

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERPADUKAN DENGAN WORD WALL GAME QUIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PERDAGANGAN INTERNASIONAL KELAS XI IPS 1

Mita Pratama Putri¹, Lilik Sri Hariani², Mustani Ekowati³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No.48 Bandungrejosari, Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mitapratamap11@gmail.com¹, liliksrihariani@unikama.ac.id², mustaniekowati@gmail.com³

Abstract

The development of the times and technology has made teacher-centered learning of course no longer relevant and effective at this time. This causes low learning motivation and less than optimal learning outcomes. In the learning activities during the observation in class XI IPS 1, the learning outcomes of students whose grades were <75 were still dominant, namely 30 students out of 36 students. therefore in this study the aim is to be able to solve problems that exist in class XI IPS 1. To solve these problems the efforts that can be made are by applying the problem based learning (PBL) learning model combined with the word wall game quis to increase motivation and learning outcomes in international trade material Class XI IPS 1. This research was conducted at SMA Negeri 1 Pagak. Jalan Kahuripan 4 Sumbermanjingkulon, Pagak District, Malang Regency, East Java Province. The subjects of this study are Class XI IPS 1 for the 2022/2023 academic year. The number of respondents in class XI IPS 1 was 36 students. The results and discussion show that applying the Problem Based Learning (PBL) learning model combined with the wordwall game quiz can increase motivation and learning outcomes in international trade material for class XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak in the 2022/2023 academic year

Keywords: *problem based learning (PBL); word wall game quis; learning motivation; learning outcomes.*

Abstrak

Perkembangan zaman dan teknologi menjadikan pembelajaran yang berpusat pada guru tentunya sudah tidak relevan dan efektif lagi untuk saat ini. Hal tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan capaian hasil belajar yang kurang optimal. Pada kegiatan pembelajaran saat dilaksanakannya observasi dalam kelas XI IPS 1 masih dominan hasil belajar peserta didik yang nilainya < 75 yakni sebanyak 30 peserta didik dari 36 siswa. oleh karena itu dalam penelitian ini bertujuan supaya dapat memecahkan masalah yang ada dikelas XI IPS 1. Untuk memecahkan masalah tersebut upaya yang dapat dilakukan yakni dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berpadukan dengan word wall game quis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi perdagangan internasional Kelas XI IPS 1. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pagak. Jalan Kahuripan 4 Sumbermanjingkulon, Kecamatan Pagak, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Adapun Subjek dari penelitian ini adalah Kelas XI IPS 1 tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah Responden di kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa. hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan wordwall game quis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: *problem based learning (PBL); word wall game quis; motivasi belajar; hasil belajar*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat cepat akan berdampak pada bidang pendidikan oleh karena itu akan menjadi tantangan baru bagi seorang pendidik. Perkembangan zaman dan teknologi menjadikan pembelajaran yang berpusat pada guru tentunya sudah tidak relevan

dan efektif lagi untuk saat ini. Hal tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan capaian hasil belajar yang kurang optimal. Pada kegiatan pembelajaran saat dilaksanakannya observasi dalam kelas XI IPS 1 masih dominan hasil belajar peserta didik yang nilainya < 75 yakni sebanyak 30 peserta didik dari 36 siswa.

