

Analisis media yang digunakan dalam model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS di mts Ma'arif NU Kota Malang

Siti Nur Azizah^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail*: 20102110002@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

Media, Game Based Learning, Model, Pembelajaran, Motivasi

Keywords:

Media, Game based learning, models, Learning, Motivation

ABSTRAK

Salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Saat pelajaran IPS, hal ini juga terjadi pada siswa MTs Ma'arif NU kota Malang. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan paradigma pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji media yang dimasukkan ke dalam paradigma pembelajaran berbasis permainan di MTs Ma'arif NU Kota Malang guna meningkatkan semangat siswa dalam belajar IPS. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan teoritis,

dimana penulis mengacu pada publikasi atau jurnal sebelumnya untuk menawarkan wawasan teoritis mengenai masalah yang ada. Selain itu, penulis menggunakan MTs Ma'arif NU Kota Malang untuk observasi dan wawancara untuk penelitian ini. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa berbagai media yang digunakan dalam model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar ips siswa di MTs Ma'arif NU Kota Malang adalah media berupa kahoot, quizizz dan wordwall. Sehingga dengan media model pembelajaran *game based learning* tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa MTs Ma'arif NU Kota Malang.

ABSTRACT

One factor in low student learning outcomes is also caused by low student learning motivation. During social studies lessons, this also happened to students at MTs Ma'arif NU, Malang city. Therefore, to increase students' learning motivation, an interesting and fun learning paradigm is needed. The aim of this research is to examine the media included in the game-based learning paradigm at MTs Ma'arif NU Malang City in order to increase students' enthusiasm for learning social studies. This research uses a qualitative methodology with a theoretical approach, where the author refers to previous publications or journals to offer theoretical insight into the problem at hand. In addition, the author used MTs Ma'arif NU Malang City for observations and interviews for this research. In this research, the results showed that the various media used in the game-based learning model to increase students' social sciences learning motivation at MTs Ma'arif NU Malang City were media in the form of Kahoot, Quizizz and Wordwall. So, with the game-based learning model media, it can increase the motivation to learn social studies at MTs Ma'arif NU Malang City students.

Pendahuluan

Dalam dunia Pendidikan, kita sudah tidak asing lagi dengan kata pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melibatkan guru dan siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi dua arah, serta penggunaan alat-alat pendidikan untuk membantu proses pembelajaran. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menyampaikan ilmu kepada siswa dengan menggunakan bahan pembelajaran agar nantinya siswa



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

dapat memperoleh keterampilan dan pemahaman baru. Abad ke-21 menyaksikan pergeseran sistem pendidikan dari yang berpusat pada guru menjadi yang berpusat pada siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut sebagai seorang guru, hendaknya Anda merencanakan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan menyusun materi, teknik, dan strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan berpikir kritis.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur pembentuk kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat bantu untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Buku merupakan salah satu contoh media pembelajaran visual di antara banyak lainnya. Selain itu ada juga yang bersifat audio visual, seperti video animasi, film, powerpoint, dan lain sebagainya. Seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang melengkapi mata pelajaran. Pentingnya media pembelajaran dalam upaya pendidikan tidak dapat dilebih-lebihkan, karena media berfungsi sebagai alat yang menstimulasi pembelajaran dan dapat menumbuhkan lingkungan yang menarik yang meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Setelah revolusi industri keempat, teknologi memasuki sistem pendidikan. Ketika teknologi digital menjadi lebih lazim dalam pendidikan, hal ini dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak dan meningkatkan kualitas pendidikan mereka dengan menciptakan lingkungan yang kompetitif di mana siswa berusaha untuk mencapai hasil belajar tertinggi. Kemajuan teknologi di era industri 4.0 berpotensi menjadikan alat komunikasi semakin kompleks, khususnya di bidang pendidikan. Hal ini dapat mengarah pada terciptanya materi pembelajaran yang kreatif, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif dan menarik. Karena semakin luasnya dan berkembangnya teknologi dan informasi juga dapat memperbaiki serta meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

