

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Ismira Wandira; Hardin; Aisyah Ali, Satwika Trianti Ngandoh

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 14 Makassar
email: ismirawandira12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan game edukasi. Penelitian dilaksanakan di SMPN 14 Makassar dengan subjek penelitian sebanyak 32 peserta didik kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan skala likert untuk mendapatkan data motivasi belajar peserta didik dan tes pilihan ganda untuk mendapatkan data hasil belajar kognitif peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan data frekuensi dan persentase dari siklus I dengan siklus II. Data motivasi belajar peserta didik didapatkan dari hasil analisis angket motivasi belajar peserta didik. Hasil analisis data motivasi belajar peserta didik menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar peserta didik pada siklus I adalah 77,03 dengan persentase sebesar 77,03%, sedangkan rata-rata skor pada siklus II adalah 77,13 dengan persentase sebesar 77,13% yang termasuk kategori baik dan diketahui terjadi peningkatan motivasi belajar sebesar 0,12%. Hasil belajar kognitif peserta didik juga pada kategori cukup dengan nilai rata-rata sebesar 70. Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat membantu penerapan model Problem based learning untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Game Edukasi, Motivasi Belajar*

A. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan adalah menghasilkan siswa yang bersemangat untuk terus belajar, semangat untuk menambah ilmu pengetahuan, dan senantiasa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga proses belajar diharapkan tidak hanya terjadi pada pendidikan formal tapi berlangsung seumur hidup (Arief et al., 2016). Selama proses pembelajaran di sekolah guru memegang peranan yang cukup penting sebagai seorang motivator dan fasilitator. Gurudiharapkan mampu mentransfer pengetahuan dengan menggunakan berbagai jenis strategi pembelajaran serta melakukan variasi media pembelajaran untuk dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Guru profesional bukan hanya perlu mempersiapkan materi pembelajaran saja, akan tetapi juga dituntut

untuk kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan berbagai media pembelajaran (Riyanto, 2015). Selain itu, guru perlu memahami bahwa setiap peserta didik tidak ada yang memiliki motivasi dan minat yang sama terhadap proses pembelajaran. Pada beberapa kasus terdapat peserta didik yang kehilangan motivasi dan minat untuk belajar. Oleh karena itu, guru perlu berupaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sehingga peserta didik menjadi lulusan yang berkualitas (Arief et al., 2016).

Motivasi belajar adalah faktor pendorong yang dapat menyebabkan timbulnya tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Emda (2017), motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan efektivitas pembelajaran karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi yang tinggi. Thalib (2019), berpendapat bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (ekstrinsik). Faktor dari dalam diri peserta didik meliputi keinginan untuk mengetahui dan memiliki sesuatu yang menjadi harapannya, baik berupa ilmu pengetahuan, sikap, kecakapan, maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk mengatasi segala permasalahan dalam kehidupan. Sementara faktor dari luar diri peserta didik dapat berasal dari pihak guru, teman sekelas, dan dari pihak-pihak lain berupa dorongan positif seperti pujian, sanjungan, hadiah, angka, dan lain sebagainya dan dorongan negatif seperti ejekan, omelan, persaingan dan pertentangan.

Motivasi berperan penting dalam pembelajaran karena menurut Emda (2017), keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada dalam diri peserta didik. Ketika suatu pembelajaran membutuhkan suatu pemikiran yang semakin rumit dan kompleks, suasana belajar akan menjadi tidak bergairah, sehingga motivasi diperlukan untuk mengaktifkan kembali suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan antusias peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Novitasari (2023), yang menyatakan bahwa motivasi berperan sebagai penggerak psikis untuk menimbulkan keinginan untuk belajar dan berperan sebagai stimulus untuk menimbulkan minat pada diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berkaitan dengan pentingnya motivasi belajar dalam suatu pembelajaran, peneliti merasa perlu memilih pendekatan pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kelas yaitu motivasi belajar peserta didik yang kurang. Menurut Emda (2017), salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan peserta didik pada sebuah permasalahan dunia nyata untuk dipecahkan oleh peserta didik (Ardianti et al., 2021). Menurut Widiasworo (2018), model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang mengarahkan peserta didik pada masalah di kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik terstimulasi untuk belajar. Guru menyajikan masalah kepada peserta didik pada awal proses pembelajaran agar merangsang peserta didik melakukan penyelidikan untuk mencari solusi penyelesaian masalah tersebut. Nafiah (2014) juga berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan cara peserta didik dalam belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki untuk memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah juga dapat meningkatkan rasa tanggungjawab peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Selain model pembelajaran, guru juga perlu memilih metode dan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Hanaris (2023), yang menyatakan bahwa salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai metode dan alat pembelajaran yang menarik dapat berupa media audiovisual, teknologi digital, permainan, dan eksperimen. Pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses

