

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF TIPE
ROUND ROBIN BRAINSTORMING BERBANTUAN *GAME*
EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRALAYA
UTARA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

Oleh

Ida Melisa

NIM: 06031282126045

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF TIPE *ROUND*
ROBIN BRAINSTORMING BERBANTUAN *GAME* EDUKASI
WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA NEGERI 2 INDRALAYA UTARA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

oleh

Ida Melisa

NIM: 06031282126045

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**



Pembimbing,



**Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910626019032023**

HALAMAN TELAH SIDANG

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF
TIPE *ROUND ROBIN BRAINSTORMING* BERBANTUAN
GAME EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 2
INDRALAYA UTARA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

oleh

Ida Melisa

NIM: 06031282126047

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan pada

Hari : Senin

Tanggal : 19 Mei 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**



**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910626019032023**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF
TIPE *ROUND ROBIN BRAINSTORMING* BERBANTUAN
GAME EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 2
INDRALAYA UTARA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

oleh

Ida Melisa

NIM: 06031282126045

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk Diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Mengesahkan:

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**



Pembimbing,



**Yuliana FH, S.Pd., M.Pd.
NIP 19910626019032023**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ida Melisa

NIM : 06031282126045

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe *Round Robin Brainstorming* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara Pada Mata Pelajaran Ekonomi” ini adalah benar-benar karya penelitian sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 07 Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Ida Melisa

NIM 06031282126045

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat pertolongan dan anugrah-Nya melalui setiap orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Juruslamat penulis yaitu Tuhan Yesus Kristus yang selalu mengasihi dan memberkati hingga sampai saat ini penulis masih ada semuanya karena anugrah-Nya.
2. Teristimewa kepada kedua orang tua, Bapak Sada Ukur Ginting dan Mamak Rentiana Sagala yang menjadi alasan kedua penulis bertahan hingga saat ini. Tiada kata yang dapat menggambarkan rasa syukur penulis, namun dengan penuh rasa cinta yang tulus izinkan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya sudah mempercayai penulis untuk memilih langkah ini. Terimakasih untuk setiap doa, dukungan dan kasih sayang yang tak pernah henti. Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini dapat menjadi bentuk penghormatan dan apresiasi atas segala perjuangan dan kepercayaan yang kalian berikan kepada boru siappudan ini.
3. Kakak dan abang-abang penulis Lestari, Swandi Kartoni Ginting dan Merhat Antonius Ginting serta adik dan keponakan penulis Hiskia Riandika Ginting dan Raymond Lee Falco Hutabarat yang selalu memberikan saya dukungan serta semangat baru bagi penulis.
4. Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing penulis. Terimakasih atas segala bimbingan, ilmu dan saran, serta dukungan yang diberikan selama penulis menempuh pendidikan terkhusus dalam proses penulis menyusun tugas akhir hingga selesai dengan penuh pengertian.
5. Kepada Yang Terhormat seluruh dosen Pendidikan Ekonomi, penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas segala ilmu dan bimbingan yang diberikan, kiranya Tuhan Yesus memberkati.

6. Sahabat kecil penulis Fany Gracia Br. Purba sekaligus teman sekamar penulis yang merangkap menjadi kakak bagi penulis, terimakasih telah menjadi pendengar dan pemberi saran yang baik untuk semua hal apapun itu.
7. Tante Ev. Deny Marlina Nduru, S.Th yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dengan kata-kata peyemangatnya yang menjadi penguat penulis yaitu “jika Tuhan Yesus sudah izinkan untuk masuk dalam situasi ini, maka percayalah Tuhan Yesus juga yang akan membantu menyelesaikannya”
8. Teman seperjuangan penulis “*Slebew*” yaitu Yohana Situmorang, Aljannah dan Nadiah Nariswari yang selalu memberikan penulis dukungan dengan menanamkan prinsip “semuanya akan selesai kalau kita bersama” dan itu nyata adanya. Terimakasih untuk semua rasa dalam pertemanan baik suka maupun duka.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dan mendoakan penulis selama proses penyelesaian skripsi.
10. *Last but not least*, terimakasih kepada diriku yang selalu percaya dan mengimani bahwa dalam perjalanan ini Tuhan Yesus tidak akan meninggalkanku dalam kondisi apapun itu, sebab Dia adalah penolongku yang setia.

