

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Motivasi Belajar PPkn Siswa Kelas III MI NWDI Tebaban

Informasi Naskah

Tasya Aulia¹**Muhammad Husni²****Hadiatul Rodiyah³****Yuniar Lestari⁴**

Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas
Hamzanwadi, Indonesia

achaa0304@gmail.com¹mhd_husni@hamzanwadi.ac.id²hadiatul@hamzanwadi.ac.id³yuniarlestari1@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) berbantuan media interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas tiga MI NWDI Tebaban tahun ajaran 2026/2027. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Melalui teknik *purposive sampling*, terpilih siswa kelas tiga A (20 orang) sebagai kelompok eksperimen dan kelas tiga B (19 orang) sebagai kelompok kontrol. Data motivasi belajar dihimpun menggunakan instrumen angket tertutup sebanyak 15 butir pernyataan yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data yang diterapkan meliputi statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji-t sampel independen (*Independent Samples t-Test*) berbantuan program statistik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata skor akhir (*post-test*) yang signifikan pada kelompok eksperimen sebesar 66,50 (Kategori Sangat Tinggi) dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 50,58 (Kategori Sedang). Berdasarkan uji hipotesis, ditemukan nilai t-hitung sebesar 10,395 dengan signifikansi (*2-tailed*) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci:

Problem Based Learning, Wordwall, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Abstract

This study aims to examine the impact of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Wordwall interactive media on students' learning motivation in Elementary Civics Education at third-grade MI NWDI Tebaban for the 2026/2027 academic year. The research method used was a quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design layout. Using a purposive sampling technique, third-grade A (20 students) was selected as the experimental group, and third-grade B (19 students) served as the control group. Learning motivation data were gathered using a closed questionnaire instrument consisting of 15 statement items that had been tested for validity and reliability. Data analysis techniques included descriptive statistics and inferential statistics using the Independent Samples t-Test assisted by statistical software. The analysis results indicated a significant increase in the final post-test score average for the experimental group, reaching 66.50 (Very High Category), outperforming the control group which only achieved 50.58 (Moderate Category). Based on the hypothesis testing, the t-value was found to be 10.395 with a 2-tailed significance of 0.000, which is less than 0.05, thereby rejecting H_0 and accepting H_a . Consequently, it can be concluded that the Problem-Based Learning model assisted by Wordwall interactive media exerts a positive and significant influence on shifting students' learning motivation.

Keyword:

Problem-Based Learning, Wordwall, Learning Motivation, Civics Education.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Pendahuluan Pendidikan dasar merupakan fondasi krusial dalam sistem pendidikan nasional yang berfungsi menanamkan pengetahuan, sikap, dan karakter pada diri peserta didik sejak usia dini. Salah satu mata pelajaran yang mengemban misi utama dalam pembentukan karakter dan kesadaran moral siswa sebagai warga negara adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, pembelajaran PPKn difokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi

agama, sosial budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berakarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 (Awiria & Latifah, 2019). Pembelajaran PPKn tidak boleh hanya dipandang sebagai transfer ilmu pengetahuan berupa hafalan teks semata, melainkan harus diarahkan pada pembentukan sikap, nilai, dan perilaku nyata anak dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn membutuhkan adanya rancangan aktivitas instruksional yang efektif, bermakna, dan mampu melibatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Namun, fakta empiris di lapangan menunjukkan bahwa realitas proses pembelajaran PPKn di sekolah dasar masih sering dihadapi oleh berbagai kendala klasik. Guru cenderung masih mengandalkan pendekatan konvensional yang bersifat satu arah (*teacher-centered*), seperti penggunaan metode ceramah yang monoton, penggunaan buku paket serta Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai satu-satunya sumber belajar utama, tanpa adanya pemanfaatan model maupun media pembelajaran yang inovatif. Pola pembelajaran yang monoton dan searah seperti ini menimbulkan dampak negatif yang signifikan bagi iklim belajar di kelas, khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar yang secara psikologis masih berada pada fase operasional konkret. Siswa cenderung menjadi pasif, kurang terlibat dalam interaksi tanya jawab, cepat merasa jenuh, serta menunjukkan semangat dan perhatian yang rendah terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kondisi kelas yang pasif ini merupakan indikator kuat bahwa motivasi belajar siswa di dalam kelas berada pada tingkatan yang rendah.

