

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI *WAYGROUND PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI SDN 2 CAMPANG RAYA**

(Skripsi)

Oleh

**YOLA FATIKA ZIKAS
NPM 2113053271**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *WAYGROUND PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 2 CAMPANG RAYA

Oleh

YOLA FATIKA ZIKAS

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini, dilatar belakangi oleh data temuan rendahnya minat belajar pada mata pelajaran IPAS yang ditandai dengan minimnya partisipasi, antusiasme, dan inisiatif pada kegiatan pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan aplikasi *wayground paper mode* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain *one group pre-test and post-test*. Sampel penelitian adalah 26 peserta didik kelas V C yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah. Berdasarkan Hasil Analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor motivasi belajar, ditandai dengan adanya kenaikan skor pada setiap indikator. Uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (Sig. < 0,05). Hasil ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan hipotesis Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran PBL berbantuan aplikasi *wayground paper mode* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Wayground Paper Mode*, Motivasi Belajar, IPAS

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY THE WAYGROUND PAPER MODE APPLICATION ON THE LEARNING MOTIVATION OF GRADE V STUDENTS IN IPAS LEARNING AT SDN 2 CAMPANG RAYA

By

YOLA FATIKA ZIKAS

Learning motivation was an internal and external drive that encouraged students to actively engage in the learning process. This study was based on the initial findings that showed low motivation in the IPAS subject, indicated by limited participation, low enthusiasm, and a lack of initiative during learning activities. The purpose of this research was to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by the wayground paper mode application on the learning motivation of fifth-grade students. This study used a descriptive qualitative method approach with a one-group pre-test and post-test design. The research sample consisted of 26 fifth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a learning motivation questionnaire administered before and after the treatment. The results of the analysis showed a significant increase in students' motivation scores, indicated by improvements in every motivation indicator. The hypothesis test using the Paired Samples T-Test showed a significance value of 0.001 (Sig. < 0.05). These results indicated that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it was concluded that the PBL model assisted by the wayground paper mode application had a positive effect on the learning motivation of fifth-grade students in the IPAS subject at SDN 2 Campang Raya.

Keywords: Problem Based Learning, Wayground Paper Mode, Learning Motivation, IPAS.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN
APLIKASI *WAYGROUND PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI SDN 2 CAMPANG RAYA**

Oleh

YOLA FATIKA ZIKAS

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *WAYGROUND PAPER MODE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SDN 2 CAMPANG RAYA

Nama Mahasiswa

: Yola Fatika Zikas

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053271

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

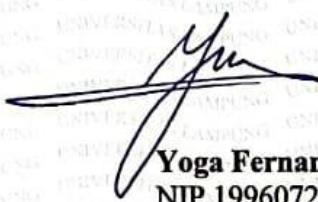
: Ilmu Pendidikan

Fakultas

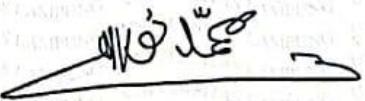
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing I

Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK 231601891218201

Pembimbing II

Yoga Fernando Rizqi, M. Pd.
NIP 19960721202511037

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Pengudi

Ketua

: Amrina Izzatika, M.Pd.



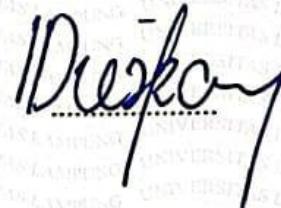
Sekretaris

: Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.



Pengudi Utama

: Fadhilah Khairani, M. Pd.



Drs. Abet Maydiantoro, M.Pd.

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Desember 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Yola Fatika Zikas
No. Pokok Mahasiswa : 2113053271
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Wayground Paper Mode* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 15 Desember 2025
Penulis,



Yola Fatika Zikas
NPM. 2113053271

RIWAYAT HIDUP



Yola Fatika Zikas di lahirkan di Kota Bandar Lampung, pada tanggal 16 Mei 2002. Penulis merupakan putri pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sukoco dan Ibu Deni Rofiaty.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Perumnas Way Halim, lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 29 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 9 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2020

Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa didik S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui Jalur SBMPTN. Selama menyelesaikan kuliah penulis mendapatkan kesempatan magang di PT. Penerbit Erlangga sekaligus menjadi penerima beasiswa Penerbit Erlangga pada tahun 2023 . Penulis juga aktif dalam organisasi dan menjadi pengurus di UKM Kebangsaan serta BEM FKIP pada tahun 2023. Kemudian pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Kuripan, Kecamatan Penengahan, Kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun 2024, penulis juga berkesempatan mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SD Negeri 2 Campang Raya.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.’

(Al Baqarah 286)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim.

Segala puji dan syukur kupanjatkan ke hadirat Allah SWT,
Yang tak henti menghadirkan kekuatan dalam kelemahan, harapan di tengah
keraguan, dan terang dalam gelapnya perjalanan. Berkat, rahmat dan ridho-Nya
skripsi ini dapat terselesaikan. Tulisan ini ku persembahkan untuk:

Orang Tua Tercinta

Bapak Sukoco dan Ibu Deni Rofiaty, yang senantiasa memberikan kasih sayang
yang tulus, mendidik anak anaknya dengan baik, bekerja keras tanpa kenal lelah
demi kebahagiaan anak anaknya dan selalu memotivasi, mendukungku, serta
mendoakan setiap langkahku. Setiap langkahku adalah jejak dari pengorbanan
yang tak pernah kalian tuntut kembali. Terima kasih Bapak dan Ibu.

Adik-adiku Tersayang

Zia Arfa Biozaman dan Cori Alizia Wafa, terima kasih karena senantiasa
menemani perjuangan kakak hingga saat ini. Tumbuhlah dengan baik dan semoga
senyum kebahagiaan selalu terukir di pipi.

Almamater tercinta “ Universitas Lampung ”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Wayground Paper Mode* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa didik dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan fasilitas kepada penulis.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus Pengaji Utama, yang telah memfasilitasi, membimbing dan memberikan kritik serta saran yang membangun untuk penyempurnaan karya ini.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., selaku Ketua Pengaji, yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, saran, serta nasihat yang sangat berharga bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi.

6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., selaku Sekretaris Pengaji, atas kesediaannya dalam memberikan bimbingan, arahan serta masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Muhisom, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan semangat, masukan dan arahan selama perkuliahan hingga penyelesaian penyusunan skripsi ini.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Sebagai validator instrumen penelitian, yang telah berpartisipasi memberikan arahan dan mendukung kelancaran penelitian.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung, yang telah berbagi ilmu dan pengalaman serta memberikan arahan yang berguna untuk mendukung kelancaran proses studi peneliti.
10. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Wali Kelas V, dan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 2 Campang Raya yang telah memberikan izin penelitian dan telah berpartisipasi guna mendukung kelancaran penelitian dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Nenekku Tersayang: Almarhumah Wasitah binti Sananom, yang selalu memberikan semangat dan dukungan yang tak terhingga hingga akhir hayatnya. Terimakasih nenek, meskipun kehilanganmu dimasa penyusunan skripsi ini sungguh berat. Namun semangatmu tidak pernah hilang dan akan terus terpatri dalam jiwa ini.
12. Teman-teman seperjuangan: Juleha, Febriyanti Tambunan, Intar Khoirunisa. Terimakasih telah selalu menemani penulis dan selalu menguatkan, memberikan semangat serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021. Terimakasih atas semangat serta kebersamaan yang luar biasa selalu menemani, bertukar pikiran dan mendukung penulis selama masa studi dan penyusunan skripsi ini.

14. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi langsung maupun tidak langsung dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Namun, besar harapan penulis semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Semoga Allah Swt. senantiasa membalsas semua kebaikan yang telah diberikan.

Aamiin ya Rabbal 'Alamiin.

Metro, 15 Desember 2025

Penulis,



Yola Fatika Zikas

NPM. 2113053271

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	1
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	2
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Hakikat Belajar.....	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Tujuan Belajar	11
3. Teori-Teori Belajar.....	11
B. Model Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Model Pembelajaran	13
2. Macam-Macam Model Pembelajaran	14
C. Model Pembelajaran Problem Based Learning.....	16
1. Pengertian Problem Based Learning	16
2. Tujuan Problem Based Learning.....	17
3. Karakteristik Problem Based Learning	18
4. Langkah Langkah Problem Based Learning	19
D. Motivasi Belajar	21
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	21
2. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	21
3. Indikator Motivasi Belajar	23
E. Aplikasi Wayground Paper Mode	25
1. Pengertian Aplikasi <i>Wayground</i>	25
2. Wayground Paper Mode	26
3. Langkah Langkah Wayground Paper Mode	27
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wayground Paper Mode</i>	28

F. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
2. Materi Pembelajaran IPAS.....	31
G. Kerangka Berpikir.....	31
H. Hipotesis Penelitian.....	34
III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Desain Penelitian	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
1. Populasi Penelitian	36
2. Sampel Penelitian.....	36
D. Variabel Penelitian	37
1. Variabel Bebas (<i>Independent</i>).....	37
2. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	37
E. Definisi Konseptual dan Operasional.....	37
1. Definisi Konseptual.....	37
2. Definisi Operasional.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Kuisioner (Angket).....	39
2. Dokumentasi	41
3. Observasi.....	41
G. Instrumen Penelitian.....	41
1. Jenis Instrumen	41
H. Uji Prasyarat Instrumen.....	42
1. Uji Validitas	42
2. Uji Reliabilitas	45
I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	47
J. Uji Prasyarat Analisis Data	48
1. Uji Normalitas	48
2. Uji Homogenitas	50
K. Uji Hipotesis Penelitian	52
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Pelaksanaan Penelitian	54
2. Pengambilan Data Penelitian	55
B. Analisis Data Hasil Penelitian.....	55
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	55
2. Analisis Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar	57
C. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	63
1. Uji Normalitas.....	63
2. Uji Homogenitas	64
3. Uji Hipotesis	65
D. Pembahasan.....	66

V. SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
E. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Penilaian Harian Peserta Didik Kelas V SDN 2 Campang Raya Pada Mata Pelajaran IPAS	3
2. Populasi Peserta Didik Kelas V	36
3. Alternatif Jawaban Kuisioner.....	40
4. Kisi Kisi Kuisioner.....	42
5. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	44
6. Klasifikasi Reliabilitas	46
7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	46
8. Klasifikasi Hasil Persentase Skor Angket Motivasi Belajar.....	48
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	55
10. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
11. Data Hasil Indikator Hasrat Dan Keinginan Berhasil	57
12. Data Hasil Indikator Dorongan Dan Kebutuhan Dalam Belajar.....	58
13. Data Hasil Indikator Harapan Dan Cita-Cita Masa Depan	59
14. Data Hasil Indikator Penghargaan Dalam Belajar	60
15. Data Hasil Indikator Kegiatan Yang Menarik Dalam Belajar	61
16. Data Hasil Indikator Lingkungan Belajar Yang Kondusif.....	62
17. Hasil Uji Normalitas <i>Shapiro-Wilk Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar IPA	64
18. Hasil Uji Homogenitas Varians Motivasi Belajar IPA (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	64
19. Hasil Uji Hipotesis Motivasi Belajar IPA (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	82
2. Surat Izin Penelitian	83
3. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	84
4. Surat Balasan Izin Penelitian	85
5. Profil dan Data Sekolah	86
6. Pedoman Wawancara	89
7. Data Hasil Penilaian Harian Peserta Didik Kelas V	90
8. Kisi-Kisi Angket Uji Coba	93
9. Kisi-Kisi Angket Penelitian	96
10. Angket Uji Coba Motivasi Belajar	98
11. Angket Penelitian Motivasi Belajar	101
12. Modul Ajar PBL berbantuan <i>Wayground Paper Mode</i>	104
13. Tabel R <i>Product Moment</i>	120
14. Hasil Uji Coba Instrumen	121
15. Hasil <i>Pretest</i> Angket Motivasi	122
16. Hasil <i>Posttest</i> Angket Motivasi	123
17. Hasil Uji Validitas Instrumen	124
18. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Menggunakan SPSS 29	126
19. Hasil Statistik Distribusi Frekuensi dengan SPSS 29	127
20. Hasil Statistik Uji Normalitas dan Homogenitas dengan SPSS 29	130
21. Hasil Statistik Uji Hipotesis dengan SPSS 29	131
22. Surat Validasi Instrumen	132
23. Dokumentasi Penelitian	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
2. <i>One Group Pre-test and Post-test design</i>	35
3. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	63

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar merupakan dorongan atau kekuatan yang berasal dari dalam diri seseorang yang berperan sebagai pendorong utama dalam menjalani proses pembelajaran (Fernando *dkk.*, 2024). Dalam pendidikan, motivasi memiliki peran yang sangat penting, terutama bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan sistem pembelajaran, motivasi menjadi salah satu aspek utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Anggraini dan Sukartono, 2022).

