PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN *WORDWALL* DAN *DUCK RACE* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS VIII A DI SMPN 4 BANGKALAN

Indana Zulfatul Ulya[1], Mochammad Ahied[2], Sri Ismawati[3]

[1]Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, 69162, Indonesia
220641100014@student.trunojoyo.ac.id
[2]Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, 69162, Indonesia
[3]SMPN 4 Bangkalan, 69111, Indonesia

Diterbitkan tanggal: 15 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* dan *Duck Race*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dengan 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 4 Bangkalan yang berjumlah 32 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi dengan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dari 22% pada siklus 1 menjadi 88% pada siklus 2. Hasil angket minat belajar juga meningkat, pada indikator perasaan senang terhadap pembelajaran dari 45% menjadi 81%. Penerapan model PBL berbantuan *Wordwall* dan *Duck Race* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Kata Kunci: Minat Belajar, PBL, Wordwall

Abstract

This study aims to enhance students' learning interest in the digestive system topic through the application of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by interactive media Wordwall and Duck Race. The research type used is Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which includes four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects were 32 eighth-grade students of SMPN 4 Bangkalan. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, analyzed both qualitatively and quantitatively. The results showed an increase in student activeness from 22% in cycle I to 88% in cycle II. The questionnaire results also indicated a significant rise, where students' enjoyment in learning increased from 45% to 81%. The implementation of PBL assisted by Wordwall and Duck Race proved effective in enhancing students' interest, motivation, and engagement in science learning, while creating a more interactive and enjoyable classroom environment.

Keywords: Learning Interest, PBL, Wordwall

Pendahuluan

Pembelajaran IPA memegang peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran mereka terhadap proses ilmiah. Dengan hadirnya teknologi dan berbagai metode belajar yang lebih modern, pembelajaran IPA diharapkan mampu memberikan bekal pengetahuan serta keterampilan yang relevan untuk menghadapi kebutuhan masa depan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna (Judijanto *et al*., 2025). Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang kurang bersemangat ketika mengikuti pelajaran, yang menunjukkan bahwa

metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu membangkitkan ketertarikan mereka. Oleh sebab itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan agar siswa termotivasi dan aktif dalam proses belajar.

Minat belajar adalah aspek penting yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya minat, proses belajar-mengajar tidak dapat berlangsung secara optimal. Minat merupakan faktor awal yang mempengaruhi keberhasilan belajar karena mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga berpengaruh pada capaian belajar (Hariaty *et al*., 2024). Menurut H. Suprijanto, minat merupakan dorongan hati yang muncul secara tulus untuk mengikuti kegiatan belajar. Minat yang tinggi biasanya disertai dengan semangat dan kualitas keterlibatan yang baik. Walaupun bersifat sementara, minat mampu menjaga fokus serta meningkatkan partisipasi siswa. Dengan demikian, minat belajar dapat dimaknai sebagai kemauan murni siswa untuk mengikuti proses belajar yang diberikan guru. Semakin kuat minat tersebut, semakin besar kemungkinan siswa mencapai hasil belajar yang optimal (Hanafi *et al*., 2018).

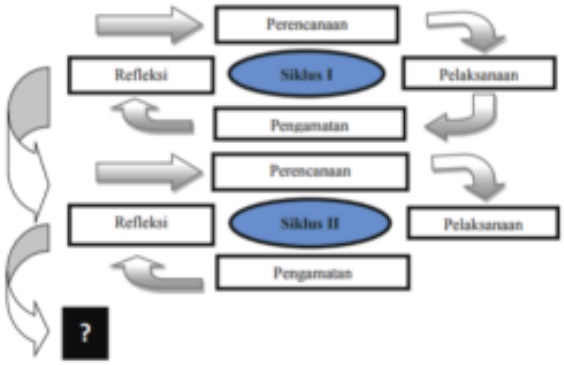
Salah satu model pembelajaran yang dinilai mampu membantu siswa menghadapi persoalan nyata dalam kehidupan adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah. Model ini berfokus pada kegiatan penyelesaian permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. PBL melatih siswa menggunakan berbagai kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata, memperoleh pengetahuan baru, dan memahami kompleksitas dalam pendidikan (Amelia *et al*., 2025). Melalui PBL, siswa diberi kesempatan untuk menganalisis masalah dan menemukan solusi yang tepat. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri serta keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran (Karvandi *et al*., 2024*)*.

Selain model pembelajaran, media belajar juga berperan penting dalam menjaga keterlibatan siswa. Dua media yang dapat digunakan secara bersamaan adalah *Wordwall* dan *Duck Race*. *Wordwall* menyediakan berbagai aktivitas seperti permainan kuis, mencocokkan, dan teka-teki silang (Tobing *et al.*, 2025). Platform ini menawarkan banyak template interaktif yang menarik dan mendukung penerapan model PBL (Putri & Hamimah, 2023). Sementara itu, *Duck Race* merupakan media kompetisi virtual yang memungkinkan pemilihan siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan dari *Wordwall*, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif (Tobing *et al*., 2025). Kombinasi PBL dengan *Wordwall* dan *Duck Race* diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, membuat siswa lebih aktif, serta meningkatkan minat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan melalui penerapan PBL yang didukung media *Wordwall* dan *Duck Race*. Dengan penerapan kombinasi model dan media tersebut, siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan antusiasme dalam kegiatan belajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran IPA di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengikuti model Kemmis dan McTaggart. Model tersebut mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Rahmajati & Dewi, 2024). Alur model Kemmis dan McTaggart ditunjukkan pada **gambar 1**.