MOTTO:

In The Name Of Jesus Christ

“Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan-pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu. Pada waktu kamu dicobai Ia akan memberikan kepadamu jalan ke luar, sehingga kamu dapat menanggungnya”

-1 Korintus 10:13-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe *Round Robin Brainstorming* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara Pada Mata Pelajaran Ekonomi” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Yuliana FH, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, S.Pd, M.Pd., yang telah memberikan pengarahan dan penilaian atas proses validasi instrumen penelitian saya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Serta dapat menjadi sumber referensi serta informasi yang berguna bagi penelitian di masa depan.

Indralaya, 07 Mei 2025

Penulis



Ida Melisa

NIM 06031282126045

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	ii
HALAMAN TELAH SIDANG	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Model Pembelajaran Kolaboratif	7
2.1.2 Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe <i>Round Robin Brainstorming</i>	16
2.1.3 <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> Sebagai Media Pembelajaran	21
2.1.4 Motivasi Belajar Peserta Didik	29
2.2 Penelitian Terdahulu	32
2.3 Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Metode Penelitian	36
3.2 Variabel Penelitian	36
3.3 Definisi Operasional Variabel	37
3.3.1 Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe <i>Round Robin Brainstorming</i> Bantuan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	37

3.3.2 Motivasi Belajar.....	37
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	38
3.4.1 Populasi.....	38
3.4.2 Sampel	38
3.5 Jenis Data yang Diperlukan.....	39
3.6 Rancangan Penelitian	39
3.6.1 Tahap Persiapan.....	39
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	40
3.6.3 Tahap penyelesaian.....	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.1 Angket.....	40
3.7.2 Observasi	42
3.8 Uji Instrumen Penelitian.....	42
3.8.1 Uji Validasi Ahli	42
3.8.2 Uji Validitas Eksternal.....	42
3.8.3 Uji Reliabilitas	43
3.8.4 Observasi	44
3.9 Teknik Analisis Data	45
3.9.1 Analisis Data Angket.....	45
3.9.2 Analisis Data Observasi.....	45
3.10 Uji Prasyarat	46
3.10.1 Uji Normalitas Data.....	46
3.10.2 Uji Linieritas Data.....	47
3.11 Uji Hipotesis.....	48
3.11.1 Uji Korelasi Pearson Product Moment	48
3.11.2 Koefisien Determinan	49
3.11.3 Uji-t.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Data	51
4.1.1 Deskripsi Data Angket.....	52
4.1.2 Deskripsi Data Observasi.....	56
4.2 Uji Prasyarat	58
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	58
4.2.2 Uji Linieritas Data	65

4.3 Uji Hipotesis.....	69
4.3.1 Uji Korelasi Pearson Product Moment	69
4.3.2 Koefisien Determinan	70
4.3.3 Uji-t.....	70
4.4 Pembahasan	71
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara	38
Tabel 2 Sampel Penelitian.....	39
Tabel 3 Skor Penilaian	41
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	41
Tabel 5 Kriteria Reliabilitas	44
Tabel 6 Kriteria Penilaian Angket.....	45
Tabel 7 Tingkat Interpretasi Koefisien Korelasi	49
Tabel 8 Kategori Motivasi Belajar (<i>Pre-Test</i>)	53
Tabel 9 Kategori Motivasi Belajar (<i>Post-Test</i>)	54
Tabel 10 Perbandingan Hasil Angket Motivasi	56
Tabel 11 Tabel Penolong Data <i>Pre-Test</i>	59
Tabel 12 Distribusi Frekuensi Harapan Data <i>Pre-Test</i>	61
Tabel 13 Tabel Penolong Data <i>Post-Test</i>	62
Tabel 14 Distribusi Frekuensi Harapan Data <i>Post-Test</i>	64
Tabel 15 Tabel Penolong Data.....	65
Tabel 16 Tabel Penolong J_k	67
Tabel 17 Hasil Perhitungan Uji Linieritas	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Awal Game Edukasi <i>Wordwall</i>	22
Gambar 2 Fitur Game Edukasi <i>Wordwall</i> Secara Gratis	26
Gambar 3 Fitur Game Edukasi <i>Wordwall</i> Berbayar	27
Gambar 4 Variabel Penelitian	36
Gambar 5 Pemilihan Sampel.....	39
Gambar 6 Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar (<i>Pre-Test</i>).....	52
Gambar 7 Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar (<i>Post-Test</i>)	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usulan Judul.....	84
Lampiran 2 Surat Tugas Pembimbing.....	85
Lampiran 3 Lembar Pra Penelitian	87
Lampiran 4 Lembar Kelayakan Validasi	88
Lampiran 5 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Setelah Ujicoba.....	90
Lampiran 6 Uji Validitas Eksternal Angket (Non Sampel)	91
Lampiran 7 Hasil Ujicoba Validasi Angket Motivasi Belajar	93
Lampiran 8 Uji Reliabilitas	94
Lampiran 9 Lembar Angket Motivasi Belajar Setelah Ujicoba.....	96
Lampiran 10 Modul Pembelajaran Ekonomi	99
Lampiran 11 Lembar Angket Motivasi Belajar <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	120
Lampiran 12 Hasil Motivasi Belajar	124
Lampiran 13 Lembar Observasi.....	125
Lampiran 14 Surat Selesai Penelitian	126
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	127
Lampiran 16 Kartu Bimbingan Skripsi	128