pembelajaran. Selain itu, guru dapat memberikan penghargaan berupa pujian, penghargaan kelas, atau hadiah kecil sebagai bentuk motivasi ekstrinsik untuk peserta didik. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran telah digunakan oleh beberapa peneliti sebelumnya dan terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti merancang pembelajaran dengan game edukasi memanfaatkan aplikasi *wordwall*. Aplikasi *wordwall* digunakan karena menurut Sari (2021), *wordwall* dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai bentuk soal dalam bentuk game untuk peserta didik seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam *maze chase* (labirin), benar atau salah, permainan pencocokan, membenarkan kalimat, dan lain-lain. Sehingga diharapkan melalui game tersebut, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

Penelitian yang memadukan game edukasi dalam penerapan model *Problem based learning* yaitu penelitian Amelia (et al., 2021), tentang Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi *Educandy* di SMPN 25 Pekanbaru, menunjukkan bahwa motivasi peserta didik baik. Berbeda dengan penelitian Joyoleksono (et al., 2022) tentang pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah cukup meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

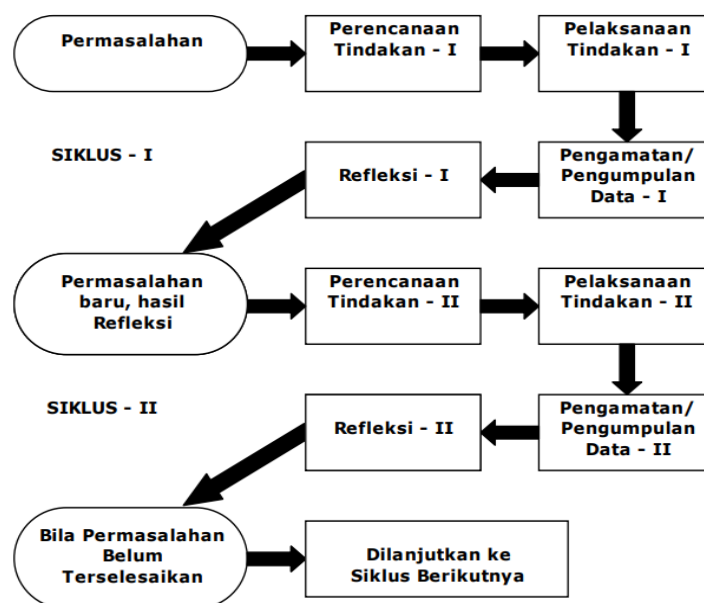
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap peserta didik SMP kelas VII.4 SMPN 14 Makassar ditemukan permasalahan tentang motivasi belajar peserta didik yang kurang saat pembelajaran IPA dengan model pembelajaran berbasis masalah. Oleh karena itu, peneliti ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan game edukasi sebagai penunjang pembelajaran berbasis masalah sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik guna memperbaiki kualitas pembelajaran. Selain itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk membuktikan ada tidaknya perubahan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VII.4 setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan game edukasi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan di dalam proses pembelajaran untuk selanjutnya dilakukan upaya penyelesaian masalah guna memperbaiki kualitas pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.4 sebanyak 32 orang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, 1 siklus pembelajaran terdiri dari 2 kali pertemuan pembelajaran di SMPN 14 Makassar yang terletak di Kecamatan Biring Kanaya, Sudiang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada tanggal 6 – 15 April 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dengan skala *likert* sebanyak 20 pernyataan yang terdiri dari pernyataan negatif dan positif dan tes pilihan ganda sebanyak 10 nomor soal. Angket digunakan untuk memperoleh data motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah belajar dengan model *Problem Based Learning* berbantuan game edukasi. Sementara tes digunakan untuk memperoleh nilai hasil belajar kognitif peserta didik.

