

Peningkatan Motivasi Belajar dengan Model *PBL* Berbasis *Games* Kelas V SD Negeri Tegalrejo 2

Shabrina Galuh Novitaningtyas^{1*}, Tri Astuti²

¹ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*email: 1shabrinagaluh45@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *PBL* berbasis *games* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Metode penelitian yang digunakan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tegalrejo 2, sedangkan objek penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar menggunakan model *Problem Based Learning* berbasis *games* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui angket motivasi belajar setiap siklus dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2 tahun pelajaran 2023/2024, khususnya pada materi ide pokok. Pada hasil angket motivasi belajar dari siklus I ke siklus II meningkat 8,2%, dari siklus II ke siklus III meningkat 8,8%. Dengan rata-rata seluruh aspek pada siklus I sebesar 70,6% dengan kategori termotivasi, siklus II sebesar 78,8% dengan kategori termotivasi dan Siklus III sebesar 87,6% dengan kategori sangat termotivasi.

Kata Kunci: Motivasi belajar; *Problem Based Learning* (PBL); *games*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan pengetahuan melalui proses pembelajaran dalam rangka membentuk sikap dan perilaku. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat. Tujuan pendidikan dapat terwujud dengan maksimal apabila setiap proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Untuk mewujudkan pendidikan yang baik bagi peserta didik bukanlah hal yang mudah. Kontribusi peserta didik juga penting dalam mempengaruhi keberhasilan dalam pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu faktor penting yang berasal dari dalam diri peserta didik saat belajar yaitu motivasi (Kristiana, 2019:2)

Motivasi memiliki peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Motivasi merupakan dorongan yang dilakukan untuk mendorong suatu usaha serta mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan. Hal ini selaras dengan pendapat Asmelia & Fitria (2020) yang menjelaskan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran peserta

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1153**

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

didik, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan perubahan tingkah laku, selain itu motivasi berperan besar terhadap keberhasilan belajar. Motivasi pada diri peserta didik secara tidak langsung dapat memberikan semangat dalam melaksanakan sesuatu yang diinginkan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah dapat dilihat saat proses belajar mengajar di kelas, bahwa sering terjadi perilaku menyimpang peserta didik dalam belajar, seperti kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran, malu mengemukakan pendapat di kelas, dan melakukan kegiatan lain dalam belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari (2021) bahwa banyak peserta didik yang tidak memiliki motivasi untuk menyelesaikan tugas atau menampilkan dan kurangnya kepercayaan dalam kemampuan akademik mereka. Sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat terlihat dari tingkah laku dalam proses pembelajaran seperti antusias dalam menjawab pertanyaan, dan memiliki rasa kepercayaan diri dalam mengerjakan soal.

Hasil observasi yang dilakukan dan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas 5B pada tanggal 11 Juli 2023, mendapatkan hasil bahwa peserta didik tidak tertarik dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terlihat ketika guru kelas menyampaikan materi bahasa Indonesia peserta didik tidak memperhatikan dan sibuk dengan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Kondisi ini berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik yang rendah terjadi karena mereka mengalami kesulitan belajar tetapi tidak memiliki motivasi yang tinggi untuk mempelajari bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang dilakukan pada tanggal 12 Juli 2023, guru kelas menyampaikan bahwa berdasarkan hasil asesmen diagnostik sebagian besar peserta didik menuliskan bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang tidak disukai. Hal ini diperkuat dengan hasil prasiklus yang dilakukan bahwa banyak peserta didik dikelas yang tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik tidak tertarik dengan mata Pelajaran bahasa Indonesia sehingga membuat peneliti mengulang-ulang materi agar peserta didik lebih paham.

Rendahnya motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor yang bersumber dari peserta didik, maupun guru kelas. Faktor yang bersumber dari peserta didik terhadap rendahnya motivasi belajar bahasa Indonesia karena mereka menganggap mata pelajaran yang rumit dengan teks panjang untuk memahami isi sebuah bacaan. Faktor yang bersumber dari guru antara lain seperti model pembelajaran yang digunakan. Tingginya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran juga perlu didukung dengan metode yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, perlu kebijakan dalam menentukan model pembelajaran dengan penggunaan metode yang tepat sebagai dasar menciptakan proses belajar mengajar yang efektif.