Guru MTS Ma'arif NU Kota Malang menggunakan ceramah dan presentasi sebagai metode pengajaran utama mereka selama kegiatan kelas, sesuai dengan temuan observasi mereka. Guru menggunakan pendekatan ceramah untuk menyampaikan pengetahuan kepada kelas, dan siswa hanya mendengarkan. Selain itu, guru menggunakan metode presentasi untuk evaluasi pembelajaran; Namun penyajiannya dilakukan secara manual tanpa menggunakan media sehingga memungkinkan siswa yang tidak mampu menyajikan dapat melihat isinya hanya dengan mendengarnya. Berdasarkan data aktual di lapangan, peneliti mencatat beberapa akibat dari permasalahan tersebut, salah satunya adalah pendekatan ceramah dapat menimbulkan lingkungan belajar yang membosankan. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar. Dengan demikian, kurang memuaskannya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh kurangnya semangat belajar. Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan analisis sumber belajar berbasis game yang dapat dimanfaatkan MTs Ma'arif NU Kota Malang untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar IPS.

Penelitian ini dilakukan di MTS Ma'arif NU Kota Malang. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif yang berbasis teori. Analisis, pemahaman, atau penjelasan fenomena berdasarkan teori yang diterima dicapai melalui penerapan pendekatan teoritis. Selain itu, data dasar dan utama dalam penelitian ini juga disertakan. Kumpulan data pertama terdiri dari berbagai materi pembelajaran IPS yang

sering digunakan oleh instruktur. Data primer berupa penilaian keterbacaan siswa terhadap media DGBL, evaluasi kesesuaian materi oleh ahli media, guru, dan ahli materi, serta informasi minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Teknik analisis persentase deskriptif diterapkan pada data ini.

Pembahasan

a. Media

Kata media dalam bahasa latin merupakan turunan dari kata medium yang berarti pengantar atau perantara. Media bertindak sebagai penyampai pesan atau perantara antara pengirim dan penerima pesan. Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) mendefinisikan media sebagai segala format dan jalur yang digunakan individu untuk menyebarkan informasi atau pesan. Media adalah bagian dari sumber daya pendidikan, atau benda nyata yang mempunyai muatan pendidikan dan dapat mendorong pembelajaran pada siswa. Mengenai media pembelajaran, media ini biasanya dianggap sebagai instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merekam, mengatur, dan menyusun kembali informasi lisan atau visual.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menguraikan proses metodis untuk menyiapkan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini berfungsi sebagai peta jalan bagi para pendidik dan perancang pembelajaran ketika mereka merencanakan dan melaksanakan kegiatan pengajaran. Model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang berlangsung dari awal sampai akhir. Ini mencakup aktivitas guru dan siswa dalam desain pembelajaran tertentu yang didukung oleh sumber daya pengajaran tambahan, serta cara interaksi tersebut terjadi. Suatu model pembelajaran seringkali terdiri dari beberapa langkah yang perlu diselesaikan dalam proses pembelajaran. Gaya belajar siswa (learning style) dan gaya mengajar guru (teaching style) sangat erat kaitannya dengan model pembelajaran.

Menurut sudut pandang lain, model pembelajaran adalah suatu skema atau pola yang berfungsi sebagai peta jalan penyelenggaraan pembelajaran di kelas atau pada saat tutorial. Ini juga membantu mengidentifikasi sumber daya untuk pembelajaran, seperti kurikulum, komputer, film, buku, dan materi lainnya. Dalam penyelenggaraan atau pelaksanaan kegiatan pembelajaran, model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dan perancang pembelajaran.

c. Game Based Learning

“pembelajaran berbasis permainan” adalah jenis permainan tertentu yang diciptakan dengan tujuan pembelajaran. Prasetya dkk. (2013) mendefinisikan pembelajaran berbasis permainan sebagai pendekatan pendidikan dimana siswa memanfaatkan permainan digital atau elektronik untuk tujuan pendidikan. Permainan digital digunakan dalam proses pembelajaran berbasis permainan sebagai media transfer informasi, peningkatan pemahaman, penilaian, dan evaluasi konten ilmiah. Melalui proses pengambilan keputusan, kesesuaian media yang akan disiapkan dan digunakan ditentukan oleh kemampuan media, termasuk keunggulan karakteristik media dalam kaitannya dengan komponen pembelajaran yang berbeda (Zainul: 2016).