Prosedur kegiatan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK



a. Penetapan Fokus Permasalahan.

Pada tahap ini, permasalahan belajar peserta didik yang ditemukan saat pengamatan di dalam kelas selanjutnya dirumuskan dan dianalisis untuk mengetahui proses tindak lanjut mulai dan model tindakan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.

b. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti merumuskan tindakan yang akan digunakan dalam penelitian dengan memanfaatkan beberapa teori yang relevan, pengalaman pembelajaran yang pernah dialami sebelumnya, dan penelitian terdahulu yang relevan.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, peneliti menerapkan tindakan dalam pembelajaran sesuai dengan rancangan tindakan yang telah dibuat sebelumnya. Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu *Teaching at the Right Level*, model *Problem based learning* dengan bantuan metode game edukasi menggunakan media *wordwall*.

d. Pengumpulan Data (Pengamatan/Observasi)

Tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dalam kelas. Peneliti mengumpulkan data motivasi belajar peserta didik menggunakan angket motivasi belajar yang diberikan di akhir siklus I dan siklus II pembelajaran. Data pendukung berupa hasil belajar kognitif juga diberikan melalui tes pilihan ganda di awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) siklus I dan siklus II.

e. Refleksi (Analisis, dan Interpretasi)

Pada tahap akhir ini, peneliti merefleksikan seluruh rangkaian proses tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah didapatkan dan selanjutnya peneliti melakukan evaluasi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Pada siklus pertama data pendukung yaitu hasil belajar kognitif peserta didik menunjukkan rata-rata skor hasil belajar kognitif peserta didik sebesar 70 dengan kriteria cukup. Sehingga peneliti melanjutkan pembelajaran pada siklus 2 dengan harapan hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat dari siklus sebelumnya.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan data frekuensi dan persentase dari siklus I dengan siklus II. Pemberian skor pada angket motivasi belajar menggunakan skala *likert* sesuai dengan kategori penilaian angket pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kategori Penilaian Angket

Skor	Kategori
5	Sangat Valid
4	Valid
3	Cukup Valid
2	Kurang Valid
1	Tidak Valid

(Sugiyono, 2019)

Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui persentase motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan rumus dari Sugiyono (Fitriasih et al., 2019) berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor jawaban responden

N = Skor maksimum

Hasil persentase motivasi belajar yang didapatkan mengacu pada kategori motivasi belajar modifikasi Fiza (Amelia et al., 2021) pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar Peserta Didik

Rentang Motivasi Belajar (%)	Kategori
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
$65 \leq P \leq 79,99$	Baik
$55 \leq P \leq 64,99$	Cukup
$40 \leq P \leq 54,99$	Kurang
$0 \leq P \leq 39,99$	Sangat Kurang

(Amelia et al., 2021)

Sementara itu, hasil belajar kognitif peserta didik mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan. Nilai hasil belajar kognitif peserta didik menurut Artanti (2020), dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Nilai akhir hasil belajar kognitif peserta didik mengacu pada interval Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Interval Nilai	Kriteria
0 – 60	Perlu Bimbingan
61 – 70	Cukup
71 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Aditomo (2022).

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Problem Based Learning

Model *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada masalah pada masalah dunia nyata sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan inkuiri yaitu keterampilan memperoleh informasi melalui penyelidikan untuk memecahkan suatu masalah, meningkatkan kemandirian, dan kepercayaan diri. Karakteristik model *Problem based learning* adalah pada penggunaan masalah dunia nyata yang harus dipelajari oleh peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pemahaman konsep materi pelajaran (Saputra, 2020). Sejalan dengan Lidinillah (2018), yang juga menyatakan bahwa *Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang berkaitan dengan masalah dunia nyata yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah. Sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Peran guru dalam pembelajaran yang menggunakan model *Problem based learning* adalah sebagai fasilitator dengan menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, memfasilitasi dan membimbing penyelidikan masalah peserta didik serta diskusi peserta didik. Pembelajaran dengan *Problem based learning* dimulai dengan memunculkan suatu masalah yang dapat dimunculkan oleh peserta didik ataupun guru. Selanjutnya, peserta didik memperdalam pengetahuannya tentang hal yang mereka ketahui dan mencari berbagai informasi relevan untuk memecahkan masalah yang dimunculkan sebelumnya. Peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan oleh peserta didik sehingga timbul dorongan di dalam diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik model *Problem based learning* yaitu materi pembelajaran yang akan diajarkan dapat disusun agar berkaitan dengan masalah yang akan dimunculkan dalam pembelajaran, tanggung jawab yang diberikan kepada peserta didik cukup besar untuk melakukan proses belajar, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok belajar, dan peserta didik dituntut untuk mempresentasikan hasil penyelidikan yang telah mereka dapatkan (Maryati, 2018).