Saat proses pembelajaran, guru memiliki peran sebagai fasilitator. Dimana guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak kepada peserta didik. dimana dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat melibatkan peserta didik secara aktif. sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru harus dapat memilih dan menerapkan strategi dan pendekatan belajar yang efektif. Dimana dengan menerapkan pembelajaran dengan model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Kegiatan yang dilakukan dalam model ini berbasis masalah, adapun tahapan dalam pelaksanaannya yakni kolaborasi dan atau diskusi kelompok untuk memecahkan masalah tersebut. Dimana peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti mengeluarkan pendapat, mengidentifikasi dan memecahkan masalah. Selain kegiatan yang dilakukan dalam model PBL untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sebagai guru harus kreatif dalam memanfaatkan teknologi utamanya untuk pembuatan asesmen dalam pembelajaran. hal yang dapat dilakukan guru yakni dengan memanfaatkan aplikasi dan atau web *wordwall* yang dapat digunakan untuk quiz yang dapat beberapa model berbentuk games.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Salah satunya yakni kolaborasi dan atau diskusi kelompok. Dimana peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti mengeluarkan pendapat, mengidentifikasi dan memecahkan masalah. Penyajian masalah dapat melibatkan keingintahuan, penyelidikan serta membuka cara berfikir kritis dan ampuh. Hal tersebut sesuai dengan Tan, OS (2021) Masalah dapat melibatkan keingintahuan, penyelidikan, dan pemikiran dengan cara yang bermakna dan kuat. Pendidikan membutuhkan cara pandang baru dalam mencari masalah dan memandang masalah.

Moust, J., Bouhuijs, P., & Schmidt, H. (2021) pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning (PBL)*, diperlukan peran guru sebagai pembimbing, memberikan solusi dan alternatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Langkah pembelajaran berbasis masalah, langkah tahap pra-diskusi/analisis (1) kasus/masalah, (2) apa pertanyaan sentralnya?, (3) apa yang sudah kita ketahui tentang pertanyaan ini?, (4) apa apakah kita perlu mencari tahu?, dan langkah-langkah fase pasca diskusi/laporan, (1) belajar mandiri: apakah saya menemukan informasi yang membantu saya untuk memahami masalah?, (2) diskusi dan laporan hasil belajar mandiri. (3) Bisakah kita menerapkan hasil kita pada konteks masalah?. Menurut (Handhika et al., 2021) Dengan penerapan model Project Based Learning dan problem based learning dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik, karena peserta didik dapat lebih aktif dan terlatih dalam memecahkan masalah yang diberikan.

Berdasarkan pemaparan terkait pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dalam kegiatannya disajikan permasalahan untuk dipecahkan oleh peserta didik dengan melakukan beberapa tahap seperti melakukan diskusi dan kolaborasi bersama kelompok. Serta peran guru pada pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ini sebagai fasilitator dan pemberi alternatif dalam pemecahan masalah. Selain

penerapan *Problem Based Learning (PBL)*, seorang guru harus dapat berinovasi untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. dimana jika peserta didik termotivasi dalam pembelajaran akan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. dengan berinovasi dalam pengamplikian games saat mengumpulkan hasil belajar akan menumbuhkan motivasi kepada peserta didik. adapun pemanfaatan web yang dapat digunakan sebagai games dalam pembelajaran yakni dengan memanfaatkan *wordwall*. Dimana dalam *word wall* terdapat banyak bentuk, model games yang dapat digunakan.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai pendorong kepada peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang berasal dari dalam ataupun dari luar individu, sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya motivasi dapat mendorong untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Motivasi juga berperan penting dalam penyemangat untuk peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Andriani & Rasto, 2019)

Berdasarkan hasil temuan (Hasram et al., 2021) dengan menggunakan word wall dapat meningkatkan pembelajaran serta dapat mengembangkan pengetahuan teknologi peserta didik. wordwall merupakan salah satu web yang menyediakan edukasi games yang bertujuan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. penggunaan yang tergolong mudah dan cepat dengan menggunakan gadget dan laptop yang dimiliki peserta didik yang sudah terhubung dengan internet (Lestari, 2021).

Adapun kelebihan dari games wordwall didalam kelas yakni pada wordwall memiliki fitur dan dapat menarik perhatian peserta didik. fitur-fitur tersebut berbentuk aneka ragam permainan. Wordwall juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Serta dapat menumbuhkan karakter dan percaya diri peserta didik,(E. E. Putri et al., 2021). Dengan menggunakan games worwall juga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik (Fidya et al., 2021).

