabel X) adalah strategi pembelajaran yang memadukan langkah-langkah PBL dengan penggunaan alat bantu interaktif berbasis digital.

Model ini berlandaskan teori Lev Vygotsky, yang menekankan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), scaffolding, dan interaksi sosial dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Identifikasi masalah: Siswa diberikan masalah berbasis budaya yang sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
- 2) Pengumpulan informasi: Siswa mencari informasi dan mendiskusikan solusi terhadap masalah yang diberikan.
- 3) Pengembangan solusi: Siswa merancang dan mengajukan solusi terhadap permasalahan dalam pembelajaran berbantuan *wordwall*.
- 4) Presentasi dan refleksi: Siswa mempresentasikan solusi mereka dan merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.

- b. Motivasi Belajar (Variabel Y) dalam penelitian ini tidak hanya mengacu pada teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dari John Keller, tetapi didukung oleh pendapat Sardiman (2011) lebih mencakup faktor internal dan eksternal yang bermanfaat bagi belajar siswa dan Uno (2011) menambahkan motivasi bahwa belajar mencakup semua yang juga, kebutuhan, dan tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik. Ketiganya memberikan landasan yang saling melengkapi dalam memahami bagaimana motivasi dapat ditumbuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan ketiga teori ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar diukur menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan dalam bentuk pre dan post dengan indikator yang meliputi:

- 1) *Attention* (Perhatian) : Siswa tertarik dan fokus pada pembelajaran. Bisa diukur dari respons awal mereka terhadap materi yang disajikan menggunakan *wordwall*.
- 2) *Relevance* (Relevansi) : Siswa merasa materi yang diajarkan bermanfaat dan terkait dengan kehidupan mereka. Bisa diukur dari tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi atau tugas.
- 3) *Confidence* (Kepercayaan Diri) : Siswa merasa yakin bisa menyelesaikan tugas yang diberikan. Bisa diukur dari keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan atau mengerjakan kuis.
- 4) *Satisfaction* (Kepuasan) : Siswa merasa senang dan puas setelah belajar. Bisa diukur dari tanggapan mereka setelah mengikuti pembelajaran dengan PBL dan *wordwall*.

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket skala Likert, yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan model PBL dengan soal berbasis *wordwall*.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Non Tes

a. Observasi

Pengumpulan data non-tes penelitian dilakukan dengan observasi partisipatif. Observasi partisipatif merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti tidak hanya mengamati, tetapi berinteraksi langsung dengan subjek penelitian, seperti melakukan percakapan singkat untuk memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang fenomena yang diamati. Fokus pengamatan meliputi aktivitas peserta didik, interaksi antar peserta didik, serta keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah, yang merupakan inti dari pembelajaran berbasis masalah. Observasi dilakukan tanpa menggunakan instrumen terstruktur seperti lembar observasi atau checklist, melainkan dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Teknik ini bertujuan untuk menggali sudut pandang peserta didik secara langsung, sehingga data yang diperoleh tidak hanya menggambarkan perilaku yang tampak, tetapi juga memberikan konteks dan alasan di balik tindakan yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran.

2. Teknik Tes

a. Angket

Pengumpulan data tes dalam penelitian ini dilakukan dengan angket motivasi belajar, yang diberikan pada tahap pretest dan posttest, dengan tujuan sebagai berikut:

1) Mengukur Motivasi Awal Peserta didik (Pretest)

Pretest dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui tingkat motivasi awal peserta didik sebelum diberikan pembelajaran dengan model PBL dengan soal berbasis *wordwall*.

2) Mengukur Perubahan Motivasi Setelah Perlakuan (Posttest)

Posttest dilakukan setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan motivasi peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran dengan model PBL dengan soal berbasis *wordwall*.

3) Membandingkan Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil tes yang didapatkan akan memberikan data kuantitatif tentang sejauh mana Peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian berupa Observasi Partisipatif dan Pretest-Posttest berupa Instrumen Test. Instrumen Test yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar, yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Instrumen diberikan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur tingkat perubahan motivasi belajar peserta didik secara konsisten sesuai dengan konteks desain penelitian replika yang digunakan oleh peneliti. Jenis angket yang digunakan, berupa angket skala likert atau angket tertutup (*likert scale*) yang mengukur motivasi belajar peserta didik berdasarkan model ARCS (John Keller).