Langkah-langkah pembelajaran model *Problem based learning* menurut Ardianti (et al., 2021) yaitu sebagai berikut:

a. Orientasi Pada Masalah

Langkah ini merupakan langkah awal dalam model *Problem based learning*, di mana guru mengarahkan peserta didik pada sebuah permasalahan. Selain itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah selama pembelajaran. Berdasarkan penjelasan guru, peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

b. Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

Pada langkah kedua guru mengarahkan peserta didik untuk belajar, membantu peserta didik memahami masalah dan mengatur tugas belajar setiap peserta didik terkait dengan masalah yang akan dipecahkan. Sehingga peserta didik dapat memahami masalah yang dimunculkan dan menerima serta bertanggungjawab atas tugas belajar yang diberikan terkait dengan pemecahan masalah.

c. Penyelidikan

Pada langkah ketiga guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai referensi yang berkaitan dengan solusi pemecahan masalah. Melalui dorongan yang diberikan guru, peserta didik selanjutnya mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan solusi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah secara individu ataupun kelompok.

d. Penyajian Hasil Karya

Pada langkah kelima, guru membimbing peserta didik untuk merencanakan dan menyusun karya yang sesuai dapat berupa laporan, video, infografis, ataupun poster yang memuat hasil penyelidikan penyelesaian masalah yang didapatkan peserta didik. Selanjutnya peserta didik

menuangkan hasil penyelidikan masalah yang mereka dapatkan ke dalam bentuk karya yang mereka inginkan dengan membagi tugas dengan teman kelompoknya.

e. Analisis dan Evaluasi

Pada tahap akhir, guru membimbing peserta didik untuk merefleksikan proses dan hasil penyelidikan yang telah dilakukan. Kemudian guru melakukan evaluasi pembelajaran dan memberikan umpan balik kepada peserta didik.

2. Game Edukasi

Game edukasi merupakan metode pembelajaran berupa permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Vitianingsih (2019), salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Game edukasi menuntut pemain dalam hal ini peserta didik untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Sehingga secara bersamaan juga membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat menambah pengetahuan dan strategi saat peserta didik bermain.

Selain itu, menurut Hamria dan Hasmirati (2022), game edukasi merupakan salah satu aplikasi permainan yang dibuat untuk meningkatkan konsentrasi dan merangsang daya pikir penggunanya. Selain itu game edukasi juga dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Saat ini, guru lebih banyak menggunakan game edukasi digital dengan memanfaatkan berbagai platform digital. Ada 2 pandangan dari game edukasi digital, yaitu pandangan dari peserta didik untuk mempertimbangkan bagaimana mereka dapat belajar dari game yang dimainkan dan pandangan dari guru tentang bagaimana game dimanfaatkan dalam pembelajaran (Setiawan et., 2019).

Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wordwall*. Menurut Widowati (et al., 2022), *wordwall* merupakan platform permainan yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk melibatkan peserta didik dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Peserta didik yang terlibat dalam permainan berbasis *wordwall* tidak perlu membuat akun baru mengakses *link* yang diberikan oleh guru karena peserta didik dapat mengakses game langsung melalui *web browser* atau peserta didik dapat mendownload aplikasi *wordwall* di *playstore*. Lestari (2021), juga berpendapat bahwa *wordwall* sangat menarik untuk digunakan sebagai salah satu media permainan dalam pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar dan alat penilai yang menyenangkan untuk peserta didik.

Wordwall dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton dan membosankan. Media pembelajaran interaktif ini berbasis website resmi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai bentuk soal berbasis permainan untuk peserta didik seperti kuis, mencari kata, pengejaran dalam labirin, benar atau salah, permainan pencocokan, membenarkan kalimat, dan lain-lain. Ada 18 template yang tersedia di aplikasi *wordwall* dan dapat di akses dengan koneksi internet (Sari, 2021).