Motivasi yang tinggi mendorong peserta didik untuk lebih giat dalam menggali ilmu pengetahuan, meningkatkan pemahaman, serta mengembangkan keterampilan. Selain itu, juga mampu memperkuat daya ingat, mendorong kreativitas, dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar. Tidak jarang ditemukan kasus peserta didik yang mengalami kesulitan meraih prestasi bukan karena kurangnya kemampuan, tetapi karena rendahnya motivasi untuk belajar. Ketika motivasi rendah, peserta didik cenderung kehilangan minat, kurang berkonsentrasi, tidak aktif dalam proses belajar, dan mudah merasa puas dengan hasil yang tidak optimal.

Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan adanya motivasi belajar. Sebagai bahan acuan, dalam penelitian ini penulis menggunakan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, (2023) indikator motivasi belajar tersebut, antara lain: (1) adanya hasrat dan keinginan kuat untuk melibatkan diri dalam berbagai kegiatan, (2) dorongan dan kebutuhan yang mendalam untuk menjalankan kegiatan tertentu sebagai bagian dari pencapaian tujuan, (3) harapan dan cita-cita yang menjadi pendorong untuk terus maju dan berusaha, (4) penghargaan dan penghormatan yang diterima atas usaha dan pencapaian yang telah dilakukan, (5) keberadaan lingkungan yang mendukung dan positif yang memberikan energi untuk berkembang, serta (6) kegiatan yang menarik dan

memotivasi untuk terus dilaksanakan karena memberi kepuasan dan tantangan. Setiap elemen ini berperan penting dalam membentuk karakter dan sikap seseorang untuk meraih kesuksesan dalam berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan indikator tersebut, diketahui bahwa permasalahan rendahnya motivasi belajar juga terjadi di SDN 2 Campang Raya. Hasil observasi awal yang dilakukan penulis, diketahui sejumlah peserta didik masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan, khususnya saat Penilaian Harian (PH) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Bab I Materi Cahaya. Hal ini disajikan dalam data berikut:

Tabel 1. Nilai Penilaian Harian Peserta Didik Kelas V SDN 2 Campang Raya Pada Mata Pelajaran IPAS

KKTP	Kelas	Rekapitulasi		Jumlah Peserta Didik			Persen tase Tunta s	Persen tase Belum Tunta s
		Rentan g Nilai	Freku ensi	Tuntas	Belum Tunta s	Total		
VA	70	30-39	0					
		40-49	4					
		50-59	3					
		60-69	7	13	14	27	48,15 %	51,85 %
		70-79	5					
		80-89	4					
		90-100	4					
VB	70	30-39	0					
		40-49	3					
		50-59	4					
		60-69	6	15	13	28	53,57 %	46,43 %
		70-79	6					
		80-89	5					
		90-100	4					
VC	70	30-39	0					
		40-49	4					
		50-59	4					
		60-69	8	10	16	26	38,46 %	61,54 %
		70-79	5					
		80-89	3					
		90-100	2					

Sumber: Data penelitian pendahulu Tahun 2025

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian harian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 2 Campang Raya, ditemukan indikasi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditandai oleh, rendahnya peserta didik yang mencapai tuntas pada mata pelajaran tersebut.

Pada kelas VA, terdapat 14 peserta didik, kelas VB terdapat 13 peserta didik dan pada kelas VC terdapat 16 peserta didik yang dinyatakan belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada kelas VC menjadi kelas yang memiliki tingkat tidak tuntas yang tinggi dibandingkan dengan kelas lainnya dan hal ini menunjukkan adanya masalah mendasar yang perlu diatasi. Untuk data lengkap dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 90.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dengan melakukan wawancara kepada beberapa peserta didik kelas V, sebagian peserta didik menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Rendahnya motivasi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain lingkungan kelas yang kurang nyaman dan kegiatan pembelajaran yang tidak menarik. Suasana kelas yang monoton dan kurangnya stimulus saat pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2023), yang menyatakan bahwa kondisi lingkungan belajar yang tidak kondusif dapat menurunkan semangat belajar karena peserta didik merasa tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik menjadikan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Interaksi saat belajar menjadi satu arah mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, mudah bosan, dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan. Ashriah dkk. (2020), menegaskan bahwa pembelajaran yang hanya didominasi oleh pendidik dapat menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik dan berdampak terhadap lemahnya motivasi belajar jangka panjang.

Alat evaluasi pembelajaran yang belum bervariasi juga turut memengaruhi semangat belajar peserta didik di SDN 2 Campang Raya. Banyak peserta didik merasa malas saat membaca dan memahami soal. Hal ini menunjukkan minat yang rendah terhadap kegiatan penilaian. Hamalik (2013), menjelaskan bahwa sistem evaluasi yang kurang bervariasi dan hanya berorientasi pada hasil

kognitif dapat menurunkan motivasi belajar karena tidak memfasilitasi perbedaan gaya belajar peserta didik.

Model pembelajaran dan penggunaan media yang tidak bervariasi jelas berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar peserta didik. Permasalahan ini membutuhkan solusi alternatif yang inovatif dan mampu menarik perhatian serta keterlibatan peserta didik. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk kreatif dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif (Sukartini, 2022). Model pembelajaran yang digunakan harus mampu meningkatkan partisipasi aktif, membuat materi lebih mudah dipahami, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penelitian Pamungkas dan Raharjo (2024), menemukan bahwa rendahnya motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual seperti IPAS.

Fenomena yang terjadi di SDN 2 Campang Raya, pada rendahnya motivasi belajar mata pelajaran IPAS kelas V tidak hanya disebabkan oleh faktor internal seperti minat belajar, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan kelas, metode pembelajaran yang monoton, alat evaluasi yang terbatas, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berkaitan dengan ini, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantuan *Wayground Paper Mode*. Model tersebut menekankan pada pemecahan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kerja sama peserta didik (Izzah dan Sukmawati, 2022).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fauziah dan Sofian Hadi (2023), mengembangkan *Wayground Paper Mode* sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Sejalan dengan itu, Kurniawati dkk. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut pada

evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional. Melalui unsur permainan dan kompetisi sehat, *platform* ini mampu mengubah kegiatan evaluasi yang sebelumnya bersifat monoton menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Secara khusus, pada penelitian ini *wayground paper mode* diintegrasikan pada sintak kelima atau tahap evaluasi dalam model PBL, yaitu tahap di mana peserta didik melakukan refleksi dan penilaian terhadap hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan. Penggunaan media ini pada tahap evaluasi bertujuan memperkuat proses refleksi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat mengevaluasi hasil belajar secara aktif dan menyenangkan. Platform ini menghadirkan sistem evaluasi yang interaktif dengan tampilan visual yang menarik dan elemen gamifikasi yang mampu menumbuhkan antusiasme peserta didik terhadap proses belajar. Keunggulan utamanya tidak hanya terletak pada peningkatan motivasi peserta didik, tetapi juga pada efisiensi dan fleksibilitas penggunaannya. Pendidik dapat memperoleh umpan balik hasil belajar secara langsung, sehingga memudahkan proses refleksi pembelajaran serta penyesuaian strategi mengajar secara *real-time*. Selain itu, melalui platform ini, pembelajaran akan tetap dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat evaluasi tanpa memerlukan banyak perangkat digital sehingga sangat relevan diterapkan di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sarana teknologi.

Sebagai solusi atas fenomena yang terjadi di SDN 2 Campang Raya, penelitian ini akan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Wayground Paper Mode* dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar atau tingkat kepuasan peserta didik melalui penggunaan *platform wayground*, namun belum banyak yang mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar khususnya ketika diterapkan secara spesifik pada tahap evaluasi dalam sintak kelima model PBL. Pada penelitian ini akan disajikan pengaruhnya terhadap motivasi belajar, dengan harapan dapat

memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan strategi pembelajaran interaktif yang tidak hanya efektif dan efisien, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan serta kondisi sarana pendidikan di sekolah dasar Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Wayground Paper Mode* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih kurang aktif.
2. Pendidik belum melakukan inovasi pada model pembelajaran.
3. Proses evaluasi saat ini belum menggunakan aplikasi *wayground paper mode*.
4. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Dalam hal ini, masalah yang akan dibahas adalah pengaruh model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wayground paper mode* terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wayground paper mode* terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas v dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wayground paper mode* terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas V dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Pendidik

Memberikan pemahaman dan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wayground paper mode* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan pengambilan keputusan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui model pembelajaran *problem based learning* yang berbantuan aplikasi *wayground paper mode*.

d. Penulis Lain

Menjadikan penelitian ini sebagai bahan kajian bagi peneliti lain guna menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan aplikasi *wayground paper mode* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

e. Penulis

Memberikan ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman baru yang sangat berharga serta bermanfaat untuk kemudian hari bagi penulis dalam mengembangkan kompetensinya sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

II.TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Pengertian Belajar

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Rahman *dkk.*, 2020). Tujuan pendidikan mencakup penguatan nilai spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Belajar merupakan komponen utama dalam pendidikan. Darman (2020), menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas penting yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar dilakukan secara sadar dan bertujuan untuk menciptakan perubahan positif dalam cara berpikir, bersikap, dan berperilaku (Ahyar *dkk.*, 2021). Sementara itu Parwati *dkk.* (2023), menyatakan bahwa belajar secara konseptual dapat dipahami sebagai upaya individu dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses ini ditandai oleh perubahan positif dalam diri individu, seperti meningkatnya pengetahuan, terbentuknya sikap dan nilai-nilai positif, serta berkembangnya keterampilan tertentu. Perubahan yang terjadi bukanlah bersifat instan, melainkan hasil dari proses yang berkelanjutan dan intensif. Lebih dari itu, perubahan perilaku akibat proses belajar bersifat relatif permanen dan mampu membentuk pola baru dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu, belajar

tidak sekedar aktivitas menerima informasi, tetapi juga mencerminkan transformasi mendalam dalam diri individu.

2. Tujuan Belajar

Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan belajar tidak terbatas pada lingkungan formal seperti sekolah. Proses belajar dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja selama individu terlibat dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Proses ini mencakup kegiatan seperti mengamati, mendengarkan, membaca, dan memahami berbagai hal dari pengalaman langsung maupun tidak langsung. Tujuan dari belajar menurut Gusnarib Wahab dan Rosnawati (2021) adalah menghasilkan perubahan perilaku yang holistik pada individu, mencakup peningkatan dalam tiga domain utama: pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Perubahan ini meliputi aspek individu atau peserta didik secara menyeluruh.

Hal ini juga sejalan oleh pendapat Hamalik (2013), yang menyatakan bahwa tujuan belajar memiliki tiga unsur utama, yaitu: (1) Tingkah laku terminal, yang merupakan bagian dari tujuan belajar yang menggambarkan perilaku peserta didik di akhir proses pembelajaran; (2) Kondisi tes, yaitu situasi atau lingkungan dimana peserta didik harus menunjukkan tingkah laku terminal tersebut; serta (3) Ukuran perilaku, yang menentukan standar atau kriteria untuk mengukur keberhasilan perilaku peserta didik. Dengan demikian, kedua perspektif ini memperkuat bahwa tujuan belajar bukan hanya tentang pengetahuan semata, melainkan transformasi perilaku yang terukur dan kontekstual, yang menjadi dasar dari efektifnya suatu proses pendidikan.