Berikut merupakan kisi-kisi dan instrumen angket motivasi belajar peserta didik yang akan peneliti gunakan untuk pre-test dan post-test.

Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Attention (Perhatian)	- Ketertarikan peserta didik terhadap materi - Keberagaman metode pembelajaran - Penggunaan media menarik dalam pembelajaran	1, 2, 3, 4
Relevance (Relevansi)	- Hubungan materi dengan kehidupan peserta didik - Manfaat materi untuk masa depan peserta didik - Kesesuaian pembelajaran dengan minat peserta didik	5, 6, 7, 8
Confidence (Kepercayaan Diri)	- Keyakinan peserta didik dalam memahami materi - Kemampuan menyelesaikan tugas - Kejelasan instruksi dalam pembelajaran	9, 10, 11, 12
Satisfaction (Kepuasan)	- Kepuasan terhadap hasil belajar - Penghargaan atau umpan balik dari guru - Motivasi untuk terus belajar	13, 14, 15, 16

Sumber : Mustakim, K. (2012).

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan berikut dengan saksama, kemudian berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Tabel 9. Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa tertarik dengan materi pelajaran IPAS tema keberagaman budaya yang sedang dipelajari	4	3	2	1
2	Saya merasa senang jika pembelajaran dilakukan dengan cara yang tidak membosankan, seperti diskusi atau pemecahan masalah.	4	3	2	1
3	Saya merasa lebih semangat belajar saat menggunakan media wordwall karna terdapat video, permainan dan kuis.	4	3	2	1
4	Saya lebih mudah memahami materi saat pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik.	4	3	2	1
5	Saya merasa bahwa materi pelajaran IPAS tema keberagaman budaya berhubungan dengan kehidupan saya sehari-hari	4	3	2	1
6	Saya sering menemukan hal-hal dalam kehidupan yang berkaitan dengan apa yang saya pelajari di IPAS bertema keberagaman budaya	4	3	2	1
7	Saya yakin bahwa materi IPAS tema keberagaman budaya yang dipelajari akan bermanfaat untuk masa depan saya.	4	3	2	1
8	Saya merasa lebih semangat belajar IPAS tema keberagaman budaya karena cara mengajarnya sesuai dengan minat saya.	4	3	2	1
9	Saya percaya diri menjawab pertanyaan yang berhubungan	4	3	2	1

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	dengan materi IPAS tema keberagaman budaya.				
10	Saya merasa percaya diri saat mengerjakan tugas kelompok maupun tugas individu.	4	3	2	1
11	Guru memberikan petunjuk atau instruksi pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami.	4	3	2	1
12	Saya memahami apa yang harus saya lakukan setelah guru menjelaskan tugas atau kegiatan belajar.	4	3	2	1
13	Saya merasa puas dengan hasil belajar atau pencapaian yang saya peroleh setelah pembelajaran dan saya menjadi lebih memahami materi.	4	3	2	1
14	Saya merasa senang karna guru memberikan pujian, motivasi dan hadiah atas usaha saya dalam belajar.	4	3	2	1
15	Saya menerima arahan dari guru mengenai apa yang sudah baik dan perlu untuk diperbaiki	4	3	2	1
16	Saya merasa termotivasi dan semangat untuk belajar setelah mengikuti proses pembelajaran hari ini.	4	3	2	1

Sumber : Modifikasi Mustakim, K (2012)

Tabel 10. Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar (Per Butir)

Skor	Kategori	Keterangan
5	Sangat Setuju	Siswa sangat termotivasi dan selalu aktif mengikuti pembelajaran.
4	Setuju	Siswa termotivasi dan sering menunjukkan aktif dalam pembelajaran.
3	Ragu-ragu	Siswa cukup termotivasi tetapi hanya kadang-kadang aktif dalam belajar.
2	Tidak Setuju	Siswa kurang termotivasi dan jarang menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran.
1	Sangat Tidak Setuju	Siswa sangat kurang termotivasi dan tidak aktif belajar sama sekali.

Sumber : Modifikasi Mustakim, K. (2012).

2. Uji Prasyarat Instrumen

Penulis menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen layak digunakan :

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, diawali validitas isi dengan expert judgement, yaitu meminta penilaian dari dosen ahli mengenai kesesuaian butir pernyataan dengan indikator motivasi belajar. Selanjutnya, validitas empiris diuji dengan menggunakan Korelasi Pearson. Korelasi Pearson adalah metode statistik yang digunakan untuk mengukur sejauh mana hubungan linear antara dua variabel.

