PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 1 JATI INDAH

(SKRIPSI)

Oleh

SYIFA AZZAHRA RIYADI
NPM 2113053003

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

ABSTRAK

PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 1 JATI INDAH

OLEH

SYIFA AZZAHRA RIYADI

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Jati Indah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi exprerimental desaign* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 104 peserta didik, sampel sebanyak 52 peserta didik dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data penelitian menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (30,455 > 4,23) dengan interpretasi bahwa Ha diterima yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Jati Indah.

Kata Kunci: hasil belajar, pendidikan pancasila, *problem based learning, wordwall*

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY WORDWALL ON LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION PANCASILA CLASS V SDN 1 JATI INDAH

BY

SYIFA AZZAHRA RIYADI

The problem in this study is the learning outcomes in Pancasila Education class V at SDN 1 Jati Indah. This study aims to determine the effect of using Problem Based Learning assisted by Wordwall on learning outcomes. The method used in this research is quasi-experimental desaign with a quantitative approach. The population amounted to 104 students, a sample of 52 students using purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, documentation, and tests. Analysis of research data using simple linear regression. The result of the study is that there is a tcount > ttable value (30,455 > 4,23) with the interpretation that Ha is accepted, which means that there is a positive and significant influence between the use of the Problem Based Learning model assisted by Wordwall on the learning outcomes of students in grade V Pancasila Education at SDN 1 Jati Indah.

Keywords: learning outcomes, Pancasila education, problem based learning, wordwall

PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 1 JATI INDAH

Oleh

SYIFA AZZAHRA RIYADI

(SKRIPSI)

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025

Judul Skripsi	: **PENGARUH *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 1 JATI INDAH**
Nama Mahasiswa	: Syifa Azzahra Riyadi
Nomor Pokok Mahasiswa	: **2113053003**
Program Studi	: **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas	: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Dayu Rika Perdana, M.Pd.	**Roy Kembar Habibi, M.Pd.**
NIK. 231502870709201	NIK. 232104930726101

2. Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua	: **Dayu Rika Perdana, M.Pd.**	.....
Sekretaris	: **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**	.....
Penguji	: **Drs. Rapani, M.Pd.**	.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Azzahra Riyadi
Npm : 2113053003
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 1 Jati Indah" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Februari 2024

Peneliti,

Syifa Azzahra Riyadi

Npm.2113053003

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Syifa Azzahra Riyadi, lahirkan di Jati Baru, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, pada tanggal 18 januari 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Agus Riyadi dan Ibu Tusmiyati.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Jati Indah, (2009-2015)
2. SMP Negeri 1 Tanjung Bintang, (2015-2018)
3. SMA Negeri 1 Tanjung Bintang, (2018-2021)

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukajaya, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Negeri Sukajaya, Kecamatan Katibung, Kabupaten Lampung Selatan. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi anggota Forum Komunikasi (FORKOM PGSD).

MOTTO

"*Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri"*

(Qs. Al-Isra : 7)

"*Jadilah seperti bunga yang selalu memberikan keharuman bahkan ke tangan yang menghancurkannya*"

(Ali bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim
Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasalullah Shallallahu ' Alaihi Wassalam Alhamdullilahi Rabbil Alamin dengan segala ridho-Mu Ya allah pada akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan segala cinta dan kasih sayang ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang berharga dalam hidupku.

Ayahanda tercinta Agus Riyadi dan Ibunda Tusmiyati, yang tiada hentinya memberikan doa yang tulus dari hati untuk semua proses dalam kehidupanku, memberikan nasehat, selalu menyemangatiku dalam mengejar cita-cita, yang telah bekerja keras, memberikan kasih sayang, mendidik, serta telah memberikan semangat dan dukungan sehingga anakmu ini yakin bahwa Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu memberikan yang terbaik untuk umat-Nya.

Almamater Tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Allhamdulillah, Puji Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 1 Jati Indah", sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN. Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi serta membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
4. Fadhila Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Drs. Darsono, M.Pd,. Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik walaupun membimbing hanya sampai sempro.

6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Dosen Pembimbing I dan patner PP Bandar Lampung-Metro yang senantiasa sering meluangkan waktunya untuk wisata kuliner bersama, memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktunya untuk mengarahkan, membimbing dengan penuh kesabaran, dan memberikan motivasi, kritik serta saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembahas sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan saran, masukan, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf karyawan S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
10. Kepala SDN 1 Jati Indah Kecamatan Tanjung Bintang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Pendidik kelas V SDN 1 Jati Indah Kecamatan Tanjung Bintang yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan penelitian.
12. Peserta didik kelas V SDN 1 Jati Indah Kecamatan Tanjung Bintang yang telah bersedia membantu demi kelancaran penelitian dan telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Sahabat saya dengan nama grup Nginpo dan Anis Maysaroh yang sudah menjadi hiburan disaat huru hara perskripsian ini, terima kasih untuk hal yang menyenangkan selama ini.
14. Teman-teman seperjuangan perkuliahan dan skripsi saya, Sasi, Ella, Andini, Daffa, Fauriza yang selalu mendukung, membantu, dan memberikan hal-hal baik dalam setiap tahap perkuliahan sejak awal perkuliahan hingga saat penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman *Expensive Class* yang sudah membersamai saya dari awal tahun 2021 sampai sekarang, terima kasih karena sudah ada di hidup saya dan menjadi sebagian cerita dalam hidup saya. Terima kasih juga karena kalian

sudah berjuang bersama untuk mencapai masa depan dan untuk teman-teman saya tetap semangat dan sukses selalu.

16. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021, terkhusus kelas E terima kasih atas bantuan, dukungan, motivasi, dan doa selama ini.
17. Semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian dan pelaksanaan penelitian dalam skripsi ini.

Bandar Lampung, 17 Februari 2025

Peneliti,

Syifa Azzahra Riyadi
Npm.2113053003

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvii

DAFTAR LAMPIRAN ..... xviii\

I. PENDAHULUAN 1
- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Identifikasi Masalah 7
- C. Batasan Masalah 8
- D. Rumusan Masalah 8
- E. Tujuan Penelitian 8
- F. Manfaat Penelitian 8

II. KAJIAN PUSTAKA 10
- **A. Kajian Pustaka** 10
  1. Belajar 10
     - a. Pengertian Belajar 10
     - b. Teori Belajar 11
     - c. Pembelajaran 12
  2. Hasil Belajar 13
     - a. Pengertian Hasil Belajar 13
     - b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 14
     - c. Indikator Hasil Belajar 15
  3. Model Pembelajaran 17
     - a. Pengertian Model Pembelajaran 17
     - b. Macam-Macam Model Pembelajaran 18
  4. Model *Problem Based Learning* 20
     - a. Pengertian *Problem Based Learning* 20
     - b. Karakteristik *Problem Based Learning* 21
     - c. Langkah-langkah *Problem Based Learning* 22
     - d. Tujuan *Problem Based Learning* 24
     - e. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning* 25
  5. Media *Wordwall* 27
     - a. Pengertian *Wordwall* 27
     - b. Manfaata Menggunakan *Wordwall* 28
     - c. Kelebihan Dan Kekurangan *Wordwall* 29
  6. Pendidikan Pancasila 31

a. Pengertian Pendidikan Pancasila 31
b. Pembelajaran Pendidikan Pancasila 32
c. Karakteristik Pendidikan Pancasila 33
d. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Pancasila 34
B. Penelitian Relevan 36
C. Kerangka Pikir 37
D. Hipotesis 39

III. METODE PENELITIAN 40
A. Jenis dan Desain Penelitian 40
1. Jenis Peneliian 40
2. Desain Penelitian 40
B. *Setting* Penelitian 41
1. Tempat Penelitian 41
2. Waktu Penelitian 41
3. Subjek Penelitian 41
C. Prosedur Penelitian 41
D. Populasi dan Sampel Penelitian 42
1. Populasi Penelitian 42
2. Sampel Penelitian 42
E. Variabel Penelitian 43
1. Variabel Bebas (*Independent*) 43
2. Variabel Terikat (*Dependent*) 43
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 43
1. Definisis Konseptual Variabel 43
2. Definisi Operasional Variabel 44
G. Teknik Pengumpulan Data 46
1. Teknik Tes 46
2. Teknik Non Tes 46
H. Instrumen Penelitian 47
1. Instrumen Tes 47
2. Instrumen Non Tes 49
I. Uji Persyaratan Instrumen 51
1. Uji Validitas 51
2. Uji Reliabilitas 52
3. Uji Pembeda Soal 55
4. Uji Tingkat Kesukaran 55
J. Teknik Analissi Data 57
1. Uji Analisis Data 57
a. Nilai Hasil Belajar (Kognitif) 57
b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar 57
c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N Gain*) 58
2. Uji Persyaratan Analisis Data 58
a. Uji Normalitas 58
b. Uji Homogenitas 59

3. Uji Hipotesis Penelitian 59

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 60
A. Hasil Penelitian 60
1. Pelaksanaan Penelitian 60
a. Persiapan Penelitian 60
b. Pelaksanaan Penelitian 60
2. Hasil Penelitian 62
3. Teknik Analisis Data 62
a. Data Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik 62
b. Data Hasil Belajar Peserta Didik 63
c. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol . 68
d. Klasifikasi Nilai *N-Gain Pretest Posttest* 69
4. Hasil Uji Prasyarat Analisi Data 70
a. Uji Normalitas 70
b. Uji Homogenitas 71
c. Uji Regresi Linier Sederhana 73
B. Pembahasan 74
C. Keterbatasan Penelitian 77

V. SIMPULAN DAN SARAN 79
A. Simpulan 79
B. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN 89

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman
1. Nilai tercapai Dan Belum Sumatif 6
2. Sintaks Model *Problem Based Laearning* 23
3. Populasi Peserta Didik Kelas V 42
4. Kisi-kisi Instrumen Tes 48
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model PBL 49
6. Rubrik Penilaian Aktivitas Pembelajaran Model *Problem Based Learning* 50
7. Klasifikasi Validitas 52
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen 52
9. Koefesien Reliabilitas 53
10. Hasil Uji Reliabilitas 54
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran 55
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran 55
13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal 56
14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal 56
15. Kategori Nilai Aktivitas Peserta Didik 57
16. Jadwal dan Pengumpulan Data 60
17. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik 62
18. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 64
19. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol 66
20. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen 68
21. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol 68
22. Hasil Perhitungan Uji *N-Gain* 70
23. Hasil Uji Normalitas 71
24. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* 72

25. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*..... 72
26. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana 73
27. Hasil *R Square*..... 74

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Bagan Kerangka Pikir 39
2. Desain Eksperimen 40
3. Histogram Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen 65
4. Histogram Distribusi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol 65
5. Histogram Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen 67
6. Histogram Distribusi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol 67
7. Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* 69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