3. Teori-Teori Belajar

Teori belajar merupakan serangkaian tata cara dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Herpratiwi (2016), menekankan bahwa teori-teori ini saling melengkapi dalam merancang proses belajar yang efektif, terutama dalam mencapai tujuan belajar holistik seperti transformasi perilaku yang terukur dan kontekstual. Menurut Gusnarib Wahab dan Rosnawati (2021), terdapat

empat macam teori yaitu, behaviorisme, kognitif, konstruktivisme dan humanisme. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan dua teori, yaitu teori behavioristik dan teori konstruktivistik.

1) Teori Belajar Behavioristik

Teori ini menekankan pembentukan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil utama dari proses belajar. Menurut Skinner (1965), belajar terjadi ketika individu memberikan respons yang tepat terhadap rangsangan tertentu, dan perilaku tersebut diperkuat melalui penguatan (*reinforcement*). Teori ini menempatkan guru sebagai pusat pengendali pembelajaran, sedangkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan yang harus memberikan umpan balik dan meniru perilaku yang diharapkan.

Menurut Ormrod (2016), teori behavioristik menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika terbentuk hubungan yang kuat antara stimulus dan respons yang diperkuat melalui pengalaman belajar yang konsisten. Penguatan positif seperti pujian atau skor dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan penguatan negatif membantu memilah perilaku yang tidak diharapkan. Pendekatan behavioristik sangat relevan diterapkan di pendidikan dasar karena mampu membentuk kebiasaan belajar yang disiplin dan responsif terhadap umpan balik guru.

2) Teori Belajar konstruktivisme

Teori Konstruktivisme menganggap belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan melalui abstraksi dari pengalaman, yang muncul dari interaksi peserta didik dengan pengalaman nyata (Vygotsky, 1978). Dalam teori ini, peserta didik ditempatkan sebagai subjek yang aktif, dilatih untuk berpikir mandiri dalam menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Keterlibatan langsung peserta didik dalam membangun pengetahuan baru memungkinkan mereka mencapai pemahaman yang lebih mendalam (*deep learning*) dan dapat

diterapkan dengan baik di berbagai situasi kehidupan. Selain itu, keterlibatan aktif peserta didik mampu membuat mereka lebih mudah mengingat konsep-konsep tersebut lebih lama dan mendalam.

Dapat disimpulkan bahwa teori behavioristik berperan penting dalam pembentukan perilaku dan motivasi belajar melalui penguatan eksternal, sementara teori konstruktivisme memberikan dasar bagi pembelajaran aktif, reflektif, dan kontekstual yang berfokus pada pembentukan pengetahuan dan motivasi intrinsik. Kedua teori ini dapat menjadi dasar fondasi yang saling melengkapi dalam penelitian ini, karena penerapan model *problem based learning* berbantuan *wayground paper mode* tidak hanya mampu mengembangkan perilaku belajar yang positif melalui penguatan eksternal (behavioristik), namun juga mampu menumbuhkan motivasi dan pemahaman mendalam melalui pengalaman belajar aktif (konstruktivistik).

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas. Tidak hanya menjadi pedoman teknis bagi pendidik, tetapi juga strategi menyeluruh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Jamal (2020), mengungkapkan bahwa model berperan sebagai acuan penting bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Tidak hanya berfungsi sebagai panduan prosedural, tetapi juga mencerminkan strategi menyeluruh yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks belajar yang dihadapi.

Pandangan ini sejalan dengan pendapat Hendracita (2021), yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola sistematis yang berfungsi sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran. Model ini membantu pendidik

dalam menentukan pendekatan, strategi, serta langkah-langkah pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih terarah dan efektif.

Senada dengan hal tersebut, Asyafah (2019), mendefinisikannya sebagai suatu rancangan atau pola konseptual yang sistematis. Model digunakan sebagai acuan dalam menyusun kurikulum, mengelola materi, merancang aktivitas peserta didik, serta mengatur lingkungan belajar. Lebih lanjut, model juga mengarahkan proses pembelajaran agar selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan dan mencakup proses evaluasi melalui pengukuran, penilaian, dan pemberian umpan balik.

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau desain yang mencakup komponen-komponen strategis dalam pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Model ini sangat penting bagi pendidik untuk menjamin keberhasilan proses pembelajaran dan ketercapaian kompetensi peserta didik.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses kompleks yang menuntut peran aktif dari pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Sinambela dkk. (2022), terdapat berbagai jenis model pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Berikut adalah pemaparan masing-masing model pembelajaran tersebut:

1) Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model ini berakar pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Bruner (1961), yang menyatakan bahwa belajar akan jauh lebih

bermakna apabila peserta didik dapat menemukan sendiri konsep atau prinsip yang dipelajari. Dalam *discovery learning*, peserta didik aktif dalam mengeksplorasi, mengamati, mengklasifikasikan, dan menarik kesimpulan dari pengalaman langsung.

Menurut Hosnan (2014), model ini bertujuan agar peserta didik mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta kemandirian belajar melalui proses penemuan sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih bermakna dan tahan lama.

2) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah nyata sebagai pemicu kegiatan. Menurut Arends (2012), PBL dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kolaborasi melalui situasi yang kontekstual. Hmelo silver (2004), juga berpendapat bahwa pendekatan ini, tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga mengembangkan kemampuan metakognitif, karena peserta didik belajar mengatur strategi berpikir, melakukan refleksi, dan mengevaluasi proses pembelajaran mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Savery (2015) yang menyatakan bahwa keterlibatan langsung peserta didik dalam memecahkan masalah yang bermakna dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik, sebab mereka merasa proses belajar memiliki relevansi dan nilai personal.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menemukan pengetahuan, bukan sekadar penerima informasi. Peserta didik diajak untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis data, dan merumuskan solusi. Model ini sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja tim.

3) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Model ini menggunakan proyek sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik bekerja dalam jangka waktu tertentu untuk menghasilkan produk atau karya nyata yang relevan dengan topik pembelajaran. Thomas (2000), menjelaskan bahwa PjBL melibatkan penyelidikan mendalam terhadap suatu topik yang bermakna, yang menuntut peserta didik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil proyek mereka. Pendekatan ini mampu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi, manajemen waktu, pemecahan masalah, dan inovasi. Keunggulan utama PjBL terletak pada kemampuannya mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan manajemen waktu, sekaligus menumbuhkan tanggung jawab personal terhadap proses belajar (Bell, 2010).

Dari berbagai model pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya, masing-masing memiliki karakteristik, tujuan serta keunggulan yang berbeda-beda. Namun, dalam penelitian ini, model pembelajaran yang dipilih dan digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Pemilihan model ini berdasarkan pertimbangan teoritis, empiris, serta relevansi dengan kebutuhan pembelajaran yang diteliti.

C. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian *Problem Based Learning*

Menurut Muhartini dkk. (2023), *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah kompleks dalam konteks yang realistik. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Utami dan Giarti (2020), menyatakan bahwa pendekatan ini berfokus pada pemecahan masalah nyata, yang mendorong peserta didik untuk memahami gaya belajarnya sekaligus melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Meilasari dkk. (2020), yang menyatakan bahwa model tersebut merupakan pendekatan yang berorientasi pada peserta didik, dimana mereka dihadapkan pada berbagai

masalah dari kehidupan nyata dan didorong untuk mencari solusi atas masalah tersebut.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, bertujuan untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah nyata dan kompleks. Model ini tidak hanya membantu peserta didik memahami gaya belajarnya sendiri, tetapi juga melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Pendekatan ini menekankan pada relevansi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

2. Tujuan *Problem Based Learning*

Menurut Febrita dan Harni (2020), tujuan utama model *Problem Based Learning* (PBL) bukanlah untuk memberikan peserta didik pengetahuan yang luas semata, melainkan untuk melatih mereka berpikir kritis, memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, dan secara aktif mengembangkan kemampuan membangun pengetahuan mereka sendiri.

Hal ini juga sejalan dengan pemaparan Nadiya (2017), Tujuan model PBL adalah mendukung peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, memahami peran autentik orang dewasa, menjadi pembelajar yang mandiri, serta mencapai tingkat pemahaman yang lebih luas. Selain itu juga, memungkinkan transfer pengetahuan ke situasi baru, mendorong kreativitas, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam konteks yang berbeda.

Sedangkan menurut Rahayu (2019) Tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah untuk mengutamakan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dengan peran pendidik sebagai fasilitator.

Dalam proses ini, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan sendiri apa yang perlu dipelajari dan mencari sumber informasi yang relevan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki tujuan utama untuk melatih peserta didik berpikir kritis, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Pendekatan ini juga membantu peserta didik memahami peran autentik dalam kehidupan nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan transfer pengetahuan ke situasi baru. Dengan peran pendidik sebagai fasilitator, peserta didik didorong untuk aktif dalam menentukan apa yang perlu dipelajari dan mencari sumber informasi yang relevan, sehingga mampu mencapai tingkat pemahaman yang lebih mendalam serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

3. Karakteristik *Problem Based Learning*

Menurut Febrita dan Harni (2020), terdapat beberapa karakteristik dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), karakteristik tersebut meliputi:

- a. Masalah yang dihadirkan berasal dari dunia nyata dan bersifat tidak terstruktur,
- b. Masalah tersebut menantang pengetahuan, sikap, dan kompetensi peserta didik, sehingga memerlukan identifikasi kebutuhan belajar serta eksplorasi bidang baru,
- c. Pembelajaran yang berpusat pada pengelolaan diri menjadi aspek utama,
- d. Proses pembelajaran melibatkan pemanfaatan berbagai sumber informasi, penggunaannya, dan evaluasinya sebagai bagian penting, serta
- e. PBL mengintegrasikan evaluasi terhadap pengalaman peserta didik dan proses pembelajaran itu sendiri.

Menurut Hosnan (2014), menyatakan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* meliputi:

- a. Pengajuan masalah atau pertanyaan, dimana masalah yang diajukan harus relevan bagi peserta didik dan masyarakat, bersifat autentik, jelas, mudah dipahami, luas, dan bermanfaat;
- b. Keterkaitan dengan berbagai disiplin ilmu;
- c. Penyelidikan yang mendalam, yang diperlukan untuk mencari solusi atas masalah nyata;
- d. Menghasilkan dan menyajikan hasil atau produk, berupa laporan atau karya sebagai penyelesaian masalah peserta didik;
- e. Kolaborasi, dimana penyelesaian masalah dilakukan melalui kerja sama antara peserta didik, antar kelompok, maupun antara peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berfokus pada penyelesaian masalah nyata yang relevan, tidak terstruktur, dan menantang kemampuan peserta didik.

4. Langkah Langkah *Problem Based Learning*

Berdasarkan pemaparan Kemendikbud dalam Febrina dan Harni (2020), memaparkan langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* (PBL) meliputi:

- a. Mengarahkan peserta didik pada permasalahan,
- b. Mengorganisasi peserta didik,
- c. Membimbing proses penyelidikan baik secara individu maupun kelompok,
- d. Mengembangkan serta mempresentasikan hasil karya,
- e. Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Menurut Sugiyanto (2010), langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Mengarahkan peserta didik pada masalah dengan membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-5 peserta didik,
- b. Membimbing peserta didik untuk menganalisis kasus,
- c. Mengumpulkan sumber informasi sebagai bahan penyelesaian kasus,
- d. Mengembangkan dan menyampaikan hasil diskusi melalui presentasi atau diskusi kelompok, dan
- e. Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses serta hasil pemecahan kasus.

Menurut Eismawati dkk. (2019), mengenai langkah-langkah model *Problem Based Learning*, dapat disusun tahapan berikut:

- a. Peserta didik memahami tujuan pembelajaran,
- b. Peserta didik diberikan masalah untuk diselesaikan,
- c. Peserta didik melakukan investigasi,
- d. Peserta didik menganalisis data yang diperoleh,
- e. Peserta didik menyusun laporan,
- f. Peserta didik merefleksikan hasil penyelidikan yang telah dilakukan.