Dengan demikian, hasil uji validitas instrumen menunjukkan bahwa semua butir pernyataan memiliki nilai korelasi lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5%, sehingga seluruh butir pernyataan dinyatakan valid. Rumus Pearson Product Moment digunakan untuk menguji validitas instrumen penelitian, yaitu untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item dengan skor total. Rumusnya yaitu, sebagai berikut.

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, 2 variabel yang dikorelasikan.

Σxy = Jumlah perkalian X dan Y

x^2 = Kuadrat dari X

y^2 = Kuadrat dari Y

\geq = valid

\leq = tidak valid atau drop out Distribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Sumber : Arikunto (2018:87)

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah sejauh mana instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten. Reliabilitas diuji menggunakan Cronbach's Alpha.

Cronbach's Alpha adalah ukuran reliabilitas internal dari instrumen yang digunakan, menunjukkan sejauh mana konsistensi internal suatu instrumen. Nilai Cronbach's Alpha berkisar antara 0 hingga 1, di mana nilai lebih besar dari 0,7 menunjukkan instrumen yang reliabel.

Pada penelitian ini, Cronbach's Alpha digunakan untuk menguji konsistensi internal angket motivasi belajar Peserta didik. Dengan demikian hasil perhitungan menunjukkan nilai $\alpha = 0,85 (> 0,70)$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hal ini berarti instrumen angket motivasi belajar memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.

Rumus :

$$a = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S^2} \right)$$

Keterangan :

n = Jumlah butir

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian butir

$\sum S^2$ = Jumlah varian dari skor total

Sumber : Yusrizal, dkk (2022:95-97)

Tabel 11. Koefisien Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2.	0,60 – 0,79	Kuat
3.	0,40 – 0,59	Sedang
4.	0,20 – 0,39	Rendah
5.	0,00 – 0,19	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono (2019: 184)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

Tahap menganalisis data merupakan tahap yang penting dalam suatu penelitian, karena pada tahap ini peneliti dapat merumuskan hasil-hasil penelitiannya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Paired Sample T-Test* atau Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, bergantung pada normalitas data.

Sebelum mengadakan uji *Paired Sample T-Test* atau Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah pemeriksaan data penelitian melalui uji prasyarat analisis, seperti uji normalitas untuk mengetahui apakah kedua populasi (pretest dan posttest) berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua populasi memiliki varians yang homogen atau tidak.

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa data sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* (sampel besar) atau *Shapiro-Wilk* (sampel jumlah kecil) tergantung hasil jumlah sampel. Jika data berdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah *Paired Sample T-Test* untuk menguji perbedaan antara dua nilai rata-rata, yaitu nilai pretest dan posttest berupa angket motivasi belajar Peserta didik.

Rumus Uji Paired Sample T-Test :

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{S_d}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t-hitung

\bar{d} = Rata-rata selisih skor pretest dan posttest

S_d = Standar deviasi selisih skor

n = Jumlah sampel (jumlah peserta didik)

Sedangkan, jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk menguji perbedaan antara dua set data yang berpasangan (pretest dan posttest).

Rumus Uji Wilcoxon:

$$W = \sum(|R_i|)$$

Keterangan :

W = Nilai uji wilcoxon

$|R_i|$ = Jumlah peringkat absolut perbedaan antara nilai pretest dan Posttest

R_i = Peringkat perbedaan

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua populasi (pretest dan posttest) berasal dari populasi dengan varians yang sama.

Uji homogenitas varians menggunakan uji F.

Rumus Uji F :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Pretest}}{\text{Varian Posttest}}$$

Kriteria pengujian :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka varians dianggap homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka varians dianggap tidak homogen

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji Paired Sample T-Test atau Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar Peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *PBL* dengan berbantuan *wordwall*. Rumusan Hipotesis, sebagai berikut :

- 1) H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan yang konsisten pada motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *PBL* berbantuan *wordwall*.
- 2) H_a : Terdapat perbedaan signifikan yang konsisten pada motivasi belajar Peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model *PBL* berbantuan *wordwall*.