Lampiran surat penelitian

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 90
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan 91
3. Surat Validasi Modul Ajar 92
4. Surat Validasi Media 93
5. Surat Validasi LKPD 94
6. Surat Izin Uji Coba Instrumen 95
7. Surat Balasan Uji Coba Instrumen 96
8. Surat Izin Penelitian 97
9. Surat Balasan Izin Penelitian 98

Lampiran Perangkat Pembelajaran

10. Modul Ajar Kelas Eksperimen 100
11. Modul Ajar Kelas Kontrol 109
12. Media Pembelajaran 119
13. LKPD 120
14. Soal Uji Coba Isntrumen 121
15. Lembar Jawaban Uji Instrumen 126

Lampiran Uji Coba Instrumen

16. Hasil Uji Validitas Tes 128
17. Hasil Uji Reliabilitas Tes 129
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran 130
19. Hasil Uji Daya Pembeda Soal 131
20. Soal *Pretest* dan *Posttest* 132
21. Lembar Jawaban *Pretest* Kelas Eksperimen 136
22. Lembar Jawaban *Pretest* Kelas Kontrol 137
23. Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Eksperimen 138
24. Lembar Jawaban *Posttest* Kelas Kontrol 139

Lampiran Hasil Penelitian

25. Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* 140
26. Analisis Aktivitas Belajar Peserta Didik 142
27. Hasil Uji *N-Gain* 143
28. Hasil Perhitungan Uji Normalitas 144
29. Hasil Perhitungan Homogenitas 145
30. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana 147

Lampiran Tabel Statistik

31. Tabel Nilai-Nilai *r Product Moment* 151
32. Tabel F 152
33. Tabel T 152

Lampiran Dokumentasi

34. Foto Dokumentasi Penelitian 155

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengembangkan potensi diri untuk menghadapi berbagai tantangan zaman yang terus berkembang. Menurut Wijaya dkk., (2019) pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan namun juga untuk membentuk karakter, kecerdasan emosional, serta keterampilan yang diperlukan oleh setiap individu dalam berinteraksi dengan masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sejalan dengan, UU No. 20/2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa :

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini dihadapkan pada berbagai permasalahan yang sangat kompleks yang berpotensi menghambat kemajuan dan perkembangan sistem pendidikan itu sendiri. Salah satu masalahnya yang harus segera diatasi adalah kualitas pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peran pendidik. Menurut Nasution (2017) seorang pendidik yang memiliki pengajaran yang rendah, metode yang kurang inovatif, serta kurangnya interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik dapat berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik. Sehingga hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik yang pada akhirnya berpengaruh pada perkembangan intelektual dan karakter mereka. Peran pendidik sangat menentukan kwalitas pembelajaran yang

diterima oleh peserta didik terutama pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar merupakan landasan yang sangat penting bagi perkembangan potensi peserta didik. Upaya untuk meningkatkan kwalitas pembelajaran harus dilakukan secara terus-menerus. Menurut Ani (2024) penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat atau kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar yang tidak maksimal. Salah satu alasannya yaitu metode pengajaran tradisional yang lebih mengutamakan ceramah atau pembelajaran yang berfokus pada pendidik (*teacher-centered learning*) sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar kurang optimal. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam.

Mochammad dan Triansyah (2024) berpendapat bahwa salah satu solusi yang dapat diupayakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan penerapan metode yang lebih inovatif dan menarik seperti *Problem Based Learning* yang berbantuan teknologi salah satunya adalah *Wordwall*. Menurut Suhendar dan Ekayanti (2018) *Problem Based Learning* merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pemecahan masalah nyata yang menuntut mereka untuk berpikir kritis, kreatif, serta bekerja sama dalam menemukan solusi. Menurut Hamdalia Herzon dkk., (2017) *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada peserta didik termasuk di tingkat sekolah dasar.

Problem Based Learning di tingkat sekolah dasar dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Zulfa dkk., (2023) penerapan *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar memiliki banyak manfaat karena pendekatan ini mendorong peserta didik untuk aktif belajar melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dimana peserta didik dihadapkan pada masalah yang kompleks dan menantang tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga kemampuan mereka untuk bekerja sama, mencari

informasi, dan mengembangkan solusi kreatif. Penerapan *Problem Based Learning* di kelas membantu peserta didik untuk belajar secara kontekstual, yaitu dengan menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka. Menurut Saeful dan Suryani (2021) *Problem Based Learning* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berbasis masalah, di mana mereka bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk bekerja dalam tim. Dengan demikian, *Problem Based Learning* tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep akademik tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang penting untuk kehidupan mereka.

Problem Based Learning juga memberikan manfaat dalam hal meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Ketika peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi masalah dan mencari solusi mereka sendiri, mereka merasa lebih ditingkatkan dan termotivasi untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Hidayah dan Nurhayati (2022) yang menyatakan bahwa, penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mereka merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan memecahkan masalah yang relevan dan nyata, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar bagaimana menghadapi tantangan yang ada di dunia nyata. Menurut Octaviana., dkk (2023) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* yang didukung oleh teknologi terutama aplikasi seperti *Wordwall* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keaktifan serta *antusiasme* peserta didik dalam setiap sesi pembelajaran.

Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan teknologi seperti *Wordwall* dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara interaktif dan menarik. *Wordwall* merupakan aplikasi *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Menurut

Sundari Elgy (2024) berpendapat bahwa *Wordwall* sangat tepat digunakan untuk menggali dan merancang evaluasi pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik memanfaatkan media *Wordwall* karena memiliki banyak manfaat, pendidik dapat membuat peserta didik lebih fokus ketika pembelajaran tersebut dikemas di dalam laptop atau komputer yang sudah disediakan sekolah, peserta didik tidak cepat bosan ketika mendengarkan rangkuman materi yang dapat disampaikan oleh audio media *Wordwall* tersebut.

Penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui berbagai jenis permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Menurut Kusnadi dan Azzahra (2024) media ini menyediakan berbagai pilihan format seperti kuis, teka-teki, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses belajar melalui tantangan yang diberikan. Menurut Akbar dan Hadi (2023) *Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran di abad ke-21 yang menuntut keterampilan aktif, kreatif, dan kolaboratif dari peserta didik.

Penggunaan teknologi seperti *Wordwall* juga membantu pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih dinamis. Menurut Purnamasari., dkk (2022) dengan adanya berbagai fitur evaluasi yang dapat diakses secara online, pendidik dapat dengan mudah mengamati perkembangan peserta didik secara langsung dan memberikan umpan balik yang lebih cepat. Menurut Durrotunnisa dan Nur (2022) keuntungan lainnya adalah fleksibilitas dalam penggunaan media ini, yang memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi dan melakukan evaluasi di luar jam pelajaran formal, baik di rumah maupun di luar kelas. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan memungkinkan pendidik untuk lebih fokus pada perencanaan pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sejalan

dengan pendapat Akhmad (2024) bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi seperti *Wordwall* dapat meningkatkan efisiensi evaluasi dan memungkinkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik. Hal ini berpotensi untuk meningkatkan minat belajar dan hasil akademik peserta didik, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, seperti Pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar.

Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan moralitas, memerlukan pendekatan yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menururt Zulfikar dan Dewi (2021) jika metode pembelajaran dan media yang digunakan tidak dapat menyampaikan pesan dengan efektif, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab bisa gagal tercapai. Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bangsa. Menurut Natalia dan Saingo (2023) hasil belajar di mata pelajaran ini seringkali kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, dengan harapan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Masalah serupa juga ditemukan di lapangan pada saat peneliti melakukan penelitian pendahuluan atau observasi awal di SDN 1 Jati Indah pada bulan November, peneliti menemukan fenomena permasalahan pada hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dimana data yang ditemukan peneliti menunjukkan hasil sumatif pada Bab 1 materi gotong royong dalam keberagaman sangat rendah. Data hasil nilai ulangan 4 rombongan belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025.

Tabel 1. Nilai Tercapai dan Tidak Tercapai Sumatif Bab 1 Mata Pelajaran Pendidikan PancasilaKelas V SDN 1 Jati Indah Tahun Pelajaran2024/2025

No	Kelas	Ke tercapaian				∑ Peserta Didik Kelas V
		tercapai ≥75		Belum Tercapai <75		
		Angka	*Peresentase*	Angka	*Peresentase*	
1	A	10	38%	16	62%	26
2	B	7	27%	19	73%	26
3	C	12	46%	14	54%	26
4	D	9	35%	17	65%	26
	Jumlah	38		66		104

Sumber: Wali Kelas V SDN 1 Jati Indah

Berdasarkan tabel di atas dengan jumlah peserta didik sebanyak 104 dikelas V, pada kelas VA hanya terdapat 38% peserta didik yang tercapai, VB 27%, VC 46% , dan VD 35%. Rendahnya hasil sumatif ini menjadi masalah yang sangat meresahkan, tentu saja membutuhkan klarifikasi serta solusi atas keterpurukan yang terjadi pada fenomena ini.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pendidik kelas V SDN 1 Jati Indah, masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tersebut kurang menarik dikarenakan kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, di mana materi cenderung diajarkan dengan cara yang sama sepanjang waktu, tanpa adanya perubahan yang menggugah minat belajar. Menurut Haliza dkk., (2024) dengan adanya pendekatan yang lebih kreatif, seperti *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* yang menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan isu-isu aktual, bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Peneliti juga melihat bahwa pendidik belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan inovatif. Pendidik hanya menggunakan buku teks saja.

Proses wawancara dengan pendidik kelas V di SDN 1 Jati Indah mengungkapkan bahwa mereka belum pernah menggunakan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan cenderung kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Akibatnya, mayoritas nilai ulangan harian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih berada di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), yaitu < 75. Pengimplementasian penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* belum pernah diterapkan di SDN 1 Jati Indah. Banyak sekali model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menunjang peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga berdampak baik untuk hasil belajar mereka. Penggunan media-media yang variatif dan inovatif juga dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan kreativitas dan inovasi pendidik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas peneliti bertujuan untuk membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 1 Jati Indah. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian eksperimen yang berjudul "Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pada Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 1 Jati Indah".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* belum diterapkan secara optimal oleh pendidik saat pembelajaran di kelas.
3. Penggunaan media *Wordwall* dalam proses kegiatan pembelajaran belum diterapkan.
4. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan pada.

1. Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* (X).
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 1 Jati Indah (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni sebagai berikut. ”Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 1 Jati Indah?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 1 Jati Indah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

a) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran bagi para praktisi yang bernaung dalam dunia pendidikan tentang pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila kelas V di Sekolah Dasar.

b) Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai acuan dan referensi rujukan untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a) Peserta Didik

Memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan *Wordwall* yang dapat membantu meningkatkan hasi belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

b) Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggukan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*.

c) Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan dan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang dipimpinnya terutama keputusan mengenai meningkatkan mutu pendidikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*.

c) Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan serta rujukan dalam penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Bunyamin (2021) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Menurut Setiawati (2018) belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.

Suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Meskipun seseorang dikatakan belajar, jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar. Menurut Somayana (2020) kegiatan belajar dapat dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam konteks ini mencakup berbagai objek atau elemen yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Proses ini dapat disadari atau disengaja serta melibatkan aspek mental dan jasmani yang aktif. Belajar tidak hanya menghasilkan penambahan pengetahuan, tetapi juga mencakup peningkatan keterampilan, sikap, minat, watak, dan kemampuan penyesuaian diri.

b. Teori belajar

Teori belajar dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang metode pembelajaran dan kurikulum, serta untuk mencermati perilaku peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2016) teori belajar merupakan dasar penting dalam memahami proses bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai melalui berbagai pengalaman. Teori belajar juga mencakup cara-cara untuk meningkatkan efektivitas belajar.

Teori belajar menurut Ummah (2019) yaitu kumpulan konsep, prinsip, ide, dan prosedur yang menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui proses belajar. Teori belajar tersebut dibagi menjadi 5 teori belajar yaitu, teori belajar *kognitivisme*, teori belajar *behaviorisme*, teori belajar *humanisme,* teori belajar *konstruktivisme*, dan teori belajar pemrosesan informasi.

Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Berikut macam-macam teori belajar menurut Jean Piaget dalam (Fithriyah 2024) sebagai berikut.

1) Teori belajar behavioristik:Teori ini menekankan pada perubahan tingkah laku yang terjadi akibat interaksi antara dorongan dan respons.
2) Teori belajar kontruktivisme.Teori ini menekankan pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
3) Teori belajar humanistik:Teori ini menekankan pada pandangan bahwa "memanusiakan manusia" adalah tujuan utama dari proses pendidikan atau pembelajaran.

4) Teori belajar kognitif:Teori ini menekankan pada proses belajar ketimbang hasil dari pengajaran itu sendiri.
5) Teori belajar sibernetik: Teori ini memandang proses belajar sebagai pengolahan informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, diketahui bahwa teori belajar merupakan dasar penting dalam merancang proses pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini teori belajar yang peneliti gunakan mengacu pada teori belajar menurut Jean Piaget dalam Fitriyah (2024) pada teori konstruktivisme saja. Teori tersebut lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

c. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar peserta didik agar dapat menumbuhkan serta mendorong mereka untuk melakukan proses belajar. Sejalan dengan pendapat Pane dan Darwis Dasopang (2017) pembelajaran juga dapat diartikan sebagai upaya memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar. Menurut Astuti dkk., (2020) Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sebuah proses pembelajaran memiliki unsur-unsur di dalamnya yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, belajar dan interaksi yang saling berkaitan di antara unsur-unsur tersebut.

Proses pembelajaran itu sendiri membutuhkan stimulus untuk dirinya yang mendukung proses belajar sehingga menjadi lebih optimal. Sejalan dengan pendapat Djamaluddin dan Wardana (2019) sebuah proses pembelajaran tidak hanya melibatkan satu pihak saja maka usaha yang berupa stimulus tersebut bermacam-macam, seperti metode dan media yang digunakan untuk sebuah proses belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi.

Dari uraian di atas dapat diketahui pembelajaran merupakan proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan belajar guna mendorong peserta didik melakukan proses belajar secara optimal. Pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan, dengan unsur-unsur tersebut saling berkaitan. Agar proses pembelajaran lebih optimal, diperlukan stimulus yang mendukung, seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif. Stimulus ini membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungannya selama proses pembelajaran. Menurut Sugiantara dkk., (2024) hasil belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan berkelanjutan, di mana individu mengalami perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai sebagai hasil dari pengalaman, interaksi dengan lingkungan, serta upaya yang disengaja. Perubahan ini bersifat relatif permanen, artinya pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh cenderung bertahan dalam jangka waktu yang lama. Wulandari (2021) mendefinisikan hasil belajar terjadi apabila seseorang telah belajar dan mengalami perubahan tingkah laku.

Hasil belajar berkaitan dengan proses evaluasi kepada peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ropi dan Fahrurrozi (2017) bahwa hasil belajar adalah bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar. Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan sejauh mana peserta didik

memahami, menguasai, dan dapat menerapkan materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan selama proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang bersifat relatif permanen. Hasil belajar mencerminkan perubahan pada diri peserta didik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Evaluasi yang dilakukan secara berkala bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Menurut Nabillah dan Abadi (2019) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, misalnya dalam pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi beberapa kategori, yang mencakup faktor internal (yang berasal dari dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan sekitar). Menurut Tibahary (2018) keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal, yaitu kondisi dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Ada beberapa hal yang termasuk faktor eksternal, seperti kecerdasan, bakat (*aptitude*), keterampilan (kecakapan), minat, motivasi, kondisi fisik, dan mental.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Nabillah dan Abadi (2019) sebagai berikut.

1) Faktor Internal (Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik).
   a) Kesehatan: Kondisi fisik yang prima sangat mendukung proses belajar. Penyakit atau gangguan kesehatan dapat menghambat konsentrasi dan motivasi belajar.
   b) Minat: Ketertarikan pada suatu materi pelajaran akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat.
   c) Bakat: Kemampuan alami yang dimiliki peserta didik dalam bidang tertentu dapat mempermudah penguasaan materi terkait.
   d) Motivasi: Dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan belajar.