Langkah-langkah tersebut memiliki kesamaan inti meskipun dijelaskan dengan variasi tahapan oleh beberapa ahli. Secara keseluruhan, menekankan proses penyelesaian masalah yang sistematis melalui investigasi, kolaborasi, dan refleksi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang dirumuskan oleh Kemendikbud karena telah disesuaikan dengan kurikulum nasional dan pendekatan saintifik. Pemilihan ini didasarkan pada relevansi PBL dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pembelajaran aktif. Selain itu, pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar yang bermakna dan kontekstual, sesuai dengan tuntutan kompetensi abad 21.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamalik (2013) , motivasi adalah sesuatu yang menjadi pendorong munculnya suatu tindakan, mengarahkan tindakan tersebut untuk mencapai tujuan yang diinginkan, serta menentukan kecepatan atau lambatnya pelaksanaan tindakan tersebut. Menurut Huitt dalam Jainiyah dkk. (2023), merupakan suatu keadaan atau kondisi internal, yang sering diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat, yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan secara aktif demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat diatas Firdaus dkk. (2020), menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat diatas secara garis besar dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat dipahami sebagai dorongan internal yang memicu, mengarahkan, dan menentukan intensitas tindakan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berfungsi sebagai kekuatan pendorong yang berasal dari kebutuhan, keinginan, atau hasrat, yang mengarahkan individu untuk bertindak secara aktif dan terfokus demi mencapai hasil yang diinginkan. Dalam pembelajaran, Proses pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang kuat. Motivasi ini menjadi faktor penting yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif, fokus, dan konsisten dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan adanya motivasi, peserta didik lebih termotivasi untuk mengatasi tantangan, memahami materi, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Andeka dkk. (2021), motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis meliputi kondisi fisik dan kesehatan panca indra, sedangkan aspek psikologis

mencakup bakat, minat dan perhatian, kecerdasan, motivasi, serta kemampuan kognitif peserta didik.

- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, meliputi:
 - Faktor sosial, seperti kondisi lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah.
 - Faktor non sosial, seperti keadaan alam, waktu belajar, serta ketersediaan sarana dan prasarana.
 - Faktor pendekatan belajar, mencakup strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan.

Menurut Aunur Rohman dan Karimah (2018), faktor yang mempengaruhi motivasi belajar teridentifikasi menjadi enam faktor , yaitu: kemampuan peserta didik, kondisi peserta didik, cita-cita peserta didik, elemen-elemen dinamis dalam proses pembelajaran, kondisi lingkungan belajar peserta didik, dan upaya pendidik dalam mengajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kompri dalam Emda (2018), Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi dalam belajar antara lain:

- a. Cita-cita dan aspirasi peserta didik, yang dapat memperkuat motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik;
- b. Kemampuan peserta didik, dimana keinginan seorang anak perlu diimbangi dengan kemampuan dan kecakapan dalam mencapai tujuan;
- c. Kondisi peserta didik, yang meliputi kondisi jasmani dan rohani, karena kondisi kesehatan yang buruk dapat mengganggu fokus belajar;
- d. Kondisi lingkungan peserta didik, yang meliputi lingkungan alam, tempat tinggal, pergaulan dengan teman sebaya, serta kehidupan dalam masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa, motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat

dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi aspek fisiologis, seperti kondisi fisik dan kesehatan panca indra, serta aspek psikologis, termasuk bakat, minat, kecerdasan, dan kemampuan kognitif peserta didik. Sedangkan faktor eksternal mencakup faktor sosial, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah, faktor non sosial, seperti keadaan alam, waktu belajar, serta sarana dan prasarana yang tersedia, serta faktor pendekatan belajar yang meliputi strategi dan metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar adalah kemampuan peserta didik, cita-cita, kondisi jasmani dan rohani, serta lingkungan belajar yang kondusif, dimana upaya pendidik dalam proses pembelajaran juga memegang peranan penting dalam meningkatkan motivasi peserta didik.

3. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2023), Terdapat 6 indikator motivasi belajar terdiri dari:

- a. Hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar

Motif ini merupakan pendorong yang memicu individu untuk melaksanakan tugas atau pekerjaan secara efektif dan efisien. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung akan menunjukkan perilaku proaktif, yaitu menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat waktu, dan menghindari kecenderungan untuk menunda-nunda pekerjaan . Oleh karena itu, hasrat untuk berhasil menjadi indikator fundamental yang mencerminkan tingkat intensitas keterlibatan peserta didik dalam mencapai prestasi akademik.

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar

Dalam konteks ini, peserta didik yang memiliki motivasi untuk mengerjakan tugasnya agar tidak mendapatkan sanksi, nilai rendah, kritik sosial dari teman, atau bahkan teguran dari orang tua. Oleh

karena itu, kebutuhan belajar dapat digambarkan sebagai upaya untuk menghilangkan kondisi yang tidak menyenangkan.

c. Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Peserta didik yang memiliki motivasi ini cenderung akan belajar dengan tekun dan menyelesaikan tugas secara maksimal karena melihat bahwa aktivitas tersebut sebagai jembatan untuk mencapai nilai tinggi, peringkat terbaik, dan cita-cita masa depan.

d. Adanya Penghargaan dalam Belajar

Penghargaan merupakan salah satu bentuk penguatan yang efektif. Adanya pernyataan pujian atau penghargaan lainnya atas perilaku dan hasil belajar yang baik merupakan cara yang sederhana namun krusial untuk meningkatkan motivasi ekstrinsik peserta didik.

e. Adanya Kegiatan Belajar yang Menarik

Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara menarik, seperti simulasi dan permainan, sangat efektif dalam memicu motivasi . Suasana belajar yang menarik dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi bermakna, membantu peserta didik mengingat dan memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan adanya kegiatan yang menarik, gairah dan keaktifan peserta didik di dalam kelas akan meningkat.

f. Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif

Ketika lingkungan belajar mendukung, pembelajaran akan berlangsungnya secara optimal dan nyaman. Lingkungan yang kondusif, meliputi ruang kelas yang bersih, tertata rapi, tenang, dan memiliki suasana yang nyaman, merupakan faktor eksternal penting yang membangkitkan dan menjaga motivasi belajar peserta didik agar tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung

E. Aplikasi *Wayground Paper Mode*

1. Pengertian Aplikasi *Wayground*

Wayground adalah platform pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui mekanisme kompetisi yang menyenangkan (Lestari dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan (2022), yang mengartikan sebagai aplikasi pendidikan berbasis permainan yang memiliki karakteristik naratif dan fleksibel.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Menurut Andy dkk. (2023), *Wayground* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang mengintegrasikan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, menjadikannya sebagai lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa *Wayground* merupakan sebuah *platform digital* yang menawarkan berbagai fitur untuk mendukung proses pembelajaran, seperti kuis interaktif dan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan fitur-fitur interaktifnya, aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.

Melalui *Wayground*, peserta didik dapat terlibat dalam kuis yang tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga mendorong semangat kompetisi di antara mereka, menjadikan pengalaman belajar lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan pendekatan berbasis permainan, platform ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cara yang lebih efektif.

Penggunaannya tidak terbatas pada pembelajaran di kelas saja platform ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kuis sebagai pekerjaan rumah, sehingga fleksibilitas dalam belajar tetap terjaga (Rahman dkk., 2020). Dengan umpan balik langsung setelah menyelesaikan kuis, peserta didik

dapat segera mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami materi. Selain itu, pendidik dapat dengan mudah melacak perkembangan peserta didik melalui laporan analisis yang komprehensif, membantu mereka memberikan dukungan yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Secara keseluruhan, tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan inspiratif bagi semua peserta didik.

2. Wayground Paper Mode

Dalam perkembangannya, aplikasi ini terus berinovasi. *Wayground Paper Mode* adalah suatu fitur yang menyajikan evaluasi pembelajaran yang menarik tanpa perlunya gadget dan dapat dilakukan secara *offline* (Saputri dkk., 2023). Menurut Jannah dkk. (2023), fitur terbaru ini diperkenalkan sebagai solusi untuk mengatasi masalah keterbatasan jumlah perangkat yang dimiliki oleh peserta didik serta akses jaringan internet. Hal ini sejalan dengan Abadi dkk. (2023), yang menyatakan *Wayground Paper Mode* adalah mode kuis interaktif yang dapat diikuti secara peserta secara *offline*, menggunakan lembaran kertas yang bertuliskan Kode QR (*Barcode*).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan *Wayground Paper Mode* adalah fitur yang memungkinkan evaluasi pembelajaran dilakukan secara *offline* tanpa memerlukan perangkat elektronik. Fitur ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan jumlah perangkat dan akses internet bagi peserta didik, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam kuis interaktif menggunakan lembaran kertas yang berisi kode QR. Dengan menggunakan mode ini, peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar proyektor dengan mengangkat kertas QR sebagai pilihan jawaban. Selain itu, penggunaannya dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar dan memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Langkah Langkah Wayground Paper Mode

Menurut Jannah dkk. (2023), terdapat langkah langkah dalam penggunaan *Wayground Paper Mode*, yaitu :

- a. Buat kuis baru atau buka kuis yang sudah ada di aplikasi *Wayground*.
- a. Pilih opsi *Paper Mode*
- b. Klik "Mulai" pada laptop.
- c. Buka aplikasi *Wayground* di ponsel yang sebelumnya telah diunduh dari *Play Store*.
- d. Ketuk tombol "Mulai" atau "Start" pada ponsel.
- e. Pilih judul kuis yang akan dijalankan.
- f. Klik opsi "Pindai Jawaban" yang terdapat di bagian bawah layar ponsel.
- g. Pindai atau scan jawaban peserta dengan cara mengarahkan kamera ponsel ke kertas jawaban peserta (*Barcode*).
- h. Setelah selesai memindai, klik "Serahkan" di bagian bawah. Jawaban peserta akan otomatis muncul di layar ponsel dan laptop pendidik, sekaligus terekam dalam laporan hasil di *Wayground*.
- i. Untuk melanjutkan ke soal berikutnya, klik "Pertanyaan Berikutnya" pada ponsel. Ulangi langkah ini hingga semua soal selesai. Jika semua soal sudah terjawab, klik "Akhiri Kuis" untuk melihat rekap nilai peserta didik.

Menurut Sarmila (2023), Berikut adalah cara menggunakan mode kertas secara *offline*:

- a. Pertama, pilih kuis yang akan diberikan kepada peserta didik.
- b. Selanjutnya, pilih opsi "Mode Kertas" atau "*Paper Mode*".
- c. Klik "Mulai" atau "Start" di ponsel, lalu pilih *Wayground Mode Kertas* untuk menampilkan soal yang akan dijawab peserta didik.
- d. Saat peserta didik menjawab pertanyaan, minta mereka mengangkat kertas QR untuk dipindai menggunakan ponsel pendidik.
- e. Setelah itu, klik "Serahkan", sehingga jawaban peserta didik akan tercatat secara otomatis.

- f. Untuk melanjutkan ke soal berikutnya, klik "Pertanyaan Berikutnya" di ponsel, dan ulangi langkah ini hingga soal terakhir. Rekap nilai peserta didik dapat ditampilkan melalui laptop atau ponsel.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa Secara garis besar, penggunaan *Wayground Paper Mode* melibatkan langkah-langkah berikut:

- a. Persiapan Kuis: Pilih atau buat kuis di aplikasi *Wayground* dan pilih opsi "*Paper Mode*".
- b. Memulai Kuis: Klik "Mulai" pada perangkat (laptop atau ponsel).
- c. Pemindaian Jawaban: Gunakan aplikasi *Wayground* di ponsel untuk memindai jawaban peserta didik yang ditulis pada kertas QR.
- d. Pencatatan Jawaban: Setelah memindai, klik "Serahkan", sehingga jawaban peserta didik otomatis terekam.
- e. Lanjutan Soal: Klik "Pertanyaan Berikutnya" hingga semua soal selesai.
- f. Rekap Nilai: Setelah kuis selesai, rekap nilai peserta didik dapat dilihat melalui laptop atau ponsel.