Berdasarkan akar penyebab rendahnya motivasi belajar bahasa Indonesia, dapat ditawarkan alternatif tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan

keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Dari model pembelajaran ini peserta didik lebih banyak kecakapan daripada pengetahuan yang dihafal. Kecakapan peserta didik dalam penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* ini yaitu kecakapan dalam menyelesaikan masalah, kecakapan berfikir kritis, kecakapan bekerja dalam kelompok, kecakapan interpersonal dan komunikasi, serta kecakapan dalam mencari dan mengolah informasi. Dalam model pembelajaran ini guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu menemukan masalah, pemberi fasilitas pembelajaran, dan menciptakan lingkungan kelas yang terbuka serta membimbing pertukaran gagasan (Husnul H, 2020: 6).

Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam penerapannya di kelas, yaitu: 1) penyampaian tujuan dan pengenalan masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar dalam kelompok, 3) memfasilitasi siswa dalam mengidentifikasi dan melakukan telaah serta menyusun berbagai rencana penyelesaian masalah, 4) melakukan kontrol dan pendampingan terhadap siswa untuk mengumpulkan informasi dan juga data yang berhubungan dengan rencana yang sudah ditetapkan, 5) memfasilitasi penyajian karya yang dilakukan siswa, 6) mengarahkan dan melakukan pendampingan kepada siswa untuk memeriksa dan mengevaluasi berbagai kegiatan yang sudah dilakukan (Arie A.S, dkk, 2020: 23-24). Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu (1) menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa, (2) meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran siswa, (3) membantu siswa dalam mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dunia nyata, (3) mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Model pembelajaran yang tepat perlu adanya metode yang menunjang proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis *games* dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang berbasis *games* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami setiap soal dan dapat diselesaikan dengan cara yang menyenangkan. Pemilihan metode *games* dalam pembelajaran juga dapat menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk bermain sambil belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Lestari, R. D., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik tidak efektif apabila hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu perubahan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Melihat beberapa kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbasis *games*, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbasis *games* untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V di SD Negeri Tegalrejo 2.

Metode

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1155

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan studi kasus. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart. Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, angket, dan dokumentasi mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *games*. Sumber data yang telah ditentukan dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2 yang terdiri dari 10 Peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki. Teknik keabsahan data dilakukan dengan analisis data kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif penelitian ini diperoleh dari aktivitas mengajar guru dan umpan balik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara deskriptif. Data kuantitatif digunakan untuk memberi skor pada angket motivasi belajar menggunakan skala *likert*. Skala *likert* ini berbentuk pernyataan positif dan negatif.