Hasil belajar merupakan kegiatan evaluasi dalam pembelajaran dalam bentuk penilaian. Penilaian dalam pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan dengan tujuan supaya memperoleh informasi terkait ketercapaian kompetensi peserta didik. hasil penilaian dari kegiatan pembelajaran dapat digunakan guru untuk melaporkan peningkatan, kemajuan belajar peserta didik kepada orang tua/ wali peserta didik, (Sadapotto et al., 2021). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setiap individu setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan sebuah perubahan, baik pengetahuan, sikap, pemahaman dan keterampilan peserta didik (M. Putri et al., 2021).

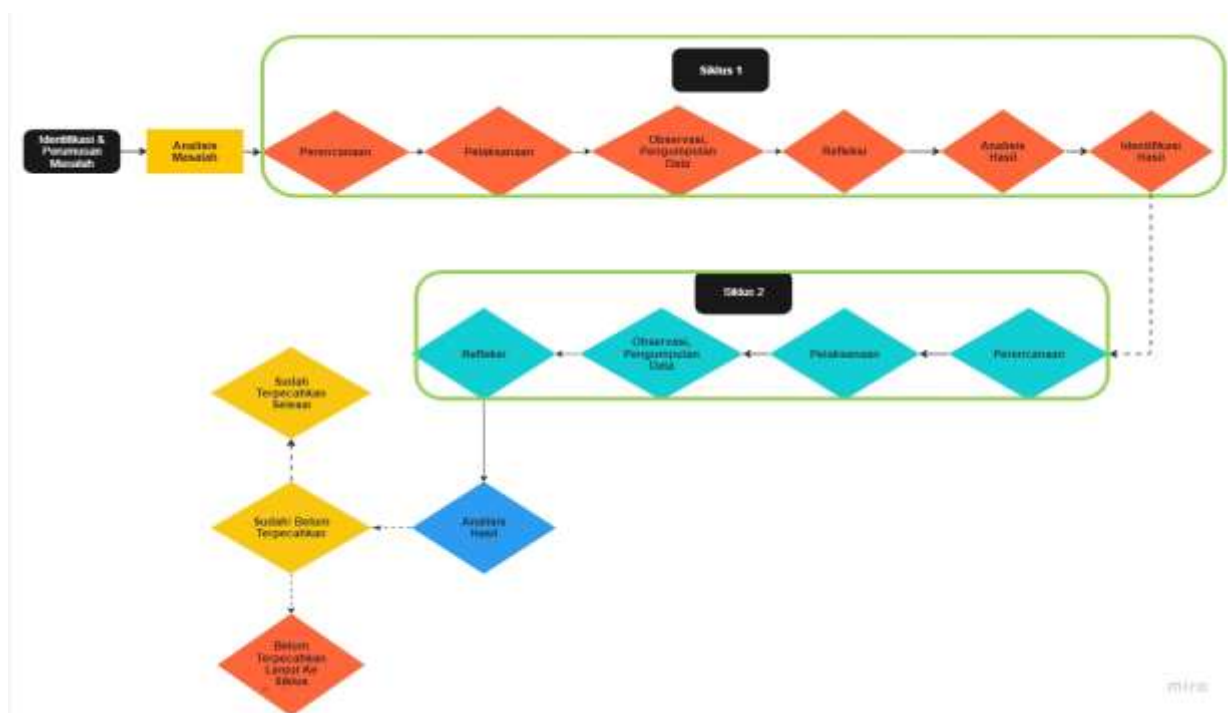
2. Metode

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pagak. Jalan Kahuripan 4 Sumbermanjungkulon, Kecamatan Pagak, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Adapun Subjek dari penelitian ini adalah Kelas XI IPS 1 tahun pelajaran 2022/2023. Jumlah Responden di kelas XI IPS 1 sebanyak 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2023 s.d 24 Mei 2023.