Penciptaan lingkungan belajar berbasis permainan dapat menumbuhkan motivasi, kesenangan, dan peningkatan kreativitas. Keterampilan emosional, intelektual, dan psikomotorik anak semuanya dapat distimulasi dengan pendekatan game-learning (Prensky, 2010). Oleh karena itu, anak-anak mungkin menganggap pembelajaran berbasis permainan sebagai solusi yang menarik. Pengembangan aplikasi pembelajaran telah digunakan secara luas. Namun, sebagian besar hasil penelitian pada materi pembelajaran formal matematika, membaca, dan menulis tampaknya memanfaatkan sumber belajar yang tersedia secara luas. Siswa dapat berinteraksi satu sama lain selama sesi pembelajaran ketika pembelajaran berbasis permainan digunakan. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mempunyai kekuatan untuk meningkatkan motivasi dan mendorong siswa untuk bekerja sama dengan teman sebaya dan merasa gembira, termotivasi, dan tertantang. Dengan demikian akan memudahkan asimilasi siswa terhadap materi yang diajarkan (Winatha, 2011:200).

d. Motivasi Belajar

Motivasi siswa dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilannya dalam belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar biasanya berhasil dengan baik; sebaliknya, jika mereka tidak termotivasi untuk belajar, kemungkinan besar kinerja mereka juga akan buruk. Upaya dan kegembiraan seseorang dalam beraktivitas dapat diukur dari tingkat motivasinya, dan tentu saja, tingkat antusiasme seseorang akan menentukan hasilnya. Kata yang paling sering digunakan untuk menggambarkan mengapa hampir semua aktivitas rumit berhasil atau gagal adalah motivasi.

Mayoritas ahli juga sepakat bahwa unsur-unsur yang memotivasi perilaku dan memberikan arahan merupakan fokus teori motivasi. Selain itu, diketahui secara luas bahwa motivasi seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu berasal dari kebutuhan mendasarnya (Idham Kholid, 2017). Motivasi belajar dapat berasal dari sumber internal seperti keinginan kuat untuk sukses dan dorongan untuk mencapai tujuan pendidikan seseorang. Suasana yang menyenangkan, penghargaan, dan aktivitas yang menyenangkan adalah contoh variabel eksternal. Menurut Nurul Hidayah dan Fikki Hermansyah (2016), motivasi belajar adalah dorongan yang diterima siswa baik dari sumber internal maupun eksternal ketika mereka belajar mengubah perilakunya.

Teori motivasi belajar yang dikemukakan Hamzah B. Uno inilah yang diterapkan dalam penelitian ini. Ia menyatakan bahwa ada dua kategori motivasi belajar: ekstrinsik dan

intrinsik. k. Masing-masing kelompok motivasi mempunyai ciri-ciri sebagai berikut, yang dalam skripsi ini akan dijadikan indikator: (a) keinginan dan keinginan untuk sukses; (b) kebutuhan dan dorongan untuk belajar; (c) adanya harapan dan impian atau cita-cita di masa depan; (d) apresiasi terhadap pembelajaran; (e) keinginan belajar yang menarik; dan (f) lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Hamzah B. Uno (2017), motivasi ekstrinsik mencakup tiga indikasi terakhir, sedangkan motivasi intrinsik mencakup tiga indikasi pertama.

e. Model – Model Pembelajaran Game based Learning untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