Motivasi belajar memegang peranan yang sangat sentral dalam menentukan intensitas keterlibatan, ketekunan, dan keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan instruksional. Motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar, yang melibatkan berbagai aspek seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan yang memengaruhi seberapa besar keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran dan berusaha mencapai hasil yang diinginkan (Maritasari et al., 2025). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memperlihatkan sikap yang antusias, berani mengemukakan pendapat, dan memiliki tanggung jawab yang besar terhadap tugasnya. Sebaliknya, siswa dengan motivasi yang rendah akan bersikap apatis, mudah bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami esensi materi pelajaran. Rendahnya gairah belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn di MI NWDI Tebaban menuntut adanya suatu pembaruan strategi pembelajaran yang kreatif dan mampu memicu keterlibatan emosional anak.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar tersebut dapat diatasi secara efektif melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui penyajian masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dituntut aktif dalam proses pemecahan masalah (Muspita et al., 2025). Melalui orientasi pada masalah nyata seputar hak dan kewajiban anak, siswa diajak untuk berpikir kritis, berdiskusi kelompok, dan menemukan solusi bersama secara kontekstual. Implementasi model PBL ini akan memberikan dampak dorongan yang jauh lebih masif apabila didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi digital, seperti aplikasi *Wordwall*. Media *Wordwall* merupakan situs edukasi berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan edukatif interaktif, seperti kuis, menjodohkan, dan pukul tikus tanah, yang mampu mengubah evaluasi pembelajaran menjadi aktivitas bermain sambil belajar yang sangat digemari anak usia sekolah dasar (Fadliyah et al., 2024).

Integrasi antara model *Problem Based Learning* dan media interaktif *Wordwall* ini diyakini mampu menstimulasi aspek psikologis belajar anak secara optimal. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor internal dan eksternal (Hidayati et al., 2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar tersebut meliputi faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Melalui perpaduan model PBL dan media *Wordwall*, guru dapat menciptakan sebuah stimulus eksternal yang kuat, bervariasi, dan menantang, yang secara otomatis akan merangsang faktor internal psikologis siswa berupa ketertarikan, minat, dan gairah belajar yang murni. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, artikel ilmiah ini ditulis dengan tujuan untuk menguji, menganalisis, dan deskripsikan secara komparatif pengaruh nyata dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas III MI NWDI Tebaban.

Meskipun pengujian terhadap efektivitas model *Problem Based Learning* maupun media interaktif *Wordwall* telah banyak ditelaah oleh peneliti terdahulu, namun masih terdapat kekosongan penelitian yang mendasar. Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bestiyana et al. (2024), penerapan instrumen inovatif tersebut terbukti memberikan dampak signifikan, namun fokusnya masih terbatas pada peningkatan hasil belajar kognitif muatan IPAS di kelas tinggi. Hal senada juga ditunjukkan dalam riset Yulianti et al. (2025) yang mengintegrasikan PBL dan *Wordwall* demi mendorong pencapaian pada mata pelajaran Matematika kelas IV. Berbeda dengan kecenderungan kajian-kajian sebelumnya yang dominan pada

ranah kognitif kelas tinggi, studi empiris yang secara khusus mengulas dampak intervensi model ini terhadap aspek psikologis berupa "motivasi belajar" khususnya pada muatan pelajaran PPKn untuk anak kelas rendah (kelas III) di ranah Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini terletak pada modifikasi sintaks *Poblem Based Learning* yang dikombinasikan dengan metode *role playing* kontekstual, lalu didukung oleh tiga variasi permainan Wordwall (*Match Up*, *Quiz Game Show*, *Whack-a-mole*) yang dirancang khusus menyesuaikan fase perkembangan operasional konkret anak usia 9 tahun di madrasah. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, artikel ilmiah ini ditulis dengan tujuan untuk menguji, menganalisis, dan mendeskripsikan secara komparatif pengaruh nyata dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif Wordwall terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas III MI NWDI Tebaban.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif ini menggunakan desain eksperimen semu (*Quasi-Experimental Research*) dalam bentuk format desain *Nonequivalent Control Group Design* (Abdullah et al., 2022). Penelitian dilaksanakan di lingkungan MI NWDI Tebaban, Kecamatan Suralaga, Kabupaten Lombok Timur pada tahun ajaran 2026/2027. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas III MI NWDI Tebaban yang terdata secara resmi berjumlah 39 siswa (Sugiyono, 2016). Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesetaraan nilai rata-rata dan kemampuan awal siswa. Berdasarkan teknik tersebut, ditetapkan siswa kelas III A yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen (menggunakan model PBL berbantuan *Wordwall*) dan siswa kelas III B yang berjumlah 19 orang bertindak sebagai kelas kontrol (menggunakan metode pembelajaran konvensional ceramah).