2.2 Prosedur Penelitian

Berikut prosedur penelitian digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Keterangan:

- : Urutan Pelaksanaan Kegiatan - - - → : Pertimbangan Kegiatan
 □ : Rangkaian Kegiatan Siklus

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun beberapa teknik yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- Teknik observasi, teknik ini dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran ekonomi dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak. Observasi dilakukan oleh peneliti sendiri. Teknik wawancara, wawancara dilakukan kepada seluruh peserta didik kelas XI IPS 1, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait motivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- Teknik angket, teknik angket ini diberikan dengan berbentuk pilihan ganda terkait angket motivasi. Pemberian angket ini bertujuan untuk kestabilan dari jawaban peserta didik baik hasil jawaban wawancara dan atau jawaban dari angket.
- Teknik test (Quis), teknik ini dilakukan di akhir siklus untuk dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik, untuk dapat mengetahui pencapaian indikator keberhasilan.

2.4 Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis statistic deskriptif. Analisis statistic deskriptif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan menerapkan rumus deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan objek tertentu hingga mendapat kesimpulan. Penelitian ini untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar ekonomi pada materi perdagangan internasional digunakan pedoman konversi skala sepuluh seperti dalam Tabel 1 Berikut:

Tabel 1: Konversi Skala

Nilai	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Cukup Tinggi
55-64	Rendah
0-54	Sangat Rendah

Agar dapat menetapkan tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan, terdapat kriteria atau indikator keberhasilan mutlak diperlukan. Kriteria atau indikator keberhasilan ditetapkan sebagai berikut: apabila hasil belajar yang diperoleh dari quis mata pelajaran Ekonomi mengalami peningkatan jika rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I atau seterusnya sampai mencapai peningkatan yang diinginkan. Selain itu juga jika peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan rata-rata nilai hasil belajar ekonomi materi perdagangan internasional melalui penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis ≥ 75 (KKM). Selain itu apabila motivasi belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran $\geq 75\%$ yang diukur dengan berpatokan dari melihat lembar observasi, hasil wawancara dan hasil angket. Persentase dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{total frekuensi}}{\text{jumlah keseluruhan frekuensi}} \times 100\%$$

Dari hasil angket dan wawancara berikutnya dilakukan analisis secara deskriptif supaya dapat menjabarkan hasil dari data kualitatif yang telah diperoleh. Adapun angket yang digunakan untuk mengetahui respon terkait tanggapan peserta didik terhadap motivasi penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. Pada Tabel 2 berikut merupakan angket dan pedoman wawancara

Tabel 2. Angket dan pedoman wawancara tanggapan peserta didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dengan kombinasi games wordwall		
2.	Dengan menerapkan pembelajaran PBL dan games word wall dapat melatih saya merasa percaya diri		
3.	Dengan PBL dapat melatih saya berpendapat menurut yang saya pikirkan		
4.	Saya senang sekali bermain games dengan word wall		

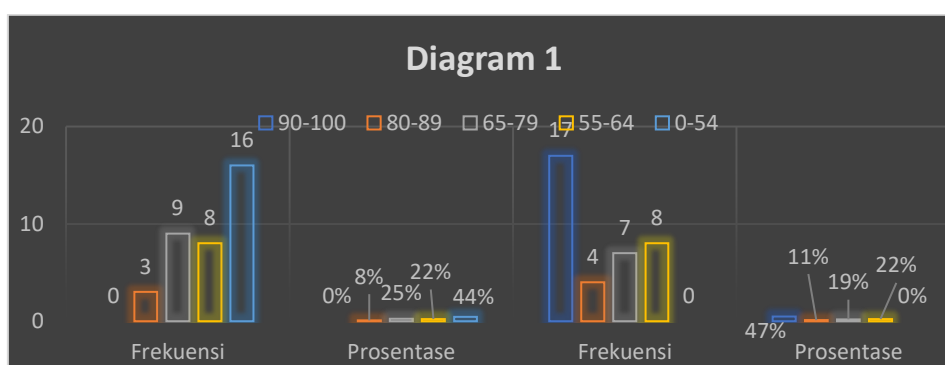
5.	Dengan mengombinasikan PBL dan games word wall menjadikan saya tertarik untuk mendalami pembelajaran		
----	--	--	--