Beberapa penelitian relevan terkait dan dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Deskoni et al. (2019), dengan judul penelitian Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning berbantuan kuis interaktif kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar.
- b. Anggraeni (2016), dengan judul penelitian Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Mencari Jejak untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Tegaron 02 Banyubiru Semarang Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran problem Based Learning berbantuan permainan mencari jejak dapat meningkatkan motivasi dan Hasil belajar IPA peserta didik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada pada diri seorang individu, di mana terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai sebuah tujuan. Munculnya motivasi

ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak disadari. Motivasi dapat distimulasi oleh faktor ekstrinsik, akan tetapi motivasi juga tumbuh di dalam diri seseorang. Salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar adalah lingkungan. Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada dalam diri peserta didik. Salah satu indikator kualitas pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik yang tinggi. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi terhadap suatu pembelajaran akan mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu untuk memperoleh hasil atau tujuan tertentu. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari ketekunannya dalam menghadapi tugas, tidak mudah putus asa dan ulet saat menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah dan tertarik menyelesaikannya, senang bekerja secara mandiri, cenderung cepat merasa bosan pada tugas yang diberikan secara rutin, dan dapat mempertahankan pendapat yang ia kemukakan (Emda, 2017).

Ada 2 jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik muncul karena adanya dorongan dari dalam diri peserta didik atau disebut sebagai 'motivasi murni'. Motivasi intrinsik tidak berkaitan dengan lingkungan luar peserta didik, tetapi berkaitan dengan semangat, kemauan, dan rangsangan yang ditimbulkan oleh diri peserta didik sendiri. Sementara, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang dapat muncul karena adanya dorongan dari luar diri peserta didik, misalnya keinginan untuk mencapai nilai yang memuaskan, keinginan untuk mendapatkan medali atau hadiah (Hamalik, 2017). Menurut Novitasari (2023), motivasi berperan sebagai penggerak psikis untuk menimbulkan keinginan belajar dan sebagai stimulus untuk menimbulkan minat pada diri peserta didik terhadap kegiatan belajar. Oleh, karena itu, proses pembelajaran akan menghasilkan pembelajaran efektif ketika motivasi belajar ada di dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri peserta didik dengan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan, metode, strategi dan media pembelajaran yang mendukung minat peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi dalam pembelajaran.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran pada siklus I dan siklus II dilakukan menggunakan model *Problem based learning* berbantuan game edukasi dengan memanfaatkan media game *wordwall*. Sehingga, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks *Problem based learning*. Pada langkah pertama, peserta didik diorientasikan pada masalah dunia nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Langkah kedua, peserta didik dikelompokkan menjadi 5 kelompok belajar berdasarkan kemampuan peserta didik serta mengatur tugas belajar setiap peserta didik. Langkah ketiga, peneliti membimbing penyelidikan kelompok peserta didik pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menyelesaikan permasalahan yang dimunculkan. Pada LKPD tersebut terdapat game edukasi *wordwall* untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Pada siklus I, game yang digunakan dalam LKPD adalah teka teki silang, sedangkan pada siklus II game yang digunakan adalah *maze chase* (labirin). Game teka teki silang tersebut dipilih karena dapat merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mencari jawaban teka teki. Sejalan dengan pendapat Aziz dan Alfurqan (2023), yang menyatakan bahwa permainan teka teki silang dapat mempertajam daya ingat peserta didik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sementara game *maze chase* (labirin) dipilih karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, melatih kemampuan peserta didik untuk fokus dalam mencari jawaban yang tepat dan menghindari bahaya selama upaya pencarian jawaban dalam permainan *maze chase* (labirin). Hal tersebut sejalan dengan Khairunisa (2021), yang menyatakan bahwa fitur game *maze chase wordwall* cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik berkonsentrasi. Kemudian pada langkah keempat, peneliti membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menuangkan hasil penyelidikan kelompoknya ke dalam bentuk karya sesuai keinginan peserta didik dan kemudian mempresentasikannya di depan kelas. Langkah terakhir, peneliti

bersama peserta didik merefleksikan seluruh rangkaian proses penyelidikan yang dilakukan dan selanjutnya melakukan evaluasi dan umpan balik kepada peserta didik.