Dari observasi terlihat bahwa MTs Ma'arif NU Kota Malang pada umumnya menggunakan paradigma pembelajaran berbasis ceramah untuk pendekatan pembelajarannya. Saat ini pun pendekatan pembelajaran berbasis permainan belum banyak diterapkan. Siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar dan kurang bersemangat jika menggunakan paradigma belajar yang monoton. Sementara itu, reaksi para siswa sangat positif dan antusias setelah berbagai upaya menggunakan permainan digital seperti Quizizz atau Kahoot. Oleh karena itu, untuk meningkatkan semangat belajar siswa diperlukan pembelajaran berbasis permainan. Berikut materi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran berbasis permainan MTs Ma'arif NU Kota Malang:

1. Kahoot

Sebagai alternatif dari media pembelajaran interaktif lainnya, Kahoot mengedepankan gaya belajar yang melibatkan siswa berpartisipasi aktif bersama teman-temannya secara kompetitif mengenai materi yang sedang atau telah dipelajarinya. Hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa dan guru (Harlina & Ahmad, 2017). Meski bisa dimainkan sendiri, Kahoot dimaksudkan untuk dimainkan secara berkelompok. Karena Kahoot dikembangkan menggunakan perangkat lunak berbasis web dan tidak memerlukan persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak tertentu untuk pengoperasiannya, Kahoot dapat digunakan tanpa perlu menginstal perangkat lunak apa pun di laptop atau perangkat lain. Karena ini adalah perangkat lunak berbasis web, yang harus Anda lakukan untuk memulai adalah membuat akun pendidik atau pelatih di Kahoot.com. Mendaftarkan akun akan lebih mudah jika Anda sudah memiliki akun Gmail atau Facebook. Saat Kahoot digunakan, siswa cukup mengakses alamat URL kahoot.it dan memasukkan PIN yang mereka terima dari akun guru. Mereka tidak perlu mendaftar untuk sebuah akun.

Hal ini menjadi lebih mudah, khususnya pada ponsel pintar, dengan aplikasi seluler gratis yang dapat diunduh dari Google Playstore. Dalam permainan Kahoot, pemain akan melihat pertanyaan di layar dan kemudian memiliki waktu tertentu untuk menjawabnya. Di akhir setiap pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan di layar, dan setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan. Di akhir permainan, Kahoot dapat menampilkan urutan tiga ranking poin teratas. Kahoot ini juga menjadi salah satu jenis sumber belajar visual. Kahoot menawarkan fungsi perhatian sebagai alat pembelajaran visual. Fungsi media visual adalah menarik dan memusatkan perhatian pembelajaran terhadap isi pelajaran yang dikaitkan dengan makna visual yang

disajikan di samping teks bahan pelajaran. Kahoot berpotensi menjadi sarana pendidikan dan media pembelajaran yang dapat memenuhi standar tinggi era digital. Selain itu, Kahoot dapat meningkatkan semangat dan mengakomodasi metode pembelajaran yang disukai generasi digital. Selain itu, dengan menggunakan program Kahoot, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam mempelajari ilmu-ilmu sosial.

2. Quiziz

Dengan bantuan permainan edukasi bernama Quizizz, siswa dapat terlibat dalam aktivitas multipemain di kelas dan bersenang-senang sambil belajar. Siswa dapat menyelesaikan latihan di kelas pada perangkat pintar mereka dengan memanfaatkan Quizizz. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memasukkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, termasuk tema, meme, avatar, dan musik yang menyenangkan. Siswa dapat bersaing satu sama lain di Quizizz, yang mendorong pembelajaran. Siswa menyelesaikan kuis secara bersamaan dengan kelas, dan papan peringkat menampilkan posisi mereka saat ini secara real time. Ketika kuis selesai, instruktur dapat mengawasi berbagai hal dan mengunduh laporan untuk menilai kinerja siswa. Rentang perhatian siswa ditingkatkan dan fokus mereka ditingkatkan dengan menggunakan aplikasi ini. Demikian pula saat memasukkan Quiziz ke dalam kelas IPS MTs Ma'arif NU Malang