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

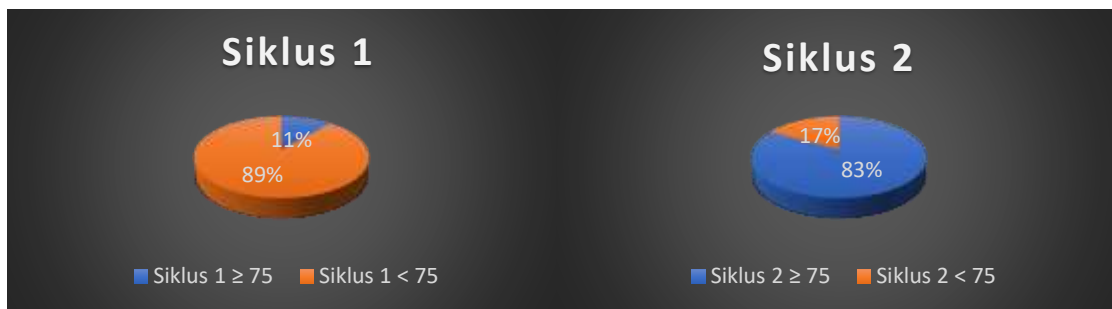
Hasil tes quis diakhir siklus I dan II. Dimana setelah kegiatan pembelajaran peserta didik diberikan soal sebanyak 20 soal melalui games word wall untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. berikut Diagram 1 terkait nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I dan II.

Diagram 1. Hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis.



Berdasarkan hasil dari Diagram 1 hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. Pada siklus I prosentase tertinggi pada nilai 0-54 sebanyak 44,5% (16 siswa) dengan kategori nilai sangat rendah, prosentase nilai 55-64 pada kategori rendah prosentase sebanyak 22,2% (8 siswa), nilai 65-79 pada kategori cukup tinggi prosentase sebanyak 25% (9 siswa), nilai 80-89 kategori tinggi prosentase sebanyak 8,3% (3 siswa), dan nilai 90-100 kategori sangat tinggi prosentase sebanyak 0. Sedangkan hasil belajar pada siklus II mengalami banyak peningkatan hal tersebut dapat diketahui berdasarkan tabel 3. Dimana prosentase tertinggi pada nilai 90-100 sebanyak 47,2% (17 siswa) pada kategori nilai sangat tinggi, nilai 80-89 kategori tinggi prosentase sebanyak 11,1% (4 siswa), nilai 65-79 kategori cukup tinggi prosentase sebanyak 19,5% (7 siswa), untuk nilai 55-64 kategori rendah prosentase sebanyak 22,2% (8 siswa), dan nilai 0-54 pada kategori sangat rendah mengalami penurunan prosentase dari siklus I yakni sebesar 0% (0 siswa). Berikut Diagram 2 hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis dilihat dari capaian KKM (≥ 75).

Diagram 2 Hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis dilihat dari capaian KKM (≥ 75)



Berdasarkan Diagram 2 dapat diketahui besaran prosentase Hasil Belajar dengan penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quiz dilihat dari capaian KKM (≥ 75). Dimana antara siklus I dan siklus II mengalami perkembangan. Terlihat pada siklus I hasil belajar peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 4 siswa atau 11%, dan yang mendapatkan nilai < 75 sebanyak 32 siswa atau 89%. Sedangkan pada siklus II terlihat adanya perkembangan hasil belajar peserta didik dimana sebanyak 30 siswa atau 83% mendapatkan nilai ≥ 75 , sedangkan untuk yang 6 siswa atau 17% mendapatkan nilai < 75 . Berikut Tabel 3 yang dapat digunakan sebagai bukti tanggapan peserta didik terkait model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quiz.