Untuk membuktikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki landasan kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan berbeda, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian prasyarat statistik terhadap data hasil *pre-test*. Pengukuran awal motivasi belajar menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen sebesar 42,55 dan kelas kontrol sebesar 43,11. Berdasarkan uji normalitas data *pre-test* dengan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,877 untuk kelas eksperimen dan 0,911 untuk kelas kontrol. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf 0,05 ($p > 0,05$), maka sebaran data awal dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, pengujian homogenitas awal menggunakan *Levene's Test* berbasis nilai rata-rata (*Based on Mean*) menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,812 ($p > 0,05$), yang membuktikan varians data awal kedua kelas bersifat homogen. Dengan demikian, pengujian prasyarat awal ini secara sah membuktikan bahwa kedua kelas berada dalam kondisi *baseline* yang setara sebelum eksperimen dimulai.

Data utama mengenai tingkat motivasi belajar siswa dikumpulkan melalui teknik kuesioner dengan menyebarkan instrumen angket tertutup model skala Likert (Veronica et al., 2022). Instrumen angket akhir terdiri dari 15 butir pernyataan yang valid dengan koefisien tingkat reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,893 pada kategori Sangat Tinggi. Pengumpulan data dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) sebelum diberi perlakuan dan tes akhir (*post-test*) setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif untuk melihat profil nilai (rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah) dan analisis statistik inferensial uji-t (*Independent Samples t-Test*) berbantuan program SPSS versi 25.0 untuk menguji hipotesis penelitian pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Nursalim, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

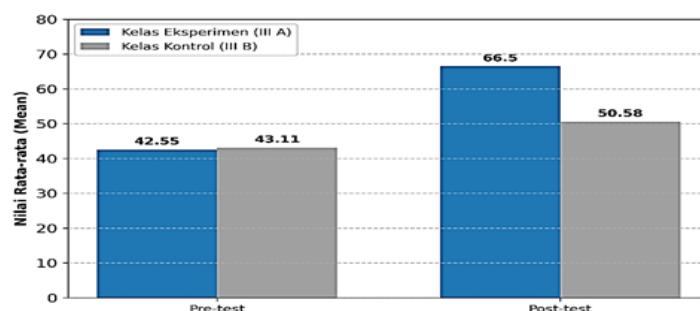
Hasil

Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* motivasi belajar PPKn siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui motivasi awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah memperoleh perlakuan. Ringkasan hasil nilai tertinggi, nilai terendah, dan rata-rata skor statistik deskriptif dari kedua kelas sampel disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar PPKn Siswa

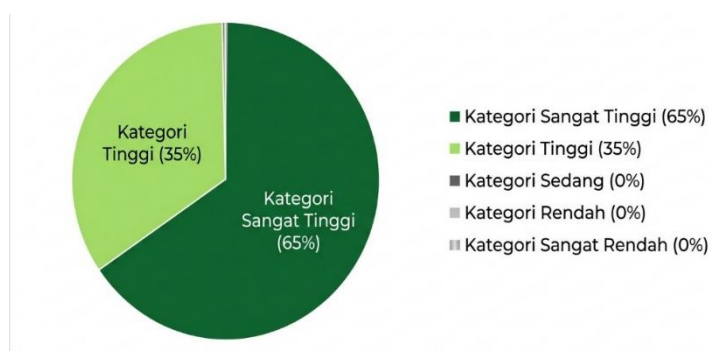
Kelompok Data	Jumlah Siswa (N)	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata (<i>Mean</i>)
Kelas Eksperimen (III A)				
Data <i>Pre-test</i>	20	51	36	42,55
Data <i>Post-test</i>	20	75	58	66,50
Kelas Kontrol (III B)				
Data <i>Pre-test</i>	19	52	34	43,11
Data <i>Post-test</i>	19	60	42	50,58