3. Word wall

WordWall adalah alat gamifikasi digital online yang memberi guru berbagai permainan dan tes untuk menilai konten mereka. Perusahaan Inggris Visual Education Ltd. adalah salah satu yang mengembangkan aplikasi ini. Guru yang ingin mengembangkan teknik menilai pembelajaran siswa dapat menggunakan program ini. Fitur yang menjadikan WordWall paling menarik adalah dapat dimainkan secara offline menggunakan kemampuan pencetakan yang disertakan. Wordwall juga memfasilitasi distribusi kode dan permainan yang tertanam di beberapa jaringan media sosial. Nilai kosakata siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan WordWall sebagai bahan penilaian dan evaluasi. Guru dapat menambahkan pertanyaan tentang konten sejarah dan ekonomi ke wordwall, yang memiliki sejumlah fitur dan pengaturan tampilan. Untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa di MTs Ma'arif NU Kota Malang, media wordwall sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa di MTS Ma'arif NU Kota Malang pembelajaran secara umum dilakukan dengan metode ceramah. Dengan metode tersebut menyebabkan siswa kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk belajar. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yaitu melalui model pembelajaran game based learning. Beberapa media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran game based learning ini adalah kahoot, quiziz dan wordwall. Peneliti telah melakukan percobaan dengan media tersebut dan respon siswa sangat tertarik dan bersemangat.

Sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran game based learning ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Ma'arif NU Kota Malang terutama dalam mata pelajaran IPS.

Saran

Guru dapat menambahkan pertanyaan tentang konten sejarah dan ekonomi ke wordwall, yang memiliki sejumlah fitur dan pengaturan tampilan. Untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa di MTs Ma'arif NU Kota Malang, media wordwall sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game. Selain itu mutu pembelajaran bisa ditingkatkan lagi yaitu melalui penggunaan RPP dan modul. Setiap guru diharapkan memiliki RPP ataupun modul untuk acuan dari setiap pertemuan pembelajaran sehingga pembelajaran bisa maksimal dan sesuai dengan jam pelajaran dan juga materi yang diajarkan.

Daftar Pustaka

- A'yuni, Qurrotul, Hilmi, Danial , Benedik, Salma Laksmi and Ahmed, Bakri Mohamed Bakheet. (2022). *Creative Arabic learning based on Quizizz: model and impact*. An Nabighoh, Vol. 24 (1) <http://repository.uin-malang.ac.id/11871/>
- Al-Azmi, Fadilah. (2023). *Peranan Game Based Learning dengan Aplikasi Quiziz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Arab* . Al-Muyassar : Journal Of Arabic Education . Vol. 2(1) . (51-52). <http://repository.uin-malang.ac.id/18035/>
- Dahlana, Alni. (2022). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik SMPN 1 Garut dalam Pembelajaran IPS Melalui Through Guessing Games*. Garut . Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol. 14 (2)
- Dwi Putra, Syahrizal. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Worwall di Era Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring*. Universitas Esa Unggul. Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Menerangi Negeri. 4(1)
- Eka Mustikawai, Fenny. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bengkulu. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa. (100-103)
- Firmansyah, Fikri and Fauziah, Nailul .(2023). *Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa MTs Midanutta'lim Jombang*. Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol. 2 (4) . <http://repository.uin-malang.ac.id/18217/>
- Isratul Aini, Yulia. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*. PLTP Bengkulu. Kependidikan. Vol. 2 (25)
- Khusniah, Zahrotul. (2022). *Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Game – Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01*. Malang. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 11 (2)
- Maharani, Aminuyati. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak*. Universitas Tanjung Pura. Journal on Education. Vol. 6 (3)

- Mardhiyah, Ainatul. (2022). *Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam*. Muta'allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol. 1 (4) <http://repository.uin-malang.ac.id/12441/>
- Purnamasari, Sulfi. (2022). *Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 3(1). (72-73)
- Rahman. Sunarti. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Gorontalo. (291-294)
- Wahyningtyyas, Rizki. (2021). *Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar*. Salatiga. Mimbar PGSD Undiksha. Vol. 9 (1)