2) Faktor Eksternal (Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik).
   a) Keluarga: Lingkungan keluarga yang mendukung, seperti pola asuh yang positif dan suasana rumah yang kondusif, sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.
   b) Sekolah: Faktor-faktor seperti metode pembelajaran, kualitas pendidik, fasilitas sekolah, dan iklim sekolah yang kondusif akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
   c) Masyarakat: Lingkungan sosial, teman sebaya, dan kegiatan di luar sekolah juga dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

Dari pemaparan materi di atas disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan dapat diukur dari hasil belajar peserta didik, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, minat, bakat, dan motivasi peserta didik, di mana kondisi fisik dan dorongan internal sangat memengaruhi proses belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dukungan keluarga, metode pembelajaran yang efektif, fasilitas sekolah, serta lingkungan sosial yang kondusif memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar. Pendekatan yang memperhatikan kedua faktor ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Taksonomi Bloom dalam Ricardo dan Meilani (2017), indikator hasi belajar mencakup tiga aspek utama.

1) Kognitif: berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penalaran. Ranah ini dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari ingatan

(*recall*), pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*). Kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Peneliti menggunakan indikator hasil belajar yaitu C4, C5 dan C6 dikarenakan peneliti melakukan penelitian pada kelas tinggi.

2) Afektif: berkaitan dengan sikap dan nilai, yang akan terlihat pada peserta didik melalui berbagai bentuk sikap dan perilaku. Kemampuan dalam ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan sebagai pola hidup. kelima tahapan hasil belajar afektif tersebut dapat disimbolkan secara berurutan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.
3) Psikomotorik: Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang diperoleh sebagai kemampuan kognitif yang diinternalisasi melalui kemampuan afektif dan diterapkan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik. Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yang terdiri dari imitasi (imitation), manipulasi (manipulation), presisi (precision), artikulasi (articulation), dan naturalisasi (naturalization)

Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai indikator seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam Ariana (2016) indikator hasil belajar adalah sebagai berikut.

1) Informasi verbal
   Informasi verbal diperoleh dari perbuatan lisan terurut dari rangkaian kegiatan atau lebih kegiatan stimulus respon.
2) Keterampilan *intelektual*
   Keterampilan intelektual memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungannya melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan. Belajar keterampilan intelektual telah dimulai sejak tingkat-tingkat pertama sekolah dasar dan dilanjutkan sesuai dengan perhatian dan kemampuan intelektual seseorang.
3) Strategi kognitif
   Kemampuan yang mengatur individu itu sendiri, mulai dari mengingat, berpikir, dan berprilaku. Hal ini untuk mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pemecahan masalah. Ada lima jenis strategi kognitif, antara lain strategi menghafal, strategi elaborasi, strategi pemantauan pemahaman, dan strategi afektif.
4) Sikap
   Sikap merupakan suatu perhatian, penghargaan, respon, organisasi dalam menerima pembelajaran sehingga peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya.
5) Keterampilan motorik
   Keterampilan motorik merupakan sebuah proses dimana seseorang mengembangkan seperangkat respons kedalam suatu gerak yang terkoordinasi, terorganisasi, dan terpadu. Keterampilan motorik

dapat dilihat dari segi kecepatan, ketepatan, dan kelancaran gerakan otototot, serta anggota badan yang diperlihatkan.

Adapaun indikator hasil belajar menurut Azizah (2022) yaitu.

1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Hasil belajar mencakup tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berfokus pada pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, serta minat, sedangkan ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang diperoleh melalui pembelajaran. Indikator hasil belajar berfungsi untuk menilai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik secara holistik, mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan indikator hasil belajar kognitif saja dimana indikator tersebut berfokus pada pengukuran kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

3. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan tergambar dengan jelas dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat Sutikno (2019) model pembelajaran merupakan kerangka atau wadah yang membungkus penerapan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut Hamzah (2019) model ini dirancang untuk membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif melalui pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum. Menurut, Tibahary (2018) model pembelajaran tidak hanya memberikan arahan tentang langkah-langkah yang harus diambil tetapi juga mencerminkan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Pemaparan materi di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka sistematis yang dirancang untuk mengatur proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Model ini mengintegrasikan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Model pembelajaran tidak hanya memberikan arahan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan, tetapi juga berfungsi sebagai deskripsi lingkungan belajar yang mendukung perencanaan kurikulum.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Pemilihan model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Mirdad (2020) pemilihan model pembelajaran harus dilakukan dengan baik agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Model pembelajaran yang tepat akan membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kompleksitas materi, dan konteks pembelajaran.

Model pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung tujuan pembelajaran. Menurut Arden Simeru., dkk (2023) model-model pembelajaran terdiri dari, model pembelajaran langsung, model pembelajaran berbasis masalah, dan model pembelajaran *kooperatif.* Menurut Afandi., dkk (2022) macam-macam model pembelajaran sebagai berikut.

1) Kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembegian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyatan itu, belajar berkelompok secara koperatif, peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab.
2) Pembelajaran Kontektual (*Contextual Teaching and Learning*) Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajkan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran peserta didik menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan.
3) Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran para ahli pembelajaran menyarankan penggunaan paradigma pembelajaran konstruktifistik dalam kegiatan belajar mengajar.
4) TGT (*Teams Games Tournament*) Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan peserta didik heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, diketahui bahwa ada bermacam-macam model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus memperhatikan berbagai aspek penting, seperti kondisi peserta didik, sifat materi ajar, fasilitas media yang tersedia, serta kondisi pendidik itu sendiri. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan pada anak usia dasar untuk melatih kemampuan penyelesaian masalah dan model pembelajaran ini adalah model yang berpusat pada peserta didik sehingga dengan menggunakan model ini peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran.

4. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memusatkan peserta didik pada pemecahan masalah nyata. Menurut Syamsidah dan Suryani, (2018) dengan proses ini, peserta didik secara aktif dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan pengetahuan yang relevan, sekaligus mendalami pemahaman konsep. Model \ *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran peserta didik pada masalah yang nyata sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* ini melibatkan proses pengajuan pertanyaan atau masalah nyata, mendorong peserta didik untuk menyelidiki secara mendalam, serta bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan karya nyata . Menurut Wena (2020) mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai berikut.

> "*Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang mengorganisasi kurikulum dan instruksi berdasarkan situasi masalah dunia nyata yang dirancang dengan cermat dan bersifat "tidak terstruktur. Pembelajaran ini bersifat aktif, bukan pasif; terintegrasi, bukan terpecah-pecah; serta saling terhubung, bukan terpisah-pisah"

Pembelajaran berbasis masalah ini, peserta didik diajak untuk secara aktif mencari, mengolah, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Sejalan dengan pendapat Darwati dan Purana (2021) bahwa proses ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, diketahui bahwa melalui *Problem Based Learning* peserta didik diajak untuk mencari, mengolah, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses ini melibatkan pengajuan pertanyaan atau masalah, penyelidikan mendalam, kerja sama dalam tim, serta menghasilkan karya nyata.

Pembelajaran ini bersifat aktif, terintegrasi, dan saling terhubung, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

b. Karakteristik *Problem Based Learning*

Karakteristik *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah mencerminkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan fokus pada pemecahan masalah nyata. Menurut Ardianti dkk. (2021) model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma *constructivisme* yang sangat mengedepankan peserta didik dalam belajar dan berorientasi pada proses kegiatan pembelajaran.

Budi dan Richardus (2023) berpendapat bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* adalah.

1) Pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah yang mengambang yang berhubungan dengan kehidupan nyata;
2) masalah dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran;
3) Peserta didik menyelesaikan masalah dengan penyelidikan auntetik;
4) Secara bersama-sama dalam kelompok kecil, peserta didik mencari solusi untuk memecahkan masalah yang diberikan;
5) pendidik bertindak sebagai tutor dan fasilitator;
6) Peserta didik bertanggung jawab dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja;
7) Peserta didik mempresentasikan hasil penyelesaian masalah da lam bentuk produk tertentu. Produk dalam hal ini adalah berupa suatu pemrograman.

Hal ini sejalan dengan pendapat Suhendar dan Ekayanti (2018) menjelaskan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik merasa tertarik dengan konsep yang dipelajari.
2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang. Diharapkan peserta didik lebih mudah menerima konsep dan merasa lebih bermakna, karena masalah yang digunakan dekat dengannya.
3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Hal ini melatih peserta didik untuk mengembangkan konsep yang diperoleh.

4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru. peserta didik tentu tidak mudah menyerah dalam mempelajari suatu konsep apabila mendapat masalah yang menantang.
5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian peserta didik dalam belajar tentu membuat peserta didik aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi. Dengan berbagai macam sumber pengetahuan yang digunakan, maka peserta didik lebih mudah untuk mempelajari maupun mengembangkan konsep.
7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini memungkinkan peserta didik untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengomunikasikannya dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana pendidik hanya berperan sebagai fasilitator saja. Karakteristik tersebut mencerminkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang holistik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian peserta didik.

c. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Langkah-Langkah *Problem-Based Learning* secara umum mencerminkan langkah-langkah sistematis yang berfokus pada pemecahan masalah nyata dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Menurut Masduriah (2020) langkah-langkah *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1) Orientasi peserta didik pada masalah. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlihat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Langkah-langkah dalam penerapan *Problem Based Learning* tentu harus di perhatikan agar penerapan model ini lebih optimal menurut Sari dkk. (2022) mengemukakan bahwa sintaks pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1) Menjelaskan tujuan pembelajaran meliputi menjelaskan logistik yang dibutuhkan dan memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pemecahan masalah yang dipilih.
2) Membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan.
3) Mendorong peserta didik dalam mengumpulkan informasi yang sesuai dengan eksperimen untuk penjelasan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah.
4) Membantu peserta didik dalam merencanakan serta menyiapkan laporan hasil karya berupa laporan.
5) Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan evaluasi terhadap penyelidikan yang telah dilakukan.

Tabel 2. *Sintaks* Model *Problem Based Learning*

Fase-Fase	Perilaku Peserta Didik
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada Masalah	Peserta didik dapat menjelaskan masalah yang diberikan dengan jelas serta dapat menunjukkan kemampuan untuk menganalisis masalah dan mendiskusikan berbagai aspek yang terlibat dalam masalah tersebut.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dengan memanfaatkan keahlian masing-masing untuk mendalami masalah yang dihadapi serta mampu menyusun rencana kerja untuk menyelesaikan masalah bersama.

Fase	Perilaku Peserta Didik
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik dilatih untuk berpikir lebih dalam dan menyelidiki masalah dari berbagai sudut pandang. Pendidik juga mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh isu yang ada.
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik secara jelas menghubungkan hasil karya mereka dengan masalah yang dihadapi dan menunjukkan solusi yang mereka tawarkan berdasarkan penyelidikan yang dilakukan.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber: Sofyan dan Komariah (2016)

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada peneliti menggunakan *Problem Based Learning* dengan langkah-langkah yang mengacu menurut pendapat Sofyan dan Komariah yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

d. Tujuan *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang akan dicapai. Seperti yang diungkapkan Wardani (2023) bahwa tujuan model *Problem Based Learning* adalah membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu Zulfa., dkk (2023) berpendapat bahwa tujuan model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran kepada peserta didik sehingga memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Tujuan model pembelajaran merupakan salah satu target yang ingin dicapai dari model pembelajaran itu sendiri. Selanjutnya menurut Khakim dkk., (2022) tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* ada dua sebagai berikut.

1) Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual.
2) Belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan peserta didik dalam pengalaman nyata atau stimulasi.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model *Problem Based Learning* adalah membantu peserta didik untuk berpikir lebih kritis dalam memecahkan suatu permasalahan sekaligus memberikan kesempatan yang luas bagi mereka untuk belajar secara mandiri dan aktif. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi bagi berbagai permasalahan belajar yang dihadapi oleh peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

e. Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu pula dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang menawarkan berbagai kelebihan namun juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Menurut Pertiwi dkk., (2023) sebagai berikut.

1) Kelebihan *Problem Based Learning*

a) Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik; peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain; dan peserta didik dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.
b) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
c) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
d) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik.

e) Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghapal atau menyimpan informasi.
f) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
g) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.

2) Kekurangan *Problem Based Learning*

a) Untuk peserta didik yang malas, tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
b) Membutuhkan banyak waktu dan dana; dan tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.
c) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.
d) *Problem Based learning* kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
e) *Problem Based learning* biasanya mebutuhkan waktu yang tidak sedikit membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Kelebihan dari suatu model pembelajaran menjadikan model tersebut dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana pendapat lain yang dikemukaan oleh Erviana., dkk (2023) diantaranya.

1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan suatu permasalahan dalam situasi nyata.
2) Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
3) Pembelajaran berfokus pada maalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik.
4) Terjadinya suatu aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
5) Sumber-sumber pengetahuan yang biasa digunakan peserta didik bisa didapatkan dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
6) Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
7) Peserta didik mememiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam pelaksaan diskusi atau presentasi hasil pekerjaannya.
8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Selain itu menurut Hermansyah (2020) kekurangan *Problem Based Learning* sebagai berikut.

1) Peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2) Keberhasilan strategi pembelajaran malalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan aktif. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pada keaktifan peserta didik dalam belajar. Model *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah peserta didik cenderung enggan memecahkan masalah jika permasalahan yang diberikan terlalu kompleks. Selain itu, persiapan untuk menerapkan model ini memerlukan waktu yang cukup lama agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

5. Media *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah *platform* digital yang menyediakan berbagai media *interaktif* untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Mochammad dan Triansyah (2024) *Wordwall* adalah sebuah platform media pembelajaran berbasis *game* yang menawarkan beragam jenis aktivitas interaktif seperti kuis, menjodohkan, dan teka-teki kata. Dengan beragam *template* yang tersedia, pendidik dapat dengan mudah membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Fitur-fiturnya yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama ketika pembelajaran tatap muka terbatas.

Wordwall juga memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan

masing-masing peserta didik. Sejalan dengan pendapat Setiawan dan Haryati (2024) dengan menggunakan *Wordwall*, pendidik dapat mengubah materi pembelajaran yang seringkali dianggap membosankan menjadi permainan yang seru dan menantang. Zahro (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun pada saat tatap muka. Penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat peserta didik lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah platform digital berbasis *game* yang menyediakan berbagai alat interaktif untuk mendukung pembelajaran. *Platform* ini menawarkan beragam aktivitas seperti kuis, teka-teki, dan menjodohkan, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Wordwall* mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan variatif, baik untuk pembelajaran daring maupun tatap muka.

b. Manfaat Menggunakan *Wordwall*

Wordwall telah menjadi media yang sangat populer di kalangan pendidik karena kemampuannya mengubah materi pembelajaran yang seringkali dianggap membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Asmadi (2022) yang menjelaskan bahwa *Wordwall* sudah tersedia beragam *template* yang menarik sehingga pendidik dapat menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, mulai dari kuis sederhana hingga permainan yang kompleks. Ketika peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar, mereka akan lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Sabitha dan Hasanudin (2024) dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas interaktif, *Wordwall*

membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep yang sulit dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, *Wordwall* juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Dalam jangka panjang, penggunaan *Wordwall* dapat membantu peserta didik menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan aktif.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk menggunakan berbagai *template* yang kreatif untuk mendesain aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menggunakan pendekatan yang interaktif, *Wordwall* tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik tetapi juga membantu mereka memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1) Kelebihan

Penggunaan *Wordwall* didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Herta dkk (2023) penggunaan *Wordwall* dapat melatih kreativitas peserta didik hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam *Wordwall* yang sebelumnya telah dirancang oleh pendidik.

Kelebihan dari suatu media pembelajaran menjadi poin penting dalam menggunakan media pembelajaran. Mujahidin dkk., (2012) mengemukakan bahwa *Wordwall* memiliki kelebihan sebagai berikut.

a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.

b) Model penugaskan ada pada *software Wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

2) Kekurangan

Setiap kelebihan tentu memiliki kekurangan, begitu pula dengan media pembelajaran *Wordwall* ini yang tentunya memiliki kekurangan dalam menggunakannya. Menurut Nafian dkk., (2024) adapun kekurangan media *Wordwall* yaitu.

a) Pendidik perlu memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan komputer dan desain grafis untuk dapat memanfaatkan *Wordwall* secara efektif. Tidak semua