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, salah satu aspek krusial dalam proses pendidikan adalah motivasi belajar, yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar, diperlukan penerapan model dan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* yang didukung oleh *game* edukatif *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuasi dengan *one group pretest-posttest* pada kelas XI². Data dikumpulkan melalui angket untuk mengukur motivasi belajar dan observasi kelas untuk memantau pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan, yang tercermin dari perbedaan nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Uji statistik menghasilkan nilai uji-t sebesar 23,7, lebih besar dari t_{tabel} 2,07, dengan koefisien determinasi 98%, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran ini memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi model pembelajaran kolaboratif dan media edukatif seperti *wordwall* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menyarankan agar pendidik menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif dan media yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; Motivasi belajar; Pembelajaran kolaboratif; *Round robin brainstorming*

ABSTRACT

Education has an important role in developing quality human resources, one of the crucial aspects in the educational process is learning motivation, which can encourage students to be more active in participating in learning activities. To increase learning motivation, it is necessary to apply the right learning model and media. This study aims to prove whether there is an effect of applying a collaborative learning model of round robin brainstorming type supported by wordwall educational games on the learning motivation of class XI students at SMA Negeri 2 Indralaya Utara. This study used a quasi-experimental design with one group pretest-posttest in class XI2. Data were collected through questionnaires to measure learning motivation and classroom observations to monitor learning implementation. The results showed a significant increase in learning motivation, which was reflected in the difference in scores between the pre-test and post-test. Statistical tests resulted in a t-test value of 23.7, greater than the t-table of 2.07, with a coefficient of determination of 98%, indicating that this learning model has a major influence on learning motivation. This finding indicates that the combination of collaborative learning model and educational media such as wordwall is effective in increasing learners' learning motivation. This study suggests that educators use more interactive learning models and interesting media to increase students' involvement in the learning process.

Keywords: *Learning media; Learning motivation; Collaborative learning; Round robin brainstorming*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan suatu negara. Selain mengajarkan orang pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan sehari-hari, pendidikan juga berfungsi untuk menanamkan prinsip-prinsip budaya, sosial, dan moral yang memengaruhi cara orang berinteraksi dan berperilaku. Pendidikan yang baik mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, yang berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia memberikan prioritas utama pada sektor pendidikan. Tujuannya adalah untuk menciptakan generasi yang cerdas dan mampu bersaing di tingkat global. Hal ini dibuktikan dengan berbagai undang-undang, termasuk wajib belajar 12 tahun, kurikulum otonomi, dan berbagai program beasiswa serta pendidikan lainnya. Meskipun demikian, masih banyak masalah yang mengganggu sistem pendidikan Indonesia, seperti akses yang tidak merata, kesenjangan kualitas pendidikan, dan kekurangan sumber daya dan pendidik di beberapa tempat. Peluang ekonomi, kualitas hidup, penanggulangan kemiskinan, dan kualitas pendidikan dapat ditingkatkan untuk meningkatkan pengembangan sumber daya manusia (Alpian et al., 2019).

Rendahnya tingkat pendidikan sering dikaitkan dengan masalah sosial seperti kemiskinan dan kesenjangan. Pendidikan memiliki banyak manfaat, tetapi banyak orang masih tidak menyadari pentingnya pendidikan, seperti yang terlihat dari tingginya angka buta huruf di beberapa tempat, fenomena putus sekolah, serta rendahnya motivasi dan semangat belajar (Auladi, 2021).