Berdasarkan data pada tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) motivasi belajar PPKn siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perubahan yang kontras. Perbandingan pertumbuhan dan kenaikan nilai rata-rata tersebut divisualisasikan menggunakan grafik diagram batang komparatif pada gambar berikut:



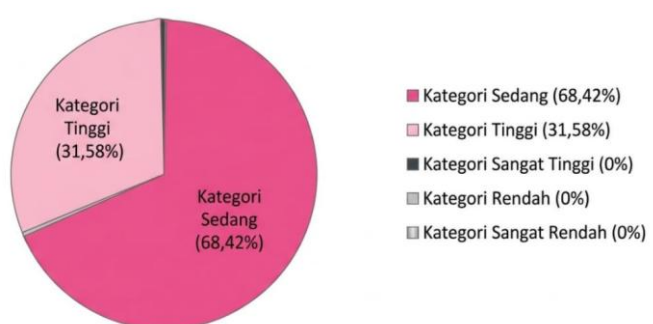
Gambar 1: Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami lonjakan tinggi dari 42,55 menjadi 66,50, sedangkan kelas kontrol hanya mengalami kenaikan sedikit yaitu dari 43,11 menjadi 50,58. Selanjutnya, sesuai hasil keputusan revisi ilmiah, data sebaran perkembangan lima kategori individu siswa dianalisis berdasarkan proporsi persentase menggunakan grafik diagram lingkaran. Distribusi data hasil akhir kelompok kelas eksperimen kelas III A disajikan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2: Grafik Sebaran Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan data pada Gambar tersebut, seluruh siswa kelas eksperimen berhasil keluar dari kategori rendah dan sedang saat *pre-test*. Kemudian, seluruh siswa mengalami peningkatan kategori motivasi belajar secara signifikan dengan menempati kategori tinggi sebesar 35% dan kategori sangat tinggi mencapai 65% pada saat *post-test*, sementara persentase kategori lainnya berada di angka 0%. Sementara itu, gambaran perkembangan proporsi lima kategori motivasi belajar siswa secara individu pada kelompok kelas kontrol disajikan pada Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3: Grafik Sebaran Kategori Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan data pada Gambar tersebut, terlihat bahwa perubahan kategori motivasi belajar pada kelas kontrol berjalan kurang maksimal. Sebagian besar nilai siswa setelah tes akhir (*post-test*) masih tetap menumpuk di kategori sedang yaitu sebesar 68,42%, kategori tinggi sebesar 31,58%, sedangkan kategori sangat tinggi, rendah, dan sangat rendah berada di angka 0%. Hal ini menandakan bahwa pendekatan

pembelajaran konvensional kurang kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

Setelah uji prasyarat analisis berupa uji normalitas (*Shapiro-Wilk*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*) dinyatakan terpenuhi dengan nilai signifikansi $> 0,05$, dilakukan uji-t menggunakan data skor akhir (*post-test*) untuk menjawab hipotesis penelitian (Nursalim, 2022). Hasil output disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2: Hasil Perhitungan Uji Hipotesis (Independent Samples t-Test)

Dimensi Analisis	Asumsi Varians	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai Skor Akhir (Post-test)	Equal variances assumed	10,395	3 37	0,000	15,921

Berdasarkan tabel tersebut hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai statistik t-hitung pada bagian *Equal variances assumed* sebesar 10,395 dengan derajat kebebasan (df) = 37 dan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang ditunjukkan pada tabel tersebut jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Keputusan pengujian ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikansi yang nyata antara skor akhir (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang berarti model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* berpengaruh terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas III MI NWDI Tebaran Tahun Ajaran 2026/2027. Temuan data murni di lapangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil tes akhir (*post-test*) pada kelompok kelas eksperimen berhasil melesat mencapai angka 66,50 yang secara mutlak berada dalam kategori Sangat Tinggi. Angka capaian akhir kelas eksperimen ini terbukti jauh mengungguli perolehan nilai rata-rata tes akhir (*post-test*) kelompok kelas kontrol yang hanya diajar menggunakan pendekatan konvensional metode ceramah searah, di mana kelas kontrol hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 50,58 dan tertahan dalam kategori Sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa.