Dengan langkah-langkah ini, Anda dapat menjalankan kuis menggunakan mode kertas secara efisien, meskipun dalam kondisi *offline*.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Wayground Paper Mode*

Menurut Purba dalam Rini dan Zuhdi (2021), menjelaskan bahwa beberapa kelebihan dari *Wayground Paper Mode* meliputi:

- a. Peserta didik tidak memerlukan gadget atau akses internet.
- b. Pendidik dapat memindai *barcode* atau *Q-Cards (Wayground Cards)* untuk mengetahui jawaban peserta didik secara langsung.
- c. *Q-Cards* dapat digunakan berulang kali untuk materi kuis yang berbeda.
- d. Setiap peserta didik mendapatkan satu lembar *Q-Cards* jawaban.
- e. *Q-Cards* berbeda antar peserta didik, sehingga mencegah peserta didik meniru jawaban teman.

Namun, terdapat juga kelemahan dalam penggunaan *Wayground Paper Mode*, yaitu:

- a. Pendidik harus menggunakan dua perangkat, yaitu handphone dan laptop.
- b. Pendidik perlu mengunduh dan menginstal aplikasi *Wayground* di *handphone*.
- c. *Wayground Paper Mode* hanya dapat digunakan untuk soal pilihan ganda dengan 2, 3, atau 4 opsi jawaban.

Sedangkan menurut Putri dkk. (2024), Kelebihan aplikasi *Wayground* dengan fitur *paper mode* meliputi proses yang mudah, cepat, dan menyenangkan. Selain itu, fitur ini mampu menghindari unsur subjektivitas, menampilkan soal dalam bentuk gambar, serta mempermudah pemeriksaan hasil, bahkan pemeriksaan dapat dilakukan oleh orang lain. Namun, fitur paper mode juga memiliki beberapa kekurangan. Misalnya, jika terjadi kendala jaringan pada perangkat pendidik atau admin, seluruh permainan dapat terhenti. Selain itu, peserta didik dapat mengalami penurunan skor meskipun telah menyelesaikan semua soal, karena waktu pengerjaan untuk setiap soal telah habis. Hal ini dapat mempengaruhi nilai yang diperoleh peserta didik. Kekurangan lainnya adalah waktu pengerjaan soal tidak ditampilkan di layar aplikasi, sehingga peserta didik mungkin kesulitan mengatur strategi pengerjaan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Wayground Paper Mode* memiliki sejumlah kelebihan, seperti peserta didik tidak memerlukan gadget atau internet, dalam penggunaan *barcode* atau *Q-Cards* untuk memindai jawaban secara langsung, serta *Q-Cards* yang dapat digunakan berulang kali dan berbeda untuk setiap peserta didik, sehingga mencegah kecurangan. Selain itu, prosesnya dianggap mudah, cepat, menyenangkan, serta mampu menghindari unsur subjektivitas, menampilkan soal berupa gambar, dan mempermudah pemeriksaan hasil. Namun, ada beberapa kelemahan, seperti kebutuhan pendidik untuk menggunakan dua perangkat (laptop dan ponsel) serta aplikasi hanya mendukung soal pilihan ganda.

Kendala jaringan pada perangkat pendidik dapat menghentikan permainan, waktu pengerjaan tidak ditampilkan di layar, dan skor peserta didik dapat berkurang jika waktu pengerjaan habis meskipun semua soal telah diselesaikan.

F. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta beserta interaksinya, serta menelaah kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitarnya (Kemendikbud, 2022). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu inovasi penting dalam Kurikulum Merdeka yang dirancang untuk mendukung terwujudnya *Profil Pelajar Pancasila* (Azzahra dkk., 2023). Sejalan dengan itu, Adha dkk. (2025), Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini mencakup materi pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu sains dan sosial, termasuk di dalamnya kajian mengenai alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta kebudayaan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksi di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. IPAS menjadi bagian penting dalam Kurikulum Merdeka karena mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila. Di tingkat sekolah dasar, IPAS mencakup materi sains dan sosial yang meliputi alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Sebagai mata pelajaran baru yang mengintegrasikan unsur alam dan sosial, IPAS tidak hanya memberikan wawasan faktual, tetapi juga membentuk cara berpikir kritis dan reflektif pada peserta didik sejak dini. Secara substansi, IPAS mempelajari berbagai aspek kehidupan yang mencakup makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta serta

hubungan atau interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang hidup dan berinteraksi dalam lingkungan sosial, budaya, serta alam sekitarnya.

2. Materi Pembelajaran IPAS

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu pembaruan penting yang membedakannya dari kurikulum sebelumnya adalah integrasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam penelitian ini akan menerapkan materi dengan konsentrasi IPA pada BAB II Harmoni Dalam Ekosistem.

G. Kerangka Berpikir

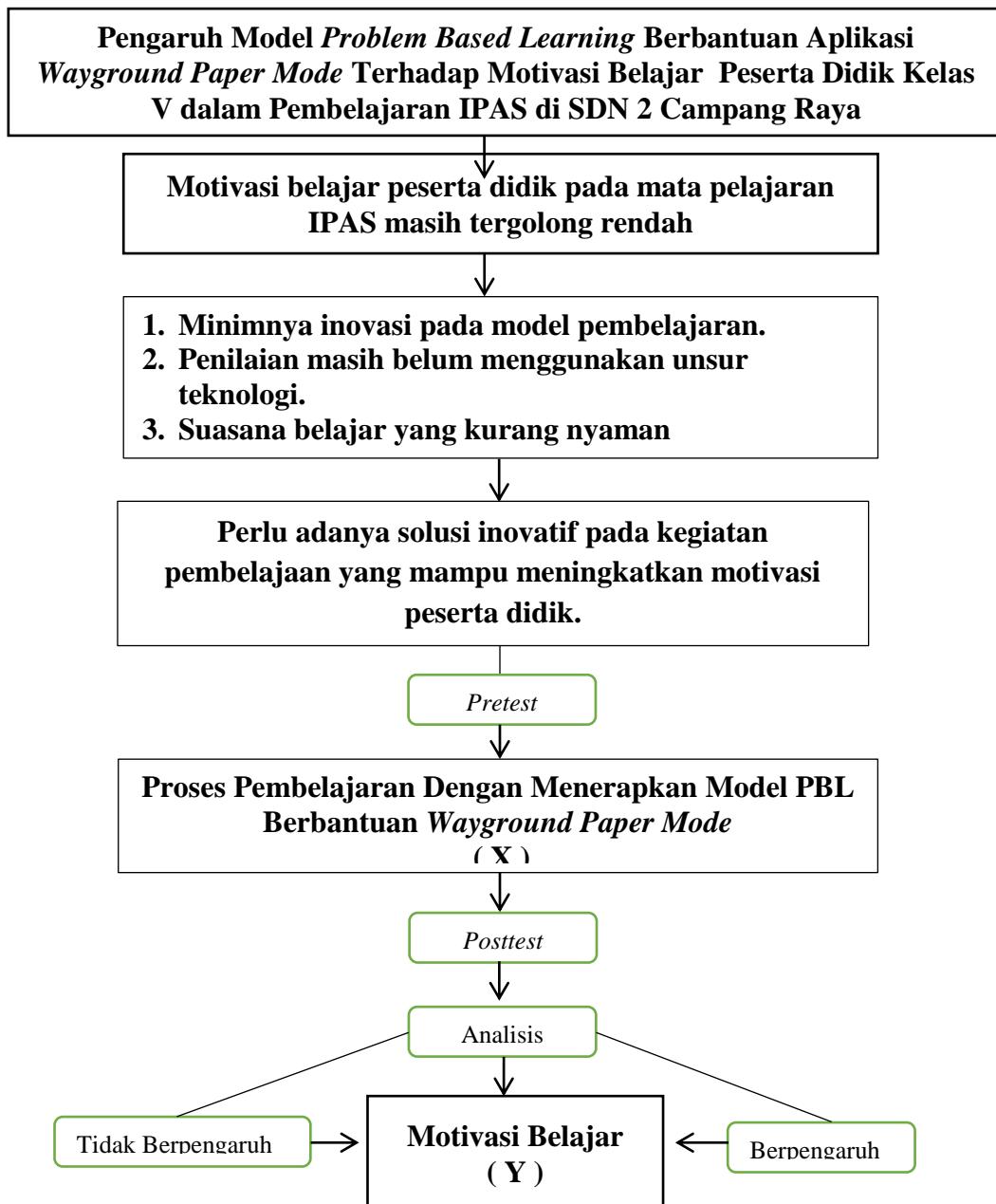
Motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor krusial yang berpengaruh langsung terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil akademik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi biasanya menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu menghadapi tantangan dengan lebih percaya diri, dan cenderung memiliki semangat yang konsisten untuk mencapai tujuan belajarnya. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah seringkali berdampak pada kurangnya partisipasi, menurunnya kemampuan memahami materi, serta hasil akademik yang tidak optimal.

Pada dasarnya, efektivitas suatu kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan strategi, model, atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh seorang pendidik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat tidak hanya mempengaruhi cara peserta didik memahami materi, tetapi juga berperan penting dalam membangun motivasi belajar peserta didik. Ketika metode yang digunakan relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah

dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan aplikasi *Wayground Paper Mode*.

Model PBL melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pemecahan masalah, dimana mereka diajak untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, serta menemukan solusi yang relevan. Pendekatan ini tidak hanya membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, aplikasi *Wayground Paper Mode* menjadi alat pendukung yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Fitur-fitur menarik seperti tampilan visual yang interaktif, skor langsung, dan mekanisme permainan, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengkombinasikan keduanya memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya berbasis pemecahan masalah, tetapi juga menambahkan unsur teknologi dan gamifikasi, yang relevan dengan gaya belajar peserta didik modern.

Melalui penerapan model ini, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas mereka. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Kerangka Berpikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori serta kerangka berpikir diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut.

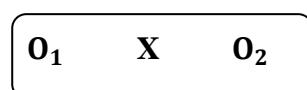
Ha = Terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wayground Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya

Ho = Model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wayground paper mode* tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell dan Clark (2007), pendekatan kualitatif diartikan sebagai proses penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan makna di balik perilaku, pengalaman, dan interaksi sosial yang terjadi pada subjek penelitian secara holistik. Jenis penelitian ini adalah Pre Eksperimental design dengan bentuk One Group Pre-test and Post-test design dengan melibatkan satu kelompok kelas eksperimen yang tidak dipilih acak. Kelompok kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan khusus berupa pembelajaran dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan aplikasi Wayground Paper Mode. Berikut gambaran *One Group Pre-test and Post-test design* menurut Sugiyono (2022):



Gambar 2. *One Group Pre-test and Post-test design*

Keterangan:

O₁ : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen

O₂ : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen

X : Pemberian Perlakuan

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Campang Raya yang berada di Jl. Alimuddin Umar, Kecamatan Sukabumi, Kelurahan Campang Raya, Kota Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Menurut Purwanza dkk. (2022), Populasi juga diartikan sebagai sekumpulan seluruh individu, objek, atau ukuran lain yang menjadi fokus perhatian dalam sebuah penelitian. Berdasarkan pendapat diatas maka, populasi adalah sekumpulan subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus penelitian untuk dianalisis serta dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Populasi mencakup seluruh individu, benda, atau ukuran yang relevan dengan tujuan penelitian.

Populasi pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik pada kelas V di SDN 2 Campang Raya, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Populasi Peserta Didik Kelas V

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	12	15	27
V B	14	14	28
V C	8	18	26
	Jumlah		81

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SDN 2 Campang Raya Tahun Pelajaran 2025/2026

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2022), Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada teknik *purposive sampling*, pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Sampel

yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas V C sebagai kelas eksperimen.