Pengumpulan data motivasi belajar dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar di setiap akhir siklus pembelajaran. Sementara pemberian soal pilihan ganda pretest diberikan kepada peserta didik sebelum siklus I dan siklus II dimulai, sedangkan posttest diberikan di setiap akhir siklus pembelajaran. Selanjutnya data motivasi belajar pada siklus I dan siklus II dianalisis untuk mengetahui frekuensi dan persentase motivasi belajar peserta didik untuk setiap kategori yang disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar Peserta Didik

Siklus I		Siklus II		Kategori
Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
10	31%%	11	34%	Sangat Baik
21	66%%	20	63%	Baik
1	3%	1	3%	Cukup
0	0%	0	0%	Kurang
0	0%	0	0%	Sangat Kurang

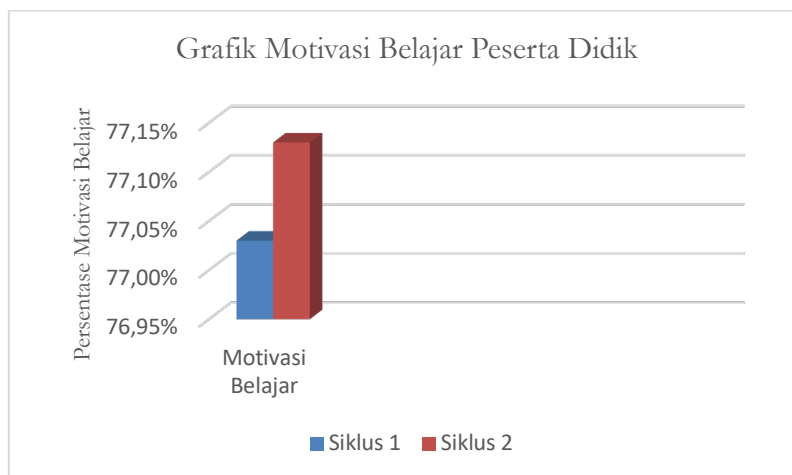
(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I pembelajaran dengan model *Problem based learning* berbantuan game teka teki silang, tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi belajar kurang dan sangat kurang dengan persentase sebesar 0%. Sementara 1 peserta didik memiliki motivasi cukup dengan persentase sebesar 3%. Peserta didik yang memiliki motivasi yang baik sebanyak 21 peserta didik dengan persentase sebesar 66% dan peserta didik yang memiliki motivasi sangat baik sebanyak 10 peserta didik dengan persentase sebesar 31%. Pembelajaran siklus I ditemukan jumlah frekuensi dan persentase motivasi belajar peserta didik pada kategori sangat baik jumlahnya lebih sedikit dibandingkan pada kategori lain sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan pada siklus II untuk lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada pembelajaran siklus II peneliti menggunakan game *maze chase* (labirin) yang menurut Khairunisa (2021), game *maze chase* (labirin) *wordwall* dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik berkonsentrasi. Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat frekuensi dan persentase motivasi belajar peserta didik setelah pembelajaran siklus II. Walaupun peningkatannya tidak jauh berbeda dengan siklus I. Pada siklus II, tidak ada peserta didik yang memiliki motivasi belajar kurang dan sangat kurang dengan persentase sebesar 0%. Ada 1 peserta didik yang memiliki motivasi cukup dengan persentase sebesar 3%. Sebanyak 20 peserta didik memiliki motivasi yang baik dengan persentase sebesar 63% dan 11 peserta didik memiliki motivasi sangat baik dengan persentase sebesar 34%.

Selanjutnya perhitungan rata-rata skor pengisian angket motivasi belajar keseluruhan peserta didik menunjukkan bahwa pada siklus I adalah 77,03 dengan persentase sebesar 77,03%, sedangkan rata-rata skor pada siklus II adalah 77,13 dengan persentase sebesar 77,13%. Skor rata-rata tersebut jika dikonversikan ke dalam pedoman penskoran, maka tingkat motivasi belajar peserta didik pada siklus I maupun siklus II tergolong baik.