Melalui pembelajaran tersebut, mata pelajaran PPKn tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang hanya berfokus pada hafalan, tetapi menjadi kegiatan belajar yang melibatkan siswa dalam memecahkan permasalahan nyata melalui aktivitas belajar yang interaktif. Kondisi tersebut mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi Pengertian Hak dan Kewajiban. Permasalahan tersebut digunakan sebagai langkah awal untuk mengajak siswa berpikir kritis, berdiskusi bersama teman sekelompok, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran semakin menarik dengan penggunaan media interaktif *Wordwall* yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif, seperti *Quiz*, *Match Up*, dan *Whack-a-mole*. Media tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, siswa mengerjakan kuis secara berkelompok sehingga setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, serta saling memberikan pendapat dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, adanya batas waktu pengerjaan dan sistem perolehan skor juga mendorong siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media interaktif *Wordwall* disesuaikan dengan setiap tahapan sintaks *Problem Based Learning* pada setiap materi yang diajarkan. Pada pertemuan kedua dengan materi Hak dan Kewajiban di Sekolah dan di Rumah, serta pertemuan ketiga mengenai Penerapan Hak dan Kewajiban dalam Kehidupan Sehari-hari, siswa tetap belajar melalui kegiatan diskusi kelompok yang dipadukan dengan permainan edukatif menggunakan *Wordwall*. Ketika mengerjakan kuis, seluruh anggota kelompok bekerja sama untuk menyelesaikan setiap pertanyaan sebelum waktu yang telah ditentukan berakhir. Setelah seluruh soal selesai dikerjakan, media *Wordwall* secara otomatis menampilkan hasil dan peringkat kelompok sehingga siswa dapat mengetahui capaian belajar yang diperoleh secara langsung.

Selanjutnya, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil pemecahan masalah yang telah diperoleh, kemudian

didiskusikan kembali bersama guru dan kelompok lainnya. Kegiatan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif karena seluruh siswa terlibat dalam proses bertanya, menjawab, maupun memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi. Kehadiran media interaktif *Wordwall* juga memberikan suasana belajar yang berbeda sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran PPKn. Materi yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan melalui aktivitas belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pembelajaran PPKn yang dikemas secara menarik dan interaktif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kenyataan di lapangan mengenai pentingnya variasi media ini senada dengan kesimpulan riset Hidayati et al. (2022) di SDN 1 Peresak, yang menunjukkan bahwa penurunan motivasi belajar siswa di sekolah dasar secara dominan dipicu oleh faktor lingkungan sekolah, khususnya akibat keterbatasan guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif serta kurang bervariasinya metode penyampaian materi. Oleh karena itu, perlakuan guru di kelas eksperimen melalui model pembelajaran PBL dan media *Wordwall* berhasil memberikan faktor eksternal yang baik, sehingga mampu memicu munculnya faktor internal dari dalam diri siswa berupa meningkatnya minat, perhatian terhadap materi, sikap positif, serta kemauan untuk belajar PPKn dengan sungguh-sungguh.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keterkaitan emosional ini diperkuat oleh hasil akhir penelitian Maritasari et al. (2025) yang menemukan bahwa tingkat motivasi memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, di mana inovasi strategi pembelajaran yang relevan dan menarik terbukti memberikan dampak intervensi yang jauh lebih besar bagi kelompok siswa dengan motivasi rendah dibandingkan dengan konteks pembelajaran tradisional. Konsep ini mencakup berbagai faktor internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu, di mana dalam psikologi hal tersebut merujuk pada alasan di balik tindakan individu. Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* mampu menjadi salah satu bentuk dorongan eksternal yang sangat baik. Penggunaan media yang bersifat visual dan interaktif memberikan kesempatan kepada siswa kelas III A untuk belajar melalui pengalaman secara langsung, sehingga dorongan internal mereka ikut bangkit dan membuat mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Hal tersebut juga terlihat selama pelaksanaan penelitian di MI NWDI Teaban. Sejak awal pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti setiap kegiatan belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Aktivitas belajar yang dipadukan dengan permainan edukatif membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih menyukai kegiatan belajar sambil bermain.