Kurangnya motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu kendala terbesar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Motivasi yang rendah dapat memperparah masalah sosial yang sudah ada sebelumnya dan sering kali berdampak buruk pada prestasi belajar. Dengan begitu, pentingnya motivasi belajar bagi prestasi akademik dan pertumbuhan pribadi peserta didik tidak dapat dilebih-lebihkan. Menurut (Suparman & Junaidin, 2023) motivasi

merupakan kekuatan yang menggerakkan seseorang untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hambatan-hambatan dalam belajar cenderung lebih mudah diatasi oleh peserta didik dengan motivasi yang tinggi. Mereka juga mampu meraih prestasi yang lebih baik dan menunjukkan inisiatif yang besar dalam proses pendidikan.

Menurut data Kementerian Pendidikan, prestasi peserta didik di sejumlah mata pelajaran, terutama ekonomi di jenjang MA/SMA, menurun pada tahun terakhir Ujian Nasional (UN). Penilaian Nasional (AN), yang telah menggantikan Ujian Nasional (UN) sejak 2021, lebih menekankan pada kemampuan membaca dan berhitung siswa daripada pada hasil belajar mata pelajaran tertentu. Meskipun demikian, sejumlah elemen yang dapat memengaruhi prestasi akademik peserta didik harus dipertimbangkan. Sebuah studi oleh (Kaimarehe & Marsofiyati, 2024) menemukan bahwa keberhasilan akademis secara signifikan dipengaruhi oleh motivasi belajar. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil UN, motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan prestasi akademik yang kurang memuaskan, dengan kinerja peserta didik menurun karena motivasi belajar memudar.

Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2021), motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan seberapa baik siswa belajar, terutama saat pembelajaran terdampak oleh pandemi COVID-19. Akibat monotonnya pembelajaran dan minimnya koneksi tatap muka, siswa sering kali kehilangan minat belajar saat terjadi perubahan signifikan pada cara mereka belajar, seperti beralih ke pembelajaran jarak jauh. Karena itu, inovasi dalam pendidikan menjadi hal yang krusial untuk mendorong meningkatnya motivasi peserta didik.

Pendidik kini memiliki kesempatan untuk menggunakan pendekatan yang lebih adaptif dan kreatif berkat kurikulum independen yang dibuat oleh pemerintah Indonesia. Kurikulum ini mendorong pendidik untuk menjadi fasilitator yang inovatif dan memberikan penekanan kuat pada penggunaan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan relevan. Lingkungan belajar yang lebih menarik bagi peserta didik dapat dicapai melalui strategi pengajaran yang

inovatif seperti penggunaan teknologi digital dan model pembelajaran yang menarik. Misalnya, penggunaan media digital interaktif atau penerapan pembelajaran kolaboratif bisa memperkuat keterlibatan dan memotivasi peserta didik supaya berpartisipasi secara aktif dalam pendidikan mereka. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berhasil dapat dihasilkan dengan menggabungkan motivasi belajar yang kuat dengan metode pengajaran yang inovatif.

Tidak ada variasi media dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di kelas adalah salah satu komponen yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Fakta serupa juga ditemukan di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI tahun ajaran 2024–2025 kurang termotivasi untuk belajar, terutama pelajaran ekonomi. Akibatnya, peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya berdampak pada prestasi mereka.

Strategi pengajaran yang inovatif diperlukan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran kolaboratif, seperti *round robin brainstorming*, dinilai berhasil untuk mendorong keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selain menekankan penguasaan topik. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok dan berbagi ide, yang dapat meningkatkan keterlibatan intelektual dan emosional mereka.

Banyak karya ilmiah yang membahas tentang pembelajaran kolaboratif, seperti laporan oleh Koesnandar (2021) di Pusdatin Kemdikbudristek yang menjelaskan bagaimana model pembelajaran kolaboratif memfasilitasi pembelajaran dan kerja sama tim, mengizinkan peserta didik untuk berbagi ide, serta saling berkewajiban atas hasil kolektif. Ini mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik berkolaborasi dalam kelompok atau tim untuk menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, atau mendapatkan pemahaman konseptual. Hasilnya, strategi ini dapat menumbuhkan aktivitas belajar, meningkatkan keterampilan sosial, dan mendorong afektif serta kognitif peserta didik.