Pertimbangan yang diambil dalam pemilihan kelas tersebut berdasarkan data Penilaian Harian (PH) yang dimiliki wali kelas. Berdasarkan data tersebut kelas V C dipilih dengan pertimbangan bahwa tingkat motivasi belajar di kelas tersebut perlu ditingkatkan dan karakteristik peserta didiknya dinilai sesuai untuk penerapan model pembelajaran yang akan diuji. Dengan hal ini, untuk memudahkan peneliti dalam melihat pengaruh meningkatnya motivasi belajar peserta didik, maka kelas V C sebagai kelas eksperimen.

D. Variabel Penelitian

Penelitian haruslah memiliki variabel di dalamnya. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari guna memperoleh informasi terkait, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan maupun munculnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan *Wayground paper mode* (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi dampak dari adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 2 Campang Raya (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan Model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan, dengan menekankan pada kemampuan berpikir kritis, analisis informasi, dan pencarian solusi yang tepat. Dalam penerapannya, penggunaan *Wayground* dalam *mode paper* berfungsi sebagai media pendukung yang dapat memperkuat minat belajar peserta didik. Beragam fitur interaktif, seperti tampilan visual yang menarik, skor real-time, dan nuansa permainan, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi.
- b. Motivasi belajar motivasi dapat dipahami sebagai dorongan internal yang memicu, mengarahkan, dan menentukan intensitas tindakan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah sebagai berikut: (1) Mengarahkan peserta didik pada permasalahan, (2) Mengorganisasi peserta didik, (3) Membimbing proses penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, (4) Mengembangkan serta mempresentasikan hasil karya, (5) Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Implementasi PBL berbantuan *Wayground paper mode* dilakukan pada tahap evaluasi pembelajaran sebagai sarana untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Wayground berperan sebagai alat evaluatif yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan pendidik untuk memberikan soal-soal secara langsung dengan umpan balik instan. Selain itu, fitur-fitur seperti skor otomatis, leaderboard, dan tampilan visual yang menarik membantu menciptakan suasana evaluasi yang tidak hanya efektif, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses penilaian. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi terasa membebani,

melainkan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Adapun data yang berkaitan dengan model pembelajaran ini diukur melalui proses observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- b. Motivasi belajar IPAS yang akan diteliti menggunakan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk angket kuesioner pada kelas eksperimen sebagai alat ukur. Adapun Indikator motivasi belajar mencakup beberapa aspek penting, antara lain timbulnya keinginan dan semangat untuk meraih keberhasilan, adanya dorongan serta kebutuhan untuk terus belajar, munculnya harapan dan tujuan hidup di masa depan, adanya bentuk penghargaan atau apresiasi dalam proses belajar, keterlibatan dalam aktivitas belajar yang menarik, serta terciptanya suasana atau lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuisisioner (Angket)

Kuesisioner atau angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *Wayground paper mode* terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2022), kuesisioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian dijawab sesuai dengan pemahaman, pendapat, atau pengalaman mereka. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi secara sistematis dan efisien dari sejumlah besar responden dalam waktu relatif singkat.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada sampel penelitian, yaitu peserta didik kelas V C sebagai kelompok eksperimen.

Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media *Wayground* dengan fitur *Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup, dimana setiap pertanyaan telah dilengkapi dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Responden diminta untuk mengisi angket secara jujur dan objektif, tanpa adanya tekanan atau pengaruh dari pihak manapun, guna memperoleh data yang valid dan dapat di pertanggungjawabkan.

Angket dalam penelitian ini memuat sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang disusun untuk menggali tanggapan responden sesuai dengan fokus penelitian. Untuk mempermudah analisis data, digunakan skala pengukuran berupa skala Likert. Skala ini berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Dalam angket ini, skala Likert digunakan untuk memberikan pilihan jawaban yang menunjukkan tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan yang diajukan.

Berikut alternatif jawaban skala likert dalam buku Sugiyono, (2022) yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan oleh penulis:

Tabel 3. Alternatif Jawaban Kuisisioner

Pilihan Jawaban	Pertanyaan Positif
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber: Sugiyono, 2022

Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan kuesioner pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan kuesioner pada akhir pembelajaran (*posttest*).

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapat data yang relevan adalah dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang mendukung terlaksananya penelitian.

3. Observasi

Observasi merupakan Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang bersifat langsung dan lebih mendalam, karena peneliti secara aktif turun ke lapangan untuk mengamati situasi nyata yang berlangsung. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan observasi dilakukan di lingkungan SDN 2 Campang Raya, dengan fokus utama pada aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas, khususnya yang melibatkan pendidik kelas pada mata pelajaran IPAS.

G. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian data yang diinginkan dalam penelitian ini yaitu instrumen non tes berupa kuesioner. Instrumen penelitian akan diberikan dua kali yaitu saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* angket motivasi belajar merupakan instrumen yang diberikan kepada peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai. Angket ini berisi sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik dan dirancang untuk menggali informasi mengenai tingkat motivasi belajar mereka pada tahap awal, sebelum adanya intervensi atau perlakuan dalam bentuk penggunaan media atau metode tertentu.

Sementara itu, *posttest* angket motivasi belajar diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket ini juga berisi pertanyaan yang serupa, namun digunakan untuk menilai perubahan atau perkembangan motivasi belajar peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dengan perlakuan yang telah dirancang oleh peneliti. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat melihat pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Berikut kisi-kisi kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 4. Kisi Kisi Kuisisioner

Variabel Penelitian	Sumber Teori	Indikator	Jumlah Butir
Motivasi Belajar	Hamzah B. Uno, (2023)	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	5
		Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	3
		Adanya harapan dan cita-cita masa depan	5
		Adanya penghargaan dalam belajar	3
		Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	5
		Adanya lingkungan belajar yang kondusif	4

Sumber: Hamzah B. Uno, 2023

H. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas memiliki keterkaitan erat dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Arsi (2021), Uji validitas merupakan proses evaluasi yang dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, khususnya terkait dengan kesesuaian isi atau konten instrumen terhadap tujuan penelitian. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir dalam instrumen, seperti angket atau kuesioner, benar-benar merepresentasikan konsep atau variabel yang sedang diteliti. Dengan kata lain, uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat ketepatan dan relevansi instrumen dalam menggali data yang dibutuhkan,

sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan mencerminkan kondisi sebenarnya. Validitas yang baik menunjukkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan karena memiliki keterkaitan yang kuat antara indikator yang diukur dan konstrukt teoritis yang menjadi dasar penelitian.

Dalam penelitian ini, uji validitas instrument Analisis ini dilakukan dengan bantuan software *Microsoft Excel* 2010 dan IBM SPSS *Statistic* 29. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah butir-butir dalam kuesioner layak digunakan atau tidak dalam penelitian.

Prosedur uji validitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

1. Jalankan aplikasi SPSS
2. Pilih tab *Variable View* di sudut kiri bawah layar. Di kolom “*Name*”, ketik nama item soal beserta nomornya, diikuti dengan skor total. Ubah nilai di kolom “*Decimals*” menjadi “0” untuk semua variabel, dan pilih “*Scale*” pada kolom “*Measure*”.
3. Beralih ke tab “*Data View*” di sudut kiri bawah, lalu input data skor angket. Anda bisa menyalin dan menempelkan data dari tabel Excel yang telah disiapkan.
4. Lanjutkan dengan memilih menu “*Analyze*”, kemudian submenu “*Correlate*”, dan pilih opsi “*Bivariate*”.
5. Akan muncul jendela dialog baru “*Bivariate Correlations*”. Masukkan semua variabel ke dalam kotak “*Variables*”. Pada bagian “*Correlation Coefficients*”, centang “*Pearson*”. Di “*Test of Significance*”, pilih “*Two-tailed*”, centang “*Flag significant correlations*”, kemudian klik “OK” untuk menjalankan proses.
6. Hasil output akan ditampilkan selanjutnya..

Selanjutnya hasil perhitungan yang diperoleh r_{hitung} akan dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria saat pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Validitas instrumen angket motivasi berupa 30 butir pernyataan yang dilakukan dibagikan kepada 26 responden. Setelah dilakukan uji coba, peneliti melakukan analisis validitas yang dikonsultasikan dengan tabel *product moment* (Lampiran 13 hlm 120) . Data analisis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0,468	0,388	Valid	Dapat Digunakan
2	0,456	0,388	Valid	Dapat Digunakan
3	0,582	0,388	Valid	Dapat Digunakan
4	0,518	0,388	Valid	Dapat Digunakan
5	0,451	0,388	Valid	Dapat Digunakan
6	0,563	0,388	Valid	Dapat Digunakan
7	0,445	0,388	Valid	Dapat Digunakan
8	0,498	0,388	Valid	Dapat Digunakan
9	0,575	0,388	Valid	Dapat Digunakan
10	0,420	0,388	Valid	Dapat Digunakan
11	0,342	0,388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
12	0,480	0,388	Valid	Dapat Digunakan
13	0,507	0,388	Valid	Dapat Digunakan
14	0,365	0,388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
15	0,456	0,388	Valid	Dapat Digunakan
16	0,437	0,388	Valid	Dapat Digunakan
17	0,459	0,388	Valid	Dapat Digunakan
18	0,413	0,388	Valid	Dapat Digunakan
19	0,430	0,388	Valid	Dapat Digunakan
20	0,449	0,388	Valid	Dapat Digunakan
21	-0,264	0,388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
22	0,459	0,388	Valid	Dapat Digunakan
23	0,441	0,388	Valid	Dapat Digunakan
24	0,057	0,388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
25	0,425	0,388	Valid	Dapat Digunakan
26	0,459	0,388	Valid	Dapat Digunakan
27	0,546	0,388	Valid	Dapat Digunakan
28	0,760	0,388	Valid	Dapat Digunakan
29	-0,361	0,388	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
30	0,586	0,388	Valid	Dapat Digunakan

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil analisis validitas instrumen angket yang telah dilakukan kepada 26 sampel responden. Dari 30 butir pernyataan yang diuji coba, diperoleh 25 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 5 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid. Sehingga pada penelitian ini terdapat 25 butir pernyataan yang akan digunakan. (Lampiran 17 hlm 123)

2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2022), instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek atau variabel yang sama. Artinya, keandalan instrumen terletak pada kestabilan hasil ukurannya dari waktu ke waktu, tanpa dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak relevan. Instrumen yang reliabel tidak hanya menunjukkan hasil yang serupa dalam pengukuran berulang, tetapi juga mencerminkan tingkat presisi dan keakuratan alat tersebut dalam menangkap karakteristik objek penelitian. Dalam konteks penelitian ilmiah, reliabilitas sangat penting karena menjamin bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi sebenarnya, sehingga kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian menjadi lebih dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Uji reliabilitas pada penelitian ini Analisis ini dilakukan dengan bantuan software Microsoft Excel 2010 dan IBM SPSS Statistic 29. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan Uji Reliabilitas menggunakan SPSS:

1. Jalankan aplikasi SPSS dan pilih tab “*Variable View*” di sudut kiri bawah layar. Di kolom “*Name*”, masukkan nama untuk setiap item soal. Ubah nilai di kolom “*Decimals*” menjadi “0” untuk semua variabel.
2. Beralih ke tab “*Data View*” di sudut kiri bawah, lalu input data tabulasi ke kolom-kolom yang telah disiapkan.
3. Pilih menu “*Analyze*”, kemudian “*Scale*”, dan lanjutkan dengan memilih “*Reliability Analysis*”.

4. Di jendela dialog “Reliability Analysis” yang muncul, masukkan semua variabel ke kotak “Items”. Pada bagian “Model”, pilih opsi “Alpha”.
5. Klik tombol “Statistics”, centang “Scale if item deleted” di bawah “Descriptives for”, kemudian klik “Continue”.
6. Akhirnya, klik “OK” untuk menjalankan proses, dan hasil perhitungan dari SPSS akan ditampilkan.