Gambar 1. Desain PTK model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber: (Rahmajati & Dewi, 2024)

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat adalah minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia, sedangkan variabel bebas adalah penerapan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *Wordwall* dan *Duck Race*. Instrumen dan perlengkapan yang digunakan dalam penelitian meliputi modul ajar, lembar kerja siswa, lembar observasi aktivitas belajar, angket minat belajar, serta media interaktif *Wordwall* dan *Duck Race*.

Pelaksanaan penelitian dibagi menjadi dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pengisian angket, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas serta keterlibatan siswa selama pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur perubahan minat belajar sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, sementara dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa foto kegiatan.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A SMPN 4 Bangkalan yang berjumlah 32 orang. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan data kuantitatif berasal dari hasil angket minat belajar yang dihitung menggunakan persentase untuk mengetahui peningkatan minat pada setiap siklus. Rumus persentase yang digunakan dapat dilihat pada **rumus 1**.

Rumus 1. Rumus Minat Belajar Siswa

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

(Qulub *et al.*, 2024)

Skor kuantitatif (X) yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif menggunakan skala lima. Kriteria penilaian dapat dilihat pada **tabel 1**:

Tabel 1. Pedoman analisis data

No	Presentase keberhasilan (%)	Kriteria
1	$80 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi
2	$60 \leq X \leq 80$	Tinggi
3	$40 \leq X \leq 60$	Cukup
4	$20 \leq X \leq 40$	Rendah
5	$0 \leq X \leq 20$	Sangat Rendah

(Qulub *et al.*, 2024)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

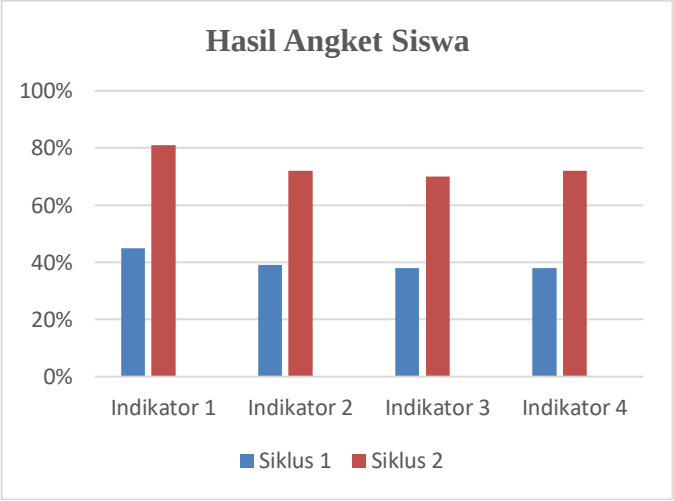
Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan signifikan dalam keaktifan siswa antara siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, hanya sekitar 22% siswa yang menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi, sementara 78% lainnya masih tergolong pasif. Pada siklus 2, terjadi peningkatan

yang sangat besar, di mana keaktifan siswa mencapai 88% dan hanya 12% yang masih kurang terlibat. Perbandingan hasil observasi tersebut dapat dilihat pada **gambar 2.**



Gambar 2. Hasil observasi siswa

Hasil angket minat belajar siswa juga menunjukkan peningkatan pada setiap indikator dari siklus 1 ke siklus 2. Indikator pertama mengalami kenaikan dari sekitar 45% pada siklus 1 menjadi 81% pada siklus 2. Indikator kedua meningkat dari 39% menjadi 72%, indikator ketiga naik dari 38% menjadi 70%, dan indikator keempat bertambah dari 38% menjadi 72%. Data ini menunjukkan adanya perkembangan minat belajar yang konsisten. Visualisasi hasil angket dapat dilihat pada **gambar 3.**



Gambar 3. Hasil angket siswa

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, lembar observasi, dan angket. Media *Wordwall* dan *Duck Race* juga dirancang sesuai materi sistem pencernaan untuk mendukung penerapan model PBL. Tahap ini juga mencakup identifikasi masalah utama, yaitu rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, model PBL diterapkan dengan dukungan media *Wordwall* dan *Duck Race*. Pada siklus pertama, pembelajaran dilakukan secara individu dengan pemberian masalah yang harus diselesaikan menggunakan latihan soal *Wordwall*. Namun, pembelajaran individu ini kurang efektif sehingga suasana kelas menjadi pasif. Refleksi siklus 1 menunjukkan perlunya perbaikan strategi. Oleh karena itu, pada siklus 2 pembelajaran dilakukan secara berkelompok sehingga siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Wordwall digunakan sebagai media permainan edukatif, sedangkan *Duck Race* digunakan untuk menciptakan kompetisi antar kelompok yang lebih menarik.

