

Sarmiati, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Murid Kelas V Gugus II Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Di

Learning menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi bimbing oleh **Hidayah Quraisy dan Muhammad Nawir.**

Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis Pengaruh model *Problem Based* belajar IPS kelas V; menganalisis Pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS kelas V; dan Pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Design* dengan teknik random. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Sebagai persyaratan dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji Manova. Hasil penelitian hipotesis pertama dengan uji *Paired samples Test* bahwa nilai signifikan $0,00 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* secara simultan terhadap motivasi belajar; Uji hipotesis kedua dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, yang berarti bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V; uji hipotesis ketiga dengan menggunakan *Multivariate Tests* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan *Game Edukasi Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Game Edukasi Wordwall*, motivasi, hasil belajar.