Pada uji reabilitas ini Apabila angka *Cronbach Alpha* $> 0,60$ (*Cronbach Alpha* $> 0,60$), disebut reliabel dan Apabila angka *Cronbach Alpha* $< 0,60$ (*Cronbach Alpha* $< 0,60$), disebut tak reliabel. Kemudian hasil dari perhitungan yang diperoleh pada tabel 6 akan diklasifikasikan reliabilitasnya berdasarkan tabel klasifikasi berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, 2013

Berikut ini merupakan hasil analisis Reabilitas butir pernyataan motivasi belajar IPAS menggunakan software IBM SPSS *Statistic 29*

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	
.866	25

Sumber : Data penelitian tahun 2025

Hasil analisis uji reliabilitas yang telah dilakukan, menghasilkan *Cronbach's Alpha* pada angket motivasi belajar sebesar 0.866 kemudian data tersebut dikonsultasikan pada tabel 6. Sehingga hasil keputusan instrumen yang akan

digunakan pada penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dengan kategori sangat kuat. (Lampiran 18 hlm 126)

I. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

Analisis data kuantitatif deskriptif adalah pendekatan statistik yang esensial dalam penelitian untuk menggambarkan, menunjukkan, atau meringkas karakteristik utama dari suatu set data secara konstruktif (Sofwatillah *dkk.*, 2024). Metode ini berfokus pada penyajian statistik yang memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman mendalam mengenai detail data. Caranya adalah dengan meringkas dan mengidentifikasi pola-pola signifikan yang muncul dari sampel data tertentu. Dengan demikian, analisis deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hipotesis atau menarik inferensi tentang populasi yang lebih luas, melainkan untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis tentang fenomena yang sedang diteliti.

Analisis ini dilakukan dengan bantuan software *Microsoft Excel* 2010 dan IBM SPSS *Statistic* 29. Adapun langkah-langkah untuk melakukan analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS *Statistic* 29 adalah sebagai berikut:

1. Jalankan aplikasi SPSS dan pilih tab “*Variable View*” di sudut kiri bawah layar. Di kolom “*Name*”, masukkan nama untuk setiap item soal. Ubah nilai di kolom “*Decimals*” menjadi “0” untuk semua variabel.
2. Beralih ke tab “*Data View*” di sudut kiri bawah, lalu input data tabulasi ke kolom-kolom yang telah disiapkan.
3. Pilih menu “*Analyze*”, kemudian “*Descriptive Statistics*”, dan lanjutkan dengan memilih “*Frequencies*”.
4. Di jendela dialog “*Frequencies*” yang muncul, masukkan semua variabel ke kotak “*Variables*”. Lalu, memilih opsi statistik yang relevan dengan kebutuhan penelitian
5. Peneliti dapat menambahkan visualisasi data dengan memilih menu Charts dan memilih Histogram untuk menampilkan sebaran frekuensi data secara visual.

- Setelah proses analisis selesai, SPSS akan menghasilkan tabel output yang berisi hasil perhitungan statistik. Peneliti akan menginterpretasikan hasil tersebut untuk mendeskripsikan kondisi motivasi belajar peserta didik secara objektif, termasuk nilai rata-rata, sebaran, dan kecenderungan data.

Langkah-langkah ini akan menghasilkan data yang valid dan relevan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, khususnya untuk mendeskripsikan kondisi motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Dalam deskripsi data penelitian ini, motivasi belajar peserta didik diklasifikasikan dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pada penelitian ini kategorisasi menggunakan dua kategorisasi yaitu kategori Persentase dan kategorisasi rentang interval.

Berikut ini merupakan tabel klasifikasi hasil berupa persentase yang dimodifikasi dari buku Arikunto, (2010) sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi Hasil Persentase Skor Angket Motivasi Belajar

No	Interval	Kategori
1	85% - 100%	Sangat Tinggi
2	70% - 85%	Tinggi
3	55% - 70%	Sedang
4	40% - 55%	Rendah
5	0% - 40%	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, 2010

J. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data diperlukan untuk mengetahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah penting dalam analisis data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan asumsi dasar yang harus dipenuhi dalam banyak uji statistik parametrik. Untuk memenuhi

asumsi statistik inferensial parametrik, penelitian ini melakukan uji normalitas data *Shapiro-wilk*. Menurut Sianturi (2025), Uji *Shapiro-Wilk*, yang merupakan salah satu teknik uji normalitas paling populer dan kuat, terutama direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil ($N < 50$). Uji *Shapiro-Wilk* bekerja dengan membandingkan distribusi data observasi yang diperoleh dari sampel yang diharapkan dari populasi normal. Secara spesifik, uji ini mengevaluasi hipotesis nol (H_0) bahwa data berdistribusi normal

Berikut adalah langkah-langkah lengkap untuk melakukan uji *Shapiro Wilk* menggunakan software IBM SPSS *Statistic 29*:

1. Akses Menu Analyze

- Klik menu “*Analyze*” di toolbar atas.
- Pilih “*Descriptive Statistics*”. Lalu, “*Explore*” (Menu Explore adalah cara standar untuk uji normalitas di SPSS, termasuk *Shapiro-Wilk*.)

2. Pindahkan Variabel ke Kotak yang Tepat

- Di jendela *Explore*, pindahkan variabel yang ingin diuji ke kotak “*Dependent List*” menggunakan tombol panah.
- Jika ada variabel kategorikal (misalnya, kelas), pindahkan ke “*Factor List*” untuk analisis per kelompok (opsional).
- Biarkan *Label Cases by* kosong kecuali diperlukan.

3. Atur Opsi *Plots* untuk Uji Normalitas:

- Klik tombol *Plot*, berada pada bagian bawah jendela *Explore*.
- Di kotak Boxplots, centang “*Factor levels together*” (untuk boxplot gabungan) atau “*Separate lines*” (untuk per kelompok).
- Di bagian *Descriptive*, centang “*Stem-and-leaf*” dan “*Histogram*” jika ingin visualisasi tambahan.
- Di bagian *Normality plots with tests*, centang “*Normality plots with tests*” (ini akan mengaktifkan uji *Shapiro-Wilk* dan *Kolmogorov-Smirnov*).
- Hilangkan centang pada “*Spread vs. Level with Levene Test*” jika tidak diperlukan.
- Klik *Continue* untuk kembali ke jendela utama.

4. Atur Opsi *Statistics* (Opsional untuk Detail Tambahan):
 - Klik tombol *Statistics*.
 - Centang opsi seperti Descriptives (untuk mean, std. dev., dll.), *M-estimators*, atau *Outliers* jika diperlukan.
 - Klik Continue.
5. Klik OK di jendela *Explore* utama. SPSS akan memproses dan menghasilkan output.
6. Simpan output: File > *Export* > Pilih format PDF atau Word. Jika data tidak normal, pertimbangkan transformasi (misalnya, log) atau uji non-parametrik.

Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

- Jika nilai signifikansi (tingkat signifikansi = 0,05), $p\text{-value} > \alpha$, maka H_0 diterima, artinya data berdistribusi secara normal.
- jika nilai signifikansi $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak, menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi secara normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk memastikan bahwa data hasil angket motivasi belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen memiliki karakteristik varians yang serupa, maka perlu dilakukan uji homogenitas. Untuk menguji homogenitas penelitian ini menggunakan rumus Uji *Levene Statistic* (Usmadi, 2020). Menurut Sari dkk. (2024), Uji *Levene* tidak mengharuskan data berdistribusi normal, hanya data harus bersifat kontinu. Uji ini biasanya dilakukan sebelum uji-T atau ANOVA.

Berikut adalah langkah-langkah praktis untuk melakukannya di SPSS:

1. Input Data dan Definisikan Variabel

Pastikan data Anda sudah dimasukkan dengan benar di SPSS. Anda memerlukan dua jenis variabel:

- Variabel Kelompok: Variabel yang mengidentifikasi kelompok data Anda (misalnya, "Kelas" dengan nilai 1 = kelas eksperimen, 2 = kelas kontrol). Variabel ini harus memiliki tipe Nominal.
 - Variabel Hasil: Variabel yang berisi data skor (misalnya, "Motivasi Belajar"). Variabel ini harus memiliki tipe *Scale*.
2. Jalankan Uji *Levene (One-Way ANOVA)*
 - Untuk menjalankan uji *Levene*, Anda bisa menggunakan menu *One-Way ANOVA*, karena uji homogenitasnya merupakan bagian dari proses tersebut.
 - Klik menu “*Analyze*”, lalu pilih “*Compare Means*” dan pilih “*One-Way ANOVA*”.
 - Pindahkan variabel hasil ke kotak “*Dependent List*”.
 - Pindahkan variabel kelompok ke kotak “*Factor*”.
 3. Pilih Uji Homogenitas
 - Klik tombol “*Options*”.
 - Di dalam kotak dialog “*Options*”, beri tanda centang pada opsi “*Homogeneity of variance test*”
 - Klik “*Continue*”.
 - Klik “*OK*” pada kotak dialog utama untuk menjalankan analisis.
 4. Interpretasi Hasil

SPSS akan menampilkan output yang salah satu tabelnya adalah “*Test of Homogeneity of Variances*” . Fokus pada tabel ini untuk melihat hasil Uji Levene.

 - Lihat pada baris yang sesuai (berdasarkan Mean, Median, dll.).
 - Perhatikan nilai Sig. (Significance). Ini adalah nilai p-value dari uji Levene.

Dasar pengambilan keputusan pada tes ini yaitu:

- Jika nilai Sig. > 0.05 , maka varian data homogen. Artinya, data Anda memenuhi asumsi homogenitas dan Anda dapat melanjutkan dengan

uji statistik yang mengasumsikan varian sama (seperti uji-T atau ANOVA).

- Jika nilai $\text{Sig.} < 0.05$, maka varian data tidak homogen. Dalam kasus ini, Anda harus menggunakan uji statistik alternatif yang tidak mengasumsikan varian yang sama (misalnya, *Welch's ANOVA*).

K. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *problem based learning* berbantuan *Wayground paper mode* terhadap meningkatnya motivasi belajar IPAS peserta didik kelas V di SDN 2 Campang Raya. Metode yang digunakan adalah Uji t sampel berpasangan (*Paired-Samples t-test*). Menurut A. D. Putri dkk. (2023) Uji t sampel berpasangan (*Paired-Samples t-test*) adalah analisis statistik inferensial yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dari dua pengukuran pada kelompok atau subjek yang sama. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah perubahan yang diamati pada skor rata-rata tersebut benar-benar disebabkan oleh intervensi yang diberikan, atau hanya terjadi secara kebetulan. Uji t berpasangan ideal untuk penelitian yang menggunakan *desain one-group pretest-posttest* atau desain sejenis yang melibatkan pengukuran berulang pada individu yang sama. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, peneliti akan melakukan uji *Paired Sample T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok data yang berpasangan, yaitu nilai *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan).

Langkah-langkah Analisis Data dengan SPSS:

1. Input Data Masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* motivasi belajar ke dalam SPSS. Setiap peserta didik akan memiliki dua skor yang berpasangan: satu untuk variabel *Pretest* dan satu untuk variabel *Posttest*. Pastikan kedua variabel ini memiliki tipe data “*Scale*”.
2. Memilih Menu Analisis Dari menu utama SPSS, pilih *Analyze > Compare Means > Paired-Samples T Test*.

3. Mengatur Pasangan Variabel Pada kotak dialog *Paired-Samples T Test*, pindahkan variabel *Pretest* ke dalam kotak *Variable 1* dan variabel *Posttest* ke dalam kotak *Variable 2*. Variabel ini harus ditempatkan dalam satu pasangan yang sama.
4. Menjalankan Analisis Setelah variabel pasangan diatur, klik tombol OK. SPSS akan menghasilkan tiga tabel output utama:
 - *Paired Samples Statistics*: Menyajikan statistik deskriptif dasar (rata-rata, standar deviasi, dan *standard error mean*) untuk setiap variabel.
 - *Paired Samples Correlations*: Menunjukkan korelasi antara pasangan variabel *pretest* dan *posttest*.
 - *Paired Samples Test*: Tabel ini adalah inti dari uji, yang menampilkan nilai *t*, *df* (derajat kebebasan), dan signifikansi dua sisi (*Sig. 2-tailed*).
5. Buatlah kesimpulan.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, Anda dapat secara objektif menguji hipotesis penelitian dan Hipotesis yang diajukan adalah:

Ha = Terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wayground Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya

Ho = Model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wayground paper mode* tidak berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS dalam mata pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya

Pada pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dengan Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wayground Paper Mode* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran IPAS di SDN 2 Campang Raya.