Tabel 3 Tanggapan peserta didik terkait model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quiz

No	Pernyataan	Siklus I		Siklus II	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Saya merasa senang dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dengan kombinasi games wordwall	20	16	32	4
2.	Dengan menerapkan pembelajaran PBL dan games word wall dapat melatih saya merasa percaya diri	19	17	30	6
3.	Dengan PBL dapat melatih saya berpendapat menurut yang saya pikirkan	30	6	33	3
4.	Saya senang sekali bermain games dengan word wall	32	4	34	2
5.	Dengan mengombinasikan PBL dan games word wall menjadikan saya tertarik untuk mendalami pembelajaran	28	9	32	4

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa pada pernyataan no. 1 pada siklus I sebanyak 20 siswa menjawab "Iya" dan 16 siswa menjawab "Tidak", sedangkan pada siklus II sebanyak 32 menjawab "Iya" dan 4 siswa menjawab "Tidak". Pada pernyataan no. 2 sebanyak 19 siswa menjawab "Iya" dan 17 siswa menjawab "Tidak", sedangkan pada siklus II sebanyak 30 menjawab "Iya" dan 6 siswa menjawab "Tidak". Pada pernyataan no. 3 sebanyak 30 siswa menjawab "Iya" dan 6 siswa menjawab "Tidak", sedangkan pada siklus II sebanyak 33 menjawab "Iya" dan 3 siswa menjawab "Tidak". Pernyataan no.4 sebanyak 32 siswa menjawab "Iya" dan 4 siswa menjawab "Tidak", sedangkan pada siklus II sebanyak 34 menjawab "Iya" dan 2 siswa menjawab "Tidak". Serta pada pernyataan no. 5 sebanyak 28 siswa menjawab "Iya" dan 9 siswa

menjawab “Tidak”. Sedangkan pada siklus II sebanyak 32 menjawab “Iya” dan 4 siswa menjawab “Tidak”.

Pada pernyataan tersebut dan didukung hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. dimana peserta didik pada kelas XI IPS 1 semua siswa belum pernah menggunakan wordwall untuk penilaian dan pembelajaran. Berdasarkan hasil temuan dilapangan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya adalah pembelajaran yang berpusat kepada guru. sehingga peserta didik merasa bosan dan mengantuk dan mendapat nilai harian kurang dari KKM. Hingga pada akhirnya penulis melakukan penelitian tindakan kelas untuk memecahkan masalah tersebut. Hingga dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Berikut merupakan dokumentasi pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini pada Gambar 1 dan Gambar 2.

Siklus 1

Gambar 1. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis.



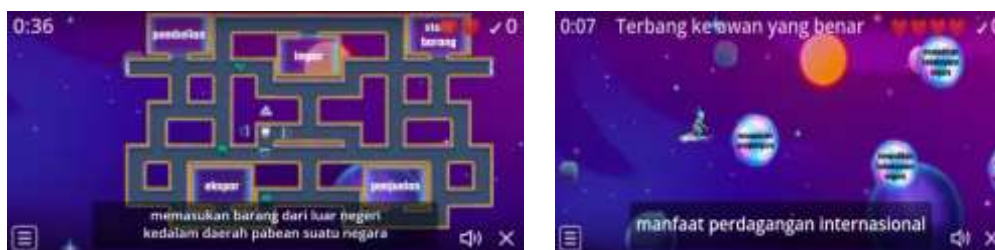
Gambar 2. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis



Berdasarkan Gambar 1, Gambar 2 terkait dokumentasi pada kegiatan ini pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. Dimana dari hasil observasi pada kegiatan siklus I masih banyak peserta didik yang belum ikut andil sepenuhnya dalam kegiatan diskusi dan elaborasi untuk memecahkan masalah terkait perdagangan internasional yang ada di video. Dari hasil refleksi pembelajaran pada siklus I alasan peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran karena mereka tertarik dengan games online. Dan hanya berpangku tangan terhadap teman-teman kelompoknya. Pada kegiatan refleksi ini penulis memberikan gambaran dan tawaran terkait Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis pada siklus berikutnya.