Hasil dan Pembahasan

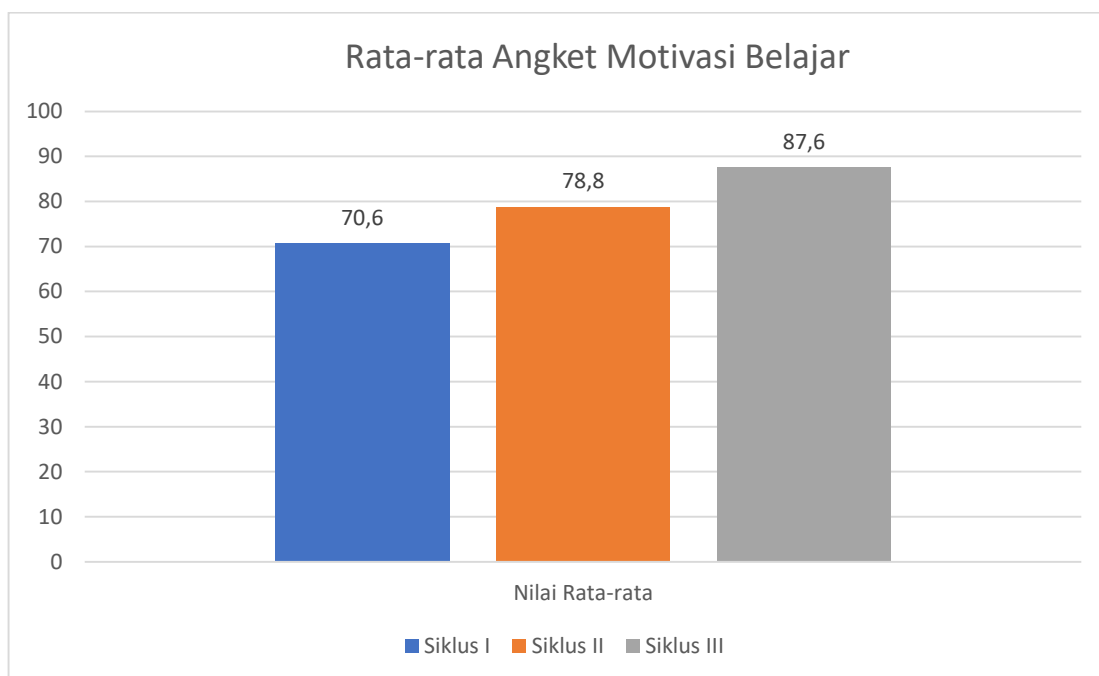
1. Hasil

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi dan pra siklus dikelas V SD Negeri Tegalrejo 2, dimana peneliti menemukan beberapa identifikasi masalah diantaranya yaitu aktivitas siswa yang pasif dan murung dalam mengikuti proses pembelajaran, aktivitas guru dalam pembelajaran cenderung belum memberikan ruang bagi siswa dan guru menjadi pusat pembelajaran. Hal ini menyebabkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Rendahnya motivasi peserta didik dan kurangnya penggunaan metode variatif menjadi permasalahan yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran. Mengacu pada kondisi awal diatas, peneliti menyusun instrumrn pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I-III dengan menggunakan model pembelajaran *Probelem Based Learning* (PBL) berbasis *games*. Instrumen yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan angket motivasi belajar. Model pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran interaktif sehingga membuat peserta didik tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya yaitu membuat perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil Tindakan siklus I-III dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tabel Perbandingan Hasil Motivasi Belajar Setiap Siklus(10pt)

Rata-rata Siklus I	70,6	Termotivasi
Rata-rata Siklus II	78,8	Termotivasi
Rata-rata Siklus II	87,6	Sangat termotivasi

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 dapat dilihat adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dilihat dari lembar pengisian angket yang dilakukan oleh siswa pada setiap akhir siklus. Dimana pada pada siklus I rata-rata motivasi siswa 70,6 atau dalam kategori termotivasi, pada siklus II meningkat menjadi 78,8 atau dalam kategori termotivasi, dan pada siklus III meningkat menjadi 87,6 atau dalam kategori sangat termotivasi. Peningkatan hasil motivasi belajar siswa juga dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Rata-rata Angket Motivasi Belajar Siswa Antarsiklus

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2 dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games*. Dengan menggunakan model tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik dituntut tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru atau ceramah saja, melainkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui *games* yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini melibatkan sasaran didik untuk berusaha menyelesaikan permasalahan sekaligus peserta didik sehingga peserta didik memiliki keterampilan dalam menganalisis jawaban-jawaban yang sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki menjadi wawasan yang lebih kritis dan luas (Widahyu, 2021).

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Tegalrejo 2. Peneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku teks. Dalam pembelajaran guru

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1157**

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan contoh soal serta cara mengerjakannya. Selanjutnya, peserta didik diberi latihan soal yang ada di buku. Dari kegiatan tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru.

Secara garis besar, penelitian ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta memberikan motivasi. Sedangkan untuk kegiatan inti, peneliti mulai mengeksplorasi model *Problem Based Learning* berbasis *games* sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Tegalrejo 2. Kegiatan penutup, guru memberikan soal evaluasi, rencana tindak lanjut, dan rencana pembelajaran selanjutnya.

a. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *games*

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *games* pada materi ide pokok terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan terbagi menjadi 3 tahap, yaitu: 1) tahap awal, 2) tahap inti, dan 3) tahap akhir.

Tahap awal meliputi: 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, cek kerapian dan menyanyikan lagu nasional, 2) Guru melakukan apersepsi, 3) Guru memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi atau aktif dalam kegiatan pembelajaran, 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, 5) Guru dan peserta didik membuat kesepakatan kelas

Tahap inti meliputi: 1) Guru menyampaikan atau mengajukan permasalahan yang berkaitan dengan materi ide pokok, 2) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5-6 peserta didik, 3) Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok, 4) Guru memberikan pengarahan tentang cara mengerjakan tugas tersebut dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompoknya, 5) Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok dan memfasilitasi peserta didik dengan *games* secara kelompok, 6) Kemudian guru membimbing kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok secara bergantian untuk maju ke depan dan meminta kelompok lain untuk menanggapi atau mengomentari hasil presentasi, 7) Selanjutnya guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipresentasikan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, 8) Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, guru melakukan evaluasi dengan cara memberikan soal latihan pada siswa.