Peningkatan motivasi belajar ini dapat terlihat pada meningkatnya skor rata-rata, dari 62,46 (*pretest*) menjadi 99,54 (*posttest*), serta pergeseran kategori motivasi dari sedang ke tinggi. Temuan ini didukung oleh uji hipotesis yang menunjukkan penolakan H_0 dan diterimanya H_a dengan nilai signifikansi 0,001 (Sig. $< 0,05$).

Adapun aspek motivasi belajar yang paling menonjol peningkatannya dalam penelitian ini adalah indikator adanya penghargaan dalam belajar serta indikator harapan dan cita masa depan. Peningkatan ini yang secara langsung dipicu oleh tantangan pemecahan masalah pada model *problem based learning* yang dipadukan unsur gamifikasi *wayground paper mode*. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi kedua metode ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memicu semangat kompetisi yang sehat di kalangan peserta didik.

E. SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk mempertahankan dan terus meningkatkan semangat serta keaktifannya dalam mengikuti pembelajaran IPAS, khususnya dengan memanfaatkan model pembelajaran yang inovatif. Hal ini bertujuan

agar motivasi belajar yang telah terbentuk dapat menjadi kebiasaan positif dalam meraih hasil belajar yang lebih baik.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk meningkatkan perannya sebagai fasilitator yang kreatif dan inovatif. Pendidik dapat terus menerapkan dan mengembangkan model PBL berbantuan aplikasi *Wayground Paper Mode*, atau model sejenis, melalui kegiatan yang lebih bervariasi dan menantang. Inovasi ini penting untuk menjaga antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam setiap proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh, baik dalam hal kebijakan maupun penyediaan sarana dan prasarana. Peningkatan kualitas lembaga pendidikan, khususnya terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, akan sangat menunjang keberlanjutan penerapan model pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki motivasi dan hasil belajar yang lebih baik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A.F. & Wahyuni, N.I. 2023. Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10): 3. Tersedia di <https://doi.org/10.5281/zenodo.10231628>.
- Adha, M.J., Aryani, Z., Ardi, R.S. & Husni, Y. 2025. Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas V SD Negeri 133 / III Pondok Siguang. 3(1): 325–331. Tersedia di <https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi>.
- Ahyar, D.B., Prihastari, E.B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D.M., Zanthy, L.S., Fauzi, M., Mudrikah, S., Widyaningrum, R., Falaq, Y. & Kurniasari, E. 2021. *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Aisyah, T., Zannah, R., A.E.L, E., Trisilaningsih, Y. & Priyanti, N.Y. 2022. Pembelajaran Problem Based Learning. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2): 27–36. Tersedia di <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/6563>.
- Andeka, W., Darniyanti, Y. & Saputra, A. 2021. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2): 193. Tersedia di <https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/1179>.
- Andy, D.S.P., Setiawan, F. & Naila, I. 2023. Studi Deskriptif: Evaluasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4): 747–757. Tersedia di <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/1932>.
- Anggraini, S. & Sukartono, S. 2022. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3): 5287–5294. Tersedia di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3071>.
- Arends, R. 2012. *Learning to Teach*. Connect, learn, succeed. New York: McGraw-Hill. Tersedia di <https://books.google.co.id/books?id=B1trewAACAAJ>.
- Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S.E. & Marbun, E. 2024. Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

- Siswa. *Journal of Education Research*, 5(4): 6109–6121. Tersedia di <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1945>.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur penelitian pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, .
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsi, A. 2021. Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan SPSS. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8. Tersedia di https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=HWI33NQAAAAJ&citation_for_view=HWI33NQAAAAJ:ULOm3_A8WrAC.
- Ashriah, S., Muis, A. & Arsal, A.F. 2020. Melalui Model Pembelajaran Pjbl Dan Model Konvensional. Tersedia di https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=C13-1CMAAAAJ&citation_for_view=C13-1CMAAAAJ:YOfw2qJgpHMC.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1): 19–32. Tersedia di <http://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/article/view/20569>.
- Aunur Rohman, A. & Karimah, S. 2018. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI. *At-Taqaddum*, 10(1): 95. Tersedia di <http://jurnal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/2651>.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah & Eli Hermawati 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2): 6230–6238. Tersedia di <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1270>.
- Bell, S. 2010. Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2): 39–43. Tersedia di <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00098650903505415>.
- Bruner, J.S. 1961. *The act of discovery*. Harvard educational. Amerika Serikat: Harvard Education Publishing Group.
- Creswell, J.W. & Clark, V.L.P. 2007. *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. SAGE Publications. Tersedia di <https://books.google.co.id/books?id=FnY0BV-q-hYC>.
- Darman, R.A. 2020. *Belajar dan pembelajaran*. Padang: Guepedia.

- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Jurnal*, 5(2): 172. Tersedia di <https://www.jurnal.araniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/2838>.
- Fauziah, R. & Sofian Hadi, M. 2023. Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraya 02. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3): 2721. Tersedia di <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26049>.
- Febrita, I. & Harni 2020. Penerapan Pendekatan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2): 1435. Tersedia di <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/608>.
- Fernando, Y., Andriani, P. & Syam., H. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3): 61–68. Tersedia di <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843>.
- Firdaus, C., Mauludyana, B. & Purwanti, K. 2020. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *Ilmu pendidikan dan ilmu sosial*, 2(1): 43–52. Tersedia di <https://ejurnal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/774>.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hendracita, N. 2021. *Model - Model Pembelajaran*. 2 ed. Bandung: Multikreasi Press, Bandung.
- Herpratiwi 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hmelo-Silver, C.E. 2004. Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3): 235–266. Tersedia di <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Izzah, S.I.N. & Sukmawati, W. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3): 765. Tersedia di <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/852>.
- Jainiyah, Fahrudin, F. & Ulfah, M. 2023. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6): 1304–1309. Tersedia di <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>.

- Jannah, M., Mahardikha, D.T.A. & Istiningsih, S. 2023. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 3: 62–70. Tersedia di <https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/JSIT/article/view/459>.
- Jonaitis, E., La Rue, A., Mueller, K.D., Koscik, R.L., Hermann, B. & Sager, M.A. 2013. Cognitive activities and cognitive performance in middle-aged adults at risk for Alzheimer's disease. *Psychology and Aging*, 28(4): 1004–1014. Tersedia di <https://doi.apa.org/doi/10.1037/a0034838>.
- Kemendikbud 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
- Kurniawan, T. 2022. Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1): 97–108. Tersedia di <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpse/article/view/2117>.
- Kurniawati, L., Hapsari, D. & Nurjanah, R. 2023. Efektivitas Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(1): 34–43. Tersedia di <https://journal.stkipsingkawang.ac.id>.
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R. & Eva, L.M. 2022. Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3): 1462–1465. Tersedia di <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/7863>.
- Marwinda, T.D.N. & Danardono, D. 2024. Perbandingan Iuran Normal Pensiun Metode Entry Age Normal dan Projected Unit Credit dengan Suku Bunga CIR (Cox Ingersoll Ross). *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 10(2): 133–138. Tersedia di <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/5881>.
- Mayer, R.E. 2021. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. Tersedia di <https://books.google.co.id/books?id=jMfjDwAAQBAJ>.
- Meilasari, S., Damris M, D.M. & Yelianti, U. 2020. Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2): 195–207. Tersedia di <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/BIOEDUSAINS/article/view/1849>.
- Mirdad, Jamal, M.P.. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1): 14–23. Tersedia di <http://www.jurnal.stitnusadhar.ac.id>.
- Nadiya, I. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

- Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1–9. Tersedia di <https://digilib.uinsgd.ac.id/4249/1/1132060037>.
- Ormrod, J.E. 2016. *Human learning*. London: Pearson Higher Ed.
- Pamungkas, M.A. & Raharjo, T.J. 2024. Pengaruh Penggunaan Quizizz Paper Mode Terhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4: 12449–12460. Tersedia di <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>.
- Parwati, N.N., Suryawan, I.P.P. & Apsari, R.A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Purwanza, S.W., Aditya, W., Ainul, M., Yuniarti, R.R., Adrianus, K.H., Jan, S., Darwin, Atik, B., Siskha, P.S., Maya, F., Rambu, L.K.R.N., Amruddin, Gazi, S., Tati, H., Sentalia, B.T., Rento, D.P. & Rasinus 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi. Media Sains Indonesia*. Tersedia di <https://joecy.org/index.php/joecy/article/download/2188/2710/10934>.
- Puspita, M., Slameto, S. & Setyaningtyas, E.W. 2018. Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1): 120. Tersedia di <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/416>.
- Putri, A.D., Ahman, A., Hilmia, R.S., Almaliyah, S. & Permana, S. 2023. Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3): 1978–1987. Tersedia di <https://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/527>.
- Putri, N.A., Sapri, S. & Siregar, L.N.K. 2024. Pengaruh Penggunaan Paper Mode Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SDIT Khairur Rahman. *Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(1): 232–243. Tersedia di <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/jispendifora/article/view/1389?articlesBySimilarityPage=5>.
- Rahayu, S.T., Saputra, D.S. & Susilo, S.V. 2019. Pentingnya Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 448–454. Tersedia di <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/65>.
- Rahmadhani, D.D. & Sutisna, M.R. 2023. Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDN 192 Ciburuy pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pemikiran &*

- Penelitian Pendidikan Dasar*, 7: 20–28. Tersedia di <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhibib/article/download/1352/820>.
- Rahman, R., Kondoy, E. & Hasrin, A. 2020. Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3): 60–66. Tersedia di <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/1161>.
- Rini & Zuhdi, U. 2023. Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1): 65. Tersedia di <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52525>.
- Saputri, D.A., Aminah, S. & Wakhyudin, H. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Game Quizizz Paper Mode pada Peserta Didik Kelas V SD 5 Margorejo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. hal.1699–1707.
- Sari, A.P., Hasanah, S. & Nursalman, M. 2024. Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Pendidikan Tambusai*, 8(2012): 51329–51337. Tersedia di <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24059>.
- Sarmila 2023. Penerapan Quiziz Mode Paper Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menghadirkan Salat Dan Zikir Dalam Kehidupan di SMPN 22 Kendari. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(4): 854–868. Tersedia di <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almihnah/article/view/1245>.
- Savery, J.R. 2006. Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1). Tersedia di <https://docs.lib.purdue.edu/ijpbl/vol1/iss1/3>.
- Sinambela, P.N.J.M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., Sembiring, E.T.B., Subroto, D.E. & Mardhiyana, D. 2022. *Model-model pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka. Tersedia di <https://repository.sadapenerbit.com/index.php/books/catalog/book/12>.
- Skinner, B.F. 1965. *Science and human behavior*. New York: Simon and Schuster.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M.S. & Saksitha, D.A. 2024. Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2): 79–91. Tersedia di <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>.
- Sugiyanto 2010. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Sugiyono, P. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV Alfabeta. Bandung.
- Sukartini, N.N. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Evaluasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(1): 73–82. Tersedia di <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1800>.
- Thomas, J.W. 2000. A Review Of Research On Project-Based Learning. Tersedia di http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf.
- Uno, H.B. 2023. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usmadi, U. 2020. Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1): 50–62. Tersedia di <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/inovasipendidikan/article/view/2281>.
- Utami, R.A. & Giarti, S. 2020. Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Discovery Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1): 1–8. Tersedia di <https://doi.org/10.31604/ptk.v3i1.1-8>.
- Vygotsky, L.S. 1978. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Amerika Serikat: Harvard University Press.
- Wahab, G. & Rosnawati 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.