Kriteria Uji, sebagai berikut :

- 1) $p\text{-value} < 0,05$, \rightarrow maka H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan, artinya terdapat perbedaan yang signifikan.
- 2) $p\text{-value} \geq 0,05$ \rightarrow maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran PBL dengan soal berbasis *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kebon Jeruk. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari pretest ke posttest secara signifikan, yaitu kelas IVA dari 65 menjadi 80, dan kelas IVB dari 60 menjadi 78. Hasil uji Wilcoxon pada keseluruhan data menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,001$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan, terdapat beberapa yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang maksimal dengan menyediakan fasilitas terutama pada fasilitas yang mendukung kelancaran jaringan internet seperti fasilitas WIFI yang diperlukan bagi pendidik dalam menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall*. Dukungan ini sangat penting untuk memastikan tercapainya proses pembelajaran yang optimal dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menghasilkan hasil yang lebih baik

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta termotivasi untuk lebih berpartisipasi dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media *wordwall*. Dengan mengikuti pembelajaran secara serius dan penuh perhatian, diharapkan suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, serta terjalin kerja sama yang baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan gambaran mengenai pengaruh model PBL berbantuan media *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan memperluas cakupan sampel atau menerapkan penelitian di lokasi yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A. 2023. *Model Pembelajaran Berbasis*. Yogyakarta: RCIPress.
- Amir, MT. 2016. *Pembelajaran Berbasis Masalah (Inovasi Pendidikan)*. Jakarta: Prenadamedia.
- Asyafah.. 2019. *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung: Pustaka Setia.
- Arends, RI. 2012. *Belajar Mengajar* (Edisi ke-9). New York: McGraw-Hill.
- Andriani, O., Patmala, E., Santesa, H., dan Nufiana, Z. 2024. Strategi Guru Untuk Memotivasi Anak Dalam Kesulitan Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 240-245. DOI : <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.593>
- Bestiyana, Susilawati, dan Jajuli. 2024. Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar pada kurikulum merdeka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 55–64. DOI : <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3709>
- Ghozali, I. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25* (Edisi 9). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasrul, H., Mahfudz, M., dan Yamin, M. 2019. *Pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan society 5.0*. Jakarta: Pustaka Ilmu Pendidikan.

- Hamalik, O. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayat, A. 2020. *Motivasi Belajar: Teori dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21* . Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indriyani, Lemi. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kognitif Peserta didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2(1): 21-26. DOI : <<https://jurnal.untirta.ac.id>
- Khadijah. (2016). *Psikologi Pendidikan* . Medan: Perdana Penerbitan.
- Keller, J.M. 1987. Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), hlm. 2–10. DOI : <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mustakim. 2020. Psikologi Pendidikan: Pendekatan Baru dalam Proses Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bandung: Bumi Aksara.
- Mustakim, K. (2012). *Angket Model ARCS untuk Mengukur Motivasi Belajar dan Minat Belajar Siswa*. SlideShare. Diakses pada 25 Febuari 2025.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, dan Arita Marini. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Peserta didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3: 442. . DOI : <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472>

Nayeri, ND, Noodeh, FA, Nia, HS, Yaghoobzadeh, A., Allen, KA, dan Goudarzian, AH 2024. Prosedur Statistik yang Digunakan dalam Desain Kelompok Kontrol Pra-Pasca-Tes: *Tinjauan Makalah dalam Lima Jurnal Iran. Acta Medica Iranica* , 584-591. DOI : <https://doi.org/10.18502/acta.v6i10.15657>

Qondias, D. 2022. *Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Guru SD*. Jakarta: Penerbit Nila Cakra.

Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran* . Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Slavin, R. E. 2009. *Educational Psychology: Theory and Practice* (9th ed.). Boston: Pearson Education.

Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syaiful Bahri Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sari, DW 2023. *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi Belajar pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (Dari Teori hingga Empirik)*. Yogyakarta: RCIPress.

Sari, P. M., dan Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan

Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. DOI : <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>

Uno, H.B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vygotsky, L.S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Wordwall. t.t. Create Better Lessons Quicker. [online] Tersedia di: <https://wordwall.net> [Diakses pada: 30 Juli 2025].

Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., dan Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. DOI : <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yulina, IK (2025). *Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Jakarta: Penerbit Litnus.

Yusdasari, M., Ambarita, A., dan Muncarno, M. 2020. Hubungan lingkungan belajar sekolah dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar* , 8(1)p