Dengan meningkatkan kemampuan sosial dan mendorong pertukaran afektif dan kognitif, pembelajaran kolaboratif curah pendapat *round robin brainstorming* dapat mengoptimalkan motivasi untuk belajar. Hasilnya, peserta didik akan lebih cenderung terlibat dalam pendidikan mereka dan lebih nyaman berbicara dengan rekan-rekan mereka. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kolaboratif yang lebih berhasil dapat menjadi taktik yang ampuh agar tujuan pembelajaran tercapai lebih optimal dan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar.

Selain itu, peluang baru untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dimungkinkan oleh kemajuan teknologi pendidikan. Ndraha & Harefa (2023) menyatakan bahwa media pendidikan memainkan peran penting dalam proses pengajaran. Media ini membantu dalam penyampaian informasi, memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran, dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penyampaian informasi, instruksi, dan motivasi minat dan tindakan adalah tiga tujuan utama media pembelajaran. Antusiasme peserta didik untuk belajar dapat meningkat dengan bantuan media pembelajaran, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar.

Oleh karena itu, menggunakan sumber belajar interaktif seperti *wordwall* dapat berguna untuk memperkuat motivasi peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan permainan edukatif seperti *wordwall*, peserta didik akan lebih tertarik dan relevan dengan proses pembelajaran. Penggunaan teknologi interaktif di dalam kelas dapat sangat meningkatkan motivasi peserta didik, terutama di area yang dianggap menantang atau tidak menarik (Husna & Supriyadi, 2023)

Sehubungan dengan hasil observasi serta wawancara bersama pendidik ekonomi yakni ibu Sri Mimarti, S.Pd. di SMA Negeri 2 Indralaya Utara, minimnya penggunaan model dan media pembelajaran dalam proses pengajaran menjadi beberapa penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik. Minimnya penggunaan baik model maupun media pembelajaran disebabkan terbatasnya pengetahuan pendidik akan penggunaan teknologi sehingga menyebabkan metode pembelajaran yang selalu konvensional. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pendekatan pengajaran untuk

meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe *Round Robin Brainstorming* Berbantuan *Game* Edukasi *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada Mata Pelajaran Ekonomi”.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang yang ada, maka dapat disusun rumusan masalah pada penelitian yaitu “apakah ada pengaruh model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* berbantuan *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada mata pelajaran ekonomi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang diajukan oleh peneliti, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adakah pengaruh model pembelajaran kolaboratif tipe *round robin brainstorming* berbantuan *game* edukasi *wordwall* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Indralaya Utara pada mata pelajaran ekonomi.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berikut beberapa manfaat dari hasil penelitian yang nanti akan dilakukan sebagai berikut:

a. Secara Teoretis

Dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, penelitian ini berpotensi memberikan inovasi dalam pembelajaran kolaboratif, terutama melalui penerapan model *round robin brainstorming* yang didukung oleh *game* edukasi *wordwall*.

b. Secara Praktis

1. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menjadi model dan media pembelajaran yang baru sehingga mampu membuat pembelajaran dikelas lebih menyenangkan.

2. Bagi pendidik, sebagai pilihan untuk model dan media pembelajaran yang lebih menarik, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.
3. Bagi pembaca, penelitian ini dapat menjadi pemahaman baru dan inspirasi bagi pembaca yang tertarik dengan inovasi dalam model dan media pembelajaran dalam pendidikan.
4. Bagi peneliti, dalam meningkatkan keterampilan penelitian pendidikan, penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengembangkan dan menganalisis model serta media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adan, S. I. A. (2023). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 76–86. <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. 1(1), 66–72.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Educational Statistics Theory and Practice in Education* (S. Saleh (ed.)). CV. Widya Puspita.
- Anggraeni, N., Safitri, D., & Saipiatuddin. (2024). *Application of the RRB Type Cooperative Learning Model (Round Robin Brainstorming) in Improving Student Learning Outcomes in Social Sciences Subjects at SMPN 28 Jakarta*. 3(6), 2219–2228. <https://doi.org/https://doi.org/10.55927/eajmr.v3i6.9353>
- Auladi, M. Y. (2021). *Permasalahan Sosial Dalam Lingkungan Pendidikan*. Pituruh News. <https://www.pituruhnews.com/2021/12/permasalahan-sosial-dalam-lingkungan.html>
- Delina, E., & Refelita, F. (2021). The Application of Round Robin Techniques Cooperative Learning Model to Improve the Students' Learning Outcomes. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 6(2), 133. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v6i2.11764>
- Dinah, A. J. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sdn Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). *Doctoral Dissertation, FKIP UNPAS, 2018*, 1–23.
- Patricia, N., Rizhaldi, R., & Hermansah, B. (2023). Hubungan Metode Pembelajaran Brainstorming Tipe Round Robin Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 9 Kayuagung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4951–4963. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1124>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Gunawan, I. M. (2021). Pelaksanaan Metode Brainstorming Dengan Penugasan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas Xi.Ips 1 Sma Negeri 1 Kuta Implementation of Brainstorming Method With Assignment To Increase Geography Learning Achievement Students of Class Xi.Ip. *Jurnal Nalar: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 2021. <http://jcflowers1.iweb.bsu.edu/rlo/brainstorming1.htm>
- Harianti, P., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Kompetensi*, 16(1), 226–232. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i1.123>

- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://wordwall.net/>
- Husain, R. (2020). Penerapan Model Kolaboratif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri ...*, 1(2012), 12–21. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/download/396/359>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Ikhtiarini, R. U., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar. *Tangible Journal*, 6(1), 102–110. <https://doi.org/10.47221/tangible.v6i1.138>
- Imanulhaq, R., & Pratowo, A. (2022). Edugame Wordwall : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/639/429>
- Istiqlal, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Round Robin Brainstorming (RRB) Dengan Menggunakan Strategi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas X Di Sma 1 Kamang Magek Kabupaten Agam. VII, 79–86.
- Jayantika, S. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Round Robin Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Laju Reaksi.
- Kaimarehe, J. M. C., & Marsofiyati. (2024). Pengaruh Faktor Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Siswa. 2(6), 221–227.
- Koesnandar, A. (2021). Pembelajaran Kolaboratif. Pusdatin.Kemdikbud.Go.Id. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-kolaboratif-di-era-dan-pasca-pandemi-mengapa-tidak/>
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-3>
- Loes, C. N. (2022). The Effect of Collaborative Learning on Academic Motivation. *Teaching and Learning Inquiry*, 10(January). <https://doi.org/10.20343/teachlearninqu.10.4>
- Lukita, D., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Maftuhah, & Lathifah, E. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Round Robin Brainstorming (RRB) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Sendangagung Paciran Lamongan. *Halimi: Journal of Education*, 4(2), 17–28.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan. Deepublish, Sleman Yogyakarta, 1493–1496. <https://doi.org/10.1145/2505515.2507827>

- Mirdad, J. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17/5>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Ramadila, Cantika Dinova; Ramadhani, T. P. L., & Setiyawan Hery. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD*. 3, 176–182. <https://doi.org/10.62383/jembatan.v1i3.3096>
- Rangkuti, A. N. (2019). *Metode Pendidikan Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*.
- Ristanti, T. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Persediaan Siswa Kelas XI AK 1SMK YPE Sawunggalih Tahun Ajaran 2016/2017*. 14(1), 55–64.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh multiple intelligences dan gaya belajar Terhadap motivasi Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
- Shiddiq, J. (2021). *Inovasi Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab*. 4(1), 6.
- Siri, A. (2020). Implementasi Model Kolaboratif Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Ibrah*, 5(2), 147–186.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873–892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>
- Suryani, N. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif untuk

- Meningkatkan Ketrampilan Sosial Siswa. *Jurnal Harmoni IPS*, 1(2), 1–23.
- Susanti, S., Prasetyo, T., & Nasution, S. A. (2017). Model Pembelajaran Kolaboratif Sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 19–30. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i1.822>
- Tenrisau, N. A.-A. (2023). *Strategi Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Pemahaman Berpikir Siswa*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/nv4tu>
- Usniati, Hastuti, I. D., & Yanuartri, D. (2023). Application of Round Robin Brainstorming Type Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes of Grade 3 Students of Tunas Daud Christian Elementary School. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(4), 1376–1380.
- Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yanti, R. F. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Round Robin Brainstorming (RRB) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas IV SD Negri 17 Rejang Lebong*.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>
- Zulfiyah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Robin Dengan Pendekatan Open-Ended Problem Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran. *Central Library of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang*.