Proses pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Fokus pengamatan meliputi keaktifan, partisipasi, dan antusiasme siswa. Dari hasil pengamatan, terlihat bahwa minat siswa meningkat cukup signifikan pada siklus 2. Siswa yang sebelumnya kurang terlibat mulai menunjukkan perhatian, berani bertanya, dan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Refleksi pada siklus 1 menunjukkan bahwa banyak siswa masih pasif, kurang percaya diri, bahkan beberapa siswa tampak tidak mengikuti pembelajaran dengan serius. Oleh karena itu, pada siklus 2 dilakukan penyesuaian berupa pembelajaran kelompok, pemberian penghargaan kepada kelompok paling aktif, serta peningkatan peran guru dalam memberikan motivasi dan bimbingan. Hasilnya, suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif..

Hasil observasi, pada siklus 1 sebagian besar siswa masih pasif, dapat dilihat dari siswa yang bergurau dengan temannya, merasa tidak percaya diri saat menjawab pertanyaan, bahkan ada siswa yang tidur. Presentase observasi keaktifan siswa pada siklus 1 hanya 22% yang aktif, sedangkan 78% lainnya tergolong pasif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pada siklus 2, siswa menjadi lebih antusias, termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi, serta berani menjawab pertanyaan. Penerapan ini berhasil meningkatkan keaktifan siswa menjadi 88% dan hanya 12% siswa yang masih kurang aktif. Hal ini menunjukkan bahwa model PBL yang dipadukan dengan media digital dan pembelajaran berkelompok mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Hasil angket minat belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Setiap indikator minat belajar yang mengalami peningkatan cukup tinggi, yaitu pada indikator 1 yang berkaitan dengan perasaan senang dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari sekitar 45% pada siklus 1 menjadi 81% pada siklus 2. Selain itu, indikator lain seperti, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa juga mengalami peningkatan yang konsisten. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran permainan edukatif mampu menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa senang selama proses belajar berlangsung.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model PBL dengan bantuan media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Kurniwati *et al*., 2024) penggunaan model PBL berbantuan *Wordwall* dapat menumbuhkan rasa senang, keterlibatan, dan perhatian siswa selama belajar. Menurut (Tobing *et al*., 2025) menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan media permainan edukatif *Duck Race* dan *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan Wordwall dan Duck Race terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Kombinasi tersebut mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media *Wordwall* dan *Duck Race* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem pencernaan. Penerapan kombinasi model dan media tersebut membuat siswa lebih aktif, antusias, serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, media *Wordwall* dan *Duck Race* juga membantu menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti atau pendidik lain yang ingin menerapkan model PBL berbantu media interaktif seperti *Wordwall* dan *Duck Race* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian berikutnya disarankan mencoba menerapkan model dan media ini pada materi pelajaran yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lain untuk memperoleh hasil yang lebih

beragam. Selain itu, pendidik juga dapat memanfaatkan media interaktif lain yang memiliki konsep serupa guna memperkaya variasi aktivitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, kepala sekolah, guru pamong, serta siswa kelas VIII A SMPN 4 Bangkalan atas dukungan dan keterlibatan mereka selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada seluruh pihak yang telah membantu, memberikan arahan, serta memberikan motivasi sepanjang pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat berkontribusi positif dalam pengembangan pembelajaran di sekolah.

Daftar Pustaka

Amelia, C., Yusnadi, & Ansari, K. (2025). *Model Problem Based Learning Berbasis TPACK Dengan Pendekatan HOTS*. Umsu Press.

Hanafi, H., Adu, L., & Muzakkir. (2018). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah*. Deepublish.

Hariaty, Y. D., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(1), 220–226. https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk

Judijanto, L., Abdullah, G., Asshagab, S., Darwis, R., Setyaningrum, S., Wiliyanti, V., Novianawati, N., Resvan, Mirnawati, Rahmawaty, -, N. F. S. S., & Busra, S. (2025). *Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Karvandi, M. K., Ibrahim, M., Nafi'ah, N., & Hidayat, M. T. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(3), 981–990. https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.832

Kurniwati, E., Wijayanti, D., & ... (2024). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Wordwall pada Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sidoarum Godean. *Prosiding Seminar …*, *3*(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2198%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/download/2198/1174

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *3*(1), 95–99. https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99

Qulub, M. M., Pratomo, W., & ... (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 5 …. *Prosiding Seminar …*, *3*(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/2291%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/download/2291/1480

Rahmajati, D. A. R., & Dewi, K. K. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Kelas VII F di SMP Negeri 11 Surakarta. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, *13*(1), 84. https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.78714

Tobing, D., Ansi, R., & Sirait, J. (2025). IMPLEMENTATION OF PROBLEM BASED LEARNING BASED ON EDUCATIONAL GAMES DUCK RACE AND WORDWALL TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY MASTERY OF STUDENTS OF SMP NEGERI 2 KISARAN. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, *6*(2), 188–196.