Berpegang pada hasil refleksi pada siklus I, pelaksanaan siklus II dengan Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. berjalan

dengan baik hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan kolaborasi dalam memecahkan masalah yang ada pada video. Peserta didik termotivasi menyelesaikan permasalahan yang ada guna dapat mengikuti games, dimana games wordwall yang dibuat berdasarkan permasalahan yang ada pada video yang digunakan dalam diskusi kelompok. Penyajian games wordwall pada siklus II menggunakan dua model tampilan, (1) tampilan ufo terbang, (2) tampilan area zonasi jawaban. Berikut tampilan model game wordwall yang di gunakan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan game wordwall yang di gunakan

Setelah dilakukannya kegiatan refleksi diakhir siklus II peserta didik diberikan pernyataan terkait model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. tanggapan yang diberikan peserta didik sangat baik. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan terkait model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis. dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta akan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang baik.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan identifikasi permasalahan peserta didik di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak. Terdapat permasalahan-permasalahan yakni (1) peserta didik kurang aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran ekonomi, (2) peserta didik merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran, (3) peserta didik kurang memahami dari materi yang diterangkan, (4) metode pembelajaran yang digunakan berpusat pada guru (ceramah, resum, hafalan, dsb), (5) tidak terdapat inovasi dalam kegiatan penilaian, (6) hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Oleh sebab itu adanya penelitian tindakan kelas ini berusaha untuk memperoleh hasil terkait model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quis yang dilaksanakan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak pada Bab Perdagangan Internasional.

Berikut rincian kegiatan setelah identifikasi & perumusan masalah, serta menganalisis masalah yang dilakukan siklus-siklus untuk penelitian tindakan kelas dilakukan pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I kegiatan yang dilakukan dimulai dari perencanaan, perencanaan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi untuk melakukan pelaksanaan PBL yang berpadukan dengan word wall game quis, sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Pelaksanaan, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan seperti kegiatan pembuka. Kegiatan pembuka dilakukan dengan do'a, salam, persensi, penyampaian tujuan, dan manfaat dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Dilanjutkan dengan kegiatan inti, dimana dalam pelaksanaannya guru menyampaikan dan sedikit menerangkan materi

perdagangan internasional. Pada kegiatan inti ini guru membagi ke beberapa kelompok untuk berdiskusi dan kolaborasi dalam memecahkan masalah. Permasalahan diberikan berupa video terkait materi perdagangan internasional yang ada dan sedang dihadapi oleh Indonesia. Selama kegiatan berdiskusi dan kolaborasi dalam kelompok peran guru sebagai fasilitator untuk membimbing dan memberikan masukan kepada para peserta didik. Guru sebagai fasilitator sejalan (Arfandi & Samsudin, 2021) dengan dimana sebagai guru akan memberikan pelayanan yang baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. sehingga dapat memberikan kemudahan terhadap peserta didik.

Setelah melakukan diskusi dan elaborasi kelompok perwakilan kelompok mempresentasikan hasil dari diskusi terkait permasalahan yang diberikan, untuk kelompok yang lain mendengarkan dan memberi masukan, saran kepada kelompok yang sedang presentasi. Hal ini sejalan dengan (N.K. Mardani et al., 2021) setiap peserta didik dalam pembelajaran PBL harus memiliki kepekaan, peserta didik mampu berpikir kreatif untuk melakukan percobaan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Setelah kegiatan kelompok selesai diakhiri dengan kegiatan penutup, kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan kesimpulan, doa, dan refleksi. Diakhir siklus I dilakukan games wordwall untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilanjutkan dengan observasi, dan pengumpulan data. Observasi dan pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, mengumpulkan data dari hasil pada kegiatan pelaksanaan pembelajaran. Refleksi, refleksi ini dilakukan dalam kegiatan penutup pada proses pembelajaran. Analisis hasil, ini dilakukan untuk menganalisis hasil dari kegiatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berpadukan dengan games wordwall. Dilanjutkan dengan identifikasi hasil dari pembelajaran yang menggunakan Problem Based Learning (PBL) yang berpadukan dengan games wordwall. Dimana pada siklus I ini peserta didik belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berpadukan dengan games wordwall sehingga diperlukan lanjutan ke kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II, sudah optimal dimana peserta didik sudah mulai dapat mengikuti rangkaian pembelajaran yang diberikan oleh guru. peserta didik sudah melakukan diskusi dan elaborasi bersama kelompok dengan baik. Sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang disajikan. Pada siklus II peserta didik lebih aktif dan termotivasi kegiatan pembelajaran menggunakan Problem Based Learning (PBL) yang berpadukan dengan games wordwall. Hal ini sejalan dengan (Gulo, 2022) yang mendapatkan hasil dimana dengan merepakan pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dalam kegiatan pembelajaran peserta didik lebih termotivasi lebih aktif dengan metode pembelajaran tersebut. Peserta didik merasa bersemangat mengerjakan soal-soal yang disajikan dalam games wordwall karena games ini mudah diakses dan memiliki prinsip belajar sambil bermain. Pembahasan ini didukung oleh hasil penelitian (Nisa & Susanto, 2022) yang mendapatkan hasil yakni dengan menggunakan games wordwall maka siswa termotivasi sehingga akan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Games wordwall merupakan games yang interaktif. Pembahasan ini sejalan dengan penelitian (Fidya et al., 2021) dengan menggunakan media games interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil yang telah di paparkan dapat diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran sebagai guru perlu berinovasi agar dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang juga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL) berpadukan dengan word wall game quiz. permasalahan yang ada dikelas dapat dipecahkan. Dimana peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar lebih dari sama dengan KKM (≥ 75) dengan frekuensi siswa 30 siswa dari jumlah siswa 36 atau dengan prosentase sebanyak 83,3%. Pembahasan ini sejalan dengan (Asiyah et al., 2021) peningkatan hasil belajar pada eksperimen terjadi karena pembelajaran menggunakan model *problem based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan menunjukkan bahawa dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berpadukan dengan wordwall game quiz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi perdagangan internasional kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak tahun pelajaran 2022/2023. Dimana hasil belajar peserta didik pada siklus I yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 4 siswa atau 11%, dan yang mendapatkan nilai < 75 sebanyak 32 siswa atau 89%. Sedangkan pada siklus II terlihat adanya perkembangan hasil belajar peserta didik dimana sebanyak 30 siswa atau 83% mendapatkan nilai ≥ 75 , sedangkan untuk yang 6 siswa atau 17% mendapatkan nilai < 75 .

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat dan memberikan dukungan dalam penelitian ini. Beliau Dr. Lilik Sri Hariani, M.Ak selaku dosen pembimbing, Mustani Ekowati S.Pd selaku guru pamong, pihak SMA Negeri 1 Pagak yang menjadi tempat pelaksanaan penelitian, peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Pagak yang menjadi subjek penelitian, teman-teman PPG Prajabatan gelombang 1 dan LPTK Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

Daftar Rujukan

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupepedia : Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Negeri 10 Kota Bengkulu. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 717–727. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/263>
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341.
- Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). The effects of wordwall online games (Wow) on english language vocabulary learning

- among year 5 pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059–1066. <https://doi.org/10.17507/tpls.1109.11>
- Lestari, R. D. (2021). 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*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- N.K. Mardani, N.B. Atmadja, & I.N.Suastika. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie : Journal of Language and Literature*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119. <https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Moust, J., Bouhuijs, P., & Schmidt, H. (2021). *Pengantar pembelajaran berbasis masalah*. Routledge.
- Sadapotto, A., Hanafi, M., & Usman, M. P. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Media Sains Indonesia.