Berdasarkan aspek motivasi belajar yang telah dianalisis, dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang tidak signifikan antara motivasi belajar peserta didik setelah pembelajaran siklus I dengan siklus II. Perbedaan motivasi belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II tersebut dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

Gambar 2. Grafik Motivasi Belajar Peserta Didik



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan gambar 2 grafik motivasi belajar peserta didik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 0,12%. Hal ini dapat disebabkan jenis game edukasi *wordwall* yang digunakan pada siklus I dan siklus II berbeda. Pada siklus I pembelajaran dengan model *Problem based learning* berbantuan game teka silang, sedangkan pada siklus II menggunakan game *maze chase* (labirin) yang lebih menantang dan menarik di mana pada saat memainkan game tersebut peserta didik ditantang untuk mencari jawaban yang benar dalam labirin dan berusaha untuk menghindari musuh. Hal tersebutlah yang dapat menyebabkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Zulfah (2023), yang menyatakan bahwa game edukasi *wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat peserta didik tertarik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan aktivitas belajar peserta didik juga terlihat antusias dalam pembelajaran dan memainkan game *maze chase* yang diberikan. Bahkan sebagian besar peserta didik memainkan game berulang kali dan pada saat memainkannya peserta didik terlihat berkonsentrasi dan antusias. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Khairunisa (2021), yang menyimpulkan bahwa fitur game *maze chase wordwall* cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik berkonsentrasi pada materi pelajaran.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan game edukasi dalam hal ini memanfaatkan media *wordwall* membantu memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan model *Problem based learning*. Sehingga peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, terbukti dari analisis data motivasi belajar yang didapatkan dan terlihat dalam proses pembelajaran peserta didik aktif dalam berdiskusi dan antusias memecahkan masalah yang diberikan. Pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian Joyoleksono (et al., 2022), yang juga menerapkan model *Problem based learning* tetapi tidak menggunakan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kategori cukup. Berbeda dengan hasil penelitian ini yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kategori baik. Begitupun dengan penelitian Prastiwi dan Halidjah (2024), yang dalam penelitiannya juga menerapkan model *Problem based learning* berbantuan media pembelajaran interaktif *wordwall* menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kategori baik.

Selain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest. Hasil analisis data pretest dan posttest yang didapatkan disajikan dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

Siklus ke-	Pretest	Kriteria	Posttest	Kriteria
I	37,81	Perlu Bimbingan	70	Cukup
II	40,94	Perlu Bimbingan	70	Cukup

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar kognitif peserta didik pada tabel 5 di atas dapat diketahui rata-rata perolehan nilai hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I sebesar 37,81 termasuk pada kriteria perlu bimbingan. Tidak jauh berbeda dengan nilai hasil belajar kognitif pada siklus II sebesar 40,94 yang juga termasuk pada kriteria perlu bimbingan. Akan tetapi, pada posttest setiap siklus nilai hasil belajar kognitif peserta didik sebesar 70 yang termasuk pada kriteria cukup. Hal ini menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I maupun siklus II mengalami peningkatan dari nilai pretest dan nilai posttest. Nilai peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 85%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 71%. Sejalan dengan penelitian Savira dan Gunawan (2022), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa game edukasi menggunakan media *wordwall* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan model *Problem based learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Aditomo, *Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. 2022.
- [2] Arief., H. Sukmini, Maulana, & S. Ali. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Pendekatan Problem-Based Learning (PBL)., *Jurnal Pena Ilmiah.*, vol. 1, no. 1, pp. 141-150, 2016.
- [3] Artanti, *Modul Pembelajaran Sma Biologi Kelas X Keanekaragaman Hayati*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020.
- [4] A. Setiawan, H. Praherdhiono, & Sulthoni. Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini., *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran: Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran.*, vol. 6, no. 1, pp. 39-44, 2019.
- [5] A. T. Novitasari, Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar, *Journal on Education.*, vol. 5, no. 2, pp. 5110-5118, 2023.
- [6] A. V. Vitianingsih, Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini., *Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.*, vol. 1, no. 1, pp. 25-32, 2016.
- [7] A. Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran., *Lantanida Journal.*, vol. 5, no. 2, pp. 93-196, 2017.
- [8] A. Savira, dan R. Gunawan, Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar., *Jurnal Ilmu Pendidikan.*, vol 4. no. 4, pp. 5453-5460, 2022.
- [9] Deskoni, Yuliana, & E. Nurdiansyah, Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi., *Jurnal Utilitas.*, vol. 5, no. 2, pp. 30-37, 2019.
- [10] D. A. M. Lidinillah, Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)., *Jurnal Pendidikan Inovatif.*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2018.
- [11] E. Prastiwi, dan S. Halidjah, Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media

- Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar., *Jurnal Pendidikan Dasar Perkebasa.*, vol. 10, no. 1, pp. 278-288, 2024.
- [12] E. Widiasworo, *Strategi Pembelajaran Edu Tainment Berbasis Karakter*. Ar-Ruzz Media, 2018.
- [13] F. Hanaris, Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif., *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi.*, vol.1, no. 1, pp. 1-11, 2023.
- [14] F. N. Anggraeni, *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Mencari Jejak untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri Tegaron 02 Banyubiru Semarang Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, 2016.
- [15] Hamria dan Hasmirati, Pengembangan Game Edukasi Untuk Pembelajaran IPA SMP Kelas VIII Berbasis Android., *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi.*, vol. 9, no. 1, pp. 274-288, 2022.
- [16] H. Saputra, *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Perpustakaan IAI Agus Salim, 2020.
- [17] I. Maryati, Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mosbarafa.*, vol. 7, no. 1, pp. 63-74, 2018.
- [18] M. D. Thalib, *Membangun Motivasi Belajar dengan Pendekatan Kecerdasan Emosional dan Spiritual*. IAIN Parepare Nusantara Press. 2019.
- [19] M. F. A. Aziz, Penggunaan Media Teka Teki Silang (TTS) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar., *Jurnal Pendidikan Tambusai.*, vol. 7, no. 3, pp. 23164-23169, 2023.
- [20] N. C. Amelia, Zulhelmi, D. Syaflita, & Y. Siswanti, Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru., *Journal for Physics Education and Applied Physics.*, vol. 3. no.2, pp. 56-61, 2021.
- [21] N. Zufah, Pemanfaatan Media Game Edukasi Worwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa., *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas.*, vol 1, no. 2, pp. 1-3, 2023.
- [22] N. Riyanto, Pemanfaatan Media Light Flash Card untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik SMP Negeri 2 Bojongsari., *Jurnal Edu Sains.*, vol. 3, no. 2, pp. 1-9, 2015.
- [23] O. Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara, 2017.
- [24] P. N. Widowati, T. Efriyana, Y. D. Pratiwi, & S. Lukas, Mengukur Kemampuan Berhitung Melalui Metode Fun Game Wordwall Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Strada Kampung Sawah., *Jurnal Pendidikan dan Konseling.*, vol. 4, no. 6, pp. 2957–2964, 2022.
- [25] R. Fitriasih, I. Kasrina, & K. Kasrina, Pengembangan Booklet Keanekaragaman Pteridophyta di Kawasan Suban Air Panas untuk Siswa SMA., *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi.*, vol. 3, no. 1, pp. 100-108, 2019.
- [26] R.Ardianti, E. Sujarwanto, E. Surahman, Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana., *Journal for Physics Education and Applied Physics.*, vol. 3, no. 1, 2021
- [27] R. Purwanti, I. K. P. Arthana, Pengembangan Media Komputer Pembelajaran (Cai) Pada Mata Pelajaran Fisika Kompetensi Dasar Konsep Bunyi Kelas VII SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo., *Jurnal Mahasiswa Teknologi.*, 5(2), 1–10. 2014.
- [28] R. D. Lestari, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021., *Jurnal Ilmiah Profesi Guru.*, vol. 2, no. 2, pp. 1-6, 2021.
- [29] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, 2019.
- [30] S. K. Joyoleksono, T. J. Raharjo, Suratinah, Pengaruh Model Problem based learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika., *Jurnal Profesi Keguruan.*, vol. 8, no. 1, pp. 85-96, 2022.

- [31] W. Sari, Wordwall sebagai Media Belajar Interaktif daring dalam Pendahuluan Pendidikan Kegiatan Yang Berbagai Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.*, vol. 10, no. 1, pp. 1–15, 2021.
- [32] Y. N. Nafiah, Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi.*, vol. 4, no. 1, pp. 125–143, 2014.
- [33] Y. Khairunisa, Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi.* vol. 2, no. 1, 2021.