Hasil temuan di lapangan ini diperkuat oleh kesimpulan konkrit dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muspita et al. (2025) di SD Negeri 1 Sembalun, yang membuktikan secara empiris bahwa penerapan model *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar dengan perolehan nilai *pre-test* sebesar 43,000 dan *post-test* sebesar 81,0500. Lebih lanjut, dari hasil pengujian hipotesis, mereka menemukan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang membuktikan bahwa model PBL secara signifikan efektif meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif siswa dibandingkan dengan pembelajaran metode konvensional biasa. Keselarasan hasil ini menunjukkan bahwa model PBL sangat mampu meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran PPKn. Adanya kesamaan hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terbukti efektif menaikkan motivasi belajar PPKn siswa kelas III MI NWDI Teaban.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas III MI NWDI Teaban tahun ajaran 2026/2027. Keberhasilan peningkatan motivasi ini ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata akhir (*mean post-test*) kelas eksperimen yang melesat mencapai angka 66,50 (Kategori Sangat Tinggi), mengungguli secara nyata pencapaian kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata skor sebesar 50,58 (Kategori Sedang). Aktivitas pemecahan masalah kontekstual yang berpadu dengan kuis permainan edukatif interaktif terbukti efektif membangkitkan daya penggerak psikis anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Peneliti menyadari bahwa dalam pelaksanaan eksperimen ini masih terdapat beberapa hambatan sistemik, antara lain: (1) keterbatasan alokasi waktu karena jadwal penelitian sempat berbenturan dengan agenda tahunan *class meeting* serta masa libur semester ganjil sehingga kontinuitas proses instruksional dan

ketepatan waktu pengumpulan data membutuhkan penyesuaian khusus; (2) keterbatasan mediasi sarana fisik kelas, di mana ruang kelas madrasah tidak memiliki fasilitas LCD proyektor permanen sehingga penayangan permainan edukatif mengandalkan TV monitor dengan ukuran layar terbatas. Dampaknya, konsentrasi dan jarak pandang visual beberapa siswa di posisi bangku belakang sempat mengalami distorsi fokus. Berdasarkan temuan tersebut, diajukan beberapa saran konstruktif: (1) Bagi Guru, disarankan untuk mengadopsi model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* ini secara konsisten untuk merancang materi PPKn atau muatan karakter lainnya agar proses pembelajaran tidak lagi monoton atau sekadar hafalan; (2) Bagi Pihak Sekolah/Madrasah, diharapkan dapat memfasilitasi ketersediaan sarana teknologi (proyektor visual memadai) di setiap ruang kelas rendah guna mengoptimalkan integrasi pembelajaran berbasis TPACK; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya, direkomendasikan untuk menguji efektivitas model ini dengan memperluas cakupan variabel penelitian seperti menambahkan instrumen pembelajaran berdiferensiasi (*differentiated learning*) atau keterampilan sosial, serta memastikan dukungan visual ruang kelas yang lebih prima.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadila, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Awiria, & Latifah, N. (2019). *PKn SD pembelajaran*. Pembelajaran PKn.
- Bestiyana, D. Y., Susilawati, & Jajuli. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning (PBL) menggunakan media Wordwall terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 278–288.
- Fadliyah, N., Puspitasari, E. W., & Ratnawati, E. (2024). Word Wall sebagai media interaktif dalam mengajarkan materi tentang perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. *Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(1), 1–1.
- Fauzi, L. M., Ahyan, S., Hayati, N., Supiyati, S., Halqi, M., & Hadi, T. (2023). *Statistik: Panduan praktis analisis data penelitian dengan bantuan MS Excel dan SPSS*. Sanabil.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Maritasari, D. B., Johri, & Padlurrahman. (2025). Pengaruh strategi pembelajaran berdiferensiasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 1–10.
- Muspita, Z., Lestarini, Y., Rodiyah, H., & Asri, I. H. (2025). Pengaruh model pembelajaran PBL dan keterampilan sosial terhadap hasil belajar PKn SDN 1 Sembalun Lombok Timur. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 170–176.
- Nursalim. (2022). *Belajar mudah & praktis analisis data dengan SPSS dan JASP*. CV Madani Jaya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Yuliasuti, R., Hera, T., & Ningsih, Y. L. (2025). Pengaruh penggunaan model Problem Based Learning berbantuan Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(3), 145–156.