Tahap akhir, yaitu: 1) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya. 2) Melaksanakan evaluasi, tindak lanjut serta, PR, 3) Kemudian memberikan motivasi dan pesan moral kepada siswa untuk lebih rajin dan giat belajar, 4) Dan pada setiap akhir siklus guru memberikan lembar angket kepada seluruh siswa dilanjutkan dengan berdoa dan membersihkan kelas. Angket tersebut dilakukan untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar setelah diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *games*.

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1158

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

Implementasi model Problem Based Learning (PBL) pada siklus I hingga siklus III sesuai tahap-tahap tersebut dan telah dilaksanakan dengan baik serta memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan pada hasil penelitian dengan implementasi yang telah dilakukan. Penelitian ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam memahami masalah yang diajukan yang berdampak pada kemampuan berpikir siswa sehingga motivasi belajar bahasa Indonesia meningkat.

b. Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* peserta didik menjadi lebih aktif, peserta didik juga lebih tertarik bekerja sama dalam kelompok bertukar pikiran sehingga kemampuan peserta didik dalam beripikir kritis lebih terasah. Dan dengan adanya pujian serta pemberian reward dari guru menambah semangat peserta didik untuk berlomba-lomba dalam mendapatkan nilai terbanyak dalam *games*.

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi menurut Novariana, M. (2021) yaitu melalui cara mengajar yang bervariasi, misalnya penggalangan informasi, memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, memberi kesempatan peserta didik untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan metode dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik, seperti *games*. Secara umum peserta didik akan terangsang untuk belajar (terlibat aktif dalam pengajaran) apabila ia melihat bahwa situasi pengajaran cenderung memuaskan dirinya sesuai dengan kebutuhannya.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* ini dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan model *Problem Based Learning* adalah siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah yang dihadapkan kepada anak dikaitkan dengan kehidupan nyata, hal ini dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif berkreasi dalam mengeksplor pengetahuannya sehingga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam belajar baik secara mandiri maupun kelompok (Elsa, 2023).

Peningkatan motivasi belajar peserta didik, dapat peneliti ketahui dengan mengambil data menggunakan angket motivasi belajar. Dari hasil yang didapat menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* dalam pembelajaran bahasa Indonesia selama 3 siklus telah

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1159**

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar terhadap peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2. Terbukti dengan adanya peningkatan hasil angket motivasi belajar peserta didik pada siklus I ke siklus II dan pada siklus II ke siklus III. Pada hasil angket motivasi belajar, dari siklus I ke siklus II meningkat 8,2%, dari siklus II ke siklus III meningkat 8,8%. Dengan rata-rata seluruh aspek pada siklus I sebesar 70,6%, siklus II sebesar 78,8%, dan siklus III sebesar 87,6%. Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fika W & Henny D.K (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah selama kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata rata-rata angket motivasi belajar di atas dapat kita ketahui semua indikator keberhasilan telah tercapai sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2, Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat dari persentase motivasi belajar peserta didik pada setiap siklus, yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil angket setiap akhir siklus. Pada hasil angket motivasi belajar dari siklus I ke siklus II meningkat 8,2%, dari siklus II ke siklus III meningkat 8,8%. Dengan rata-rata seluruh aspek pada siklus I sebesar 70,6% dengan kategori termotivasi, siklus II sebesar 78,8% dengan kategori termotivasi dan Siklus III sebesar 87,6% dengan kategori sangat termotivasi. Dari data tersebut motivasi belajar bahasa Indonesia menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *games* peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 2 dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berada dalam kategori sangat termotivasi.

Daftar Pustaka

- Arie A.S, Muhammad, F., & Zakiyah, A. 2020. Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Makassar: Yayasan Barcode.
- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 76-87.
- Elsa, H. M. (2023). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS WEB GOOGLE SITES TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 1160

Shabrina Galuh Novitaningtyas, Tri Astuti

- Fika W & Henny, D.K. 2021. "Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*. (Vol. 5 Nomor 7). Hlm. 2841-2847.
- Husnul H. 2020. "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal edukasi*. (Vol. 7 Nomor 3). Hlm. 5-11.
- Kristiana, Sudirman, & Rapani. 2019. "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Pendidikan Dasar*. (Vol. 7 Nomor 10). Hlm. 1- 12.
- 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 (JIPG)*, 2(2), 111-116.
- Novariana, M. (2021). Interaksi edukatif guru kunjung sebagai strategi alternatif meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran masa pandemi COVID-19. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(4), 702-715.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik berbantuan permainan edukatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593-5600.
- Widahyu, C. (2021). The Effectiveness Of Using Video As A Learning Media Online Learning To Improve Students ' Learning Motivation And Creative Thinking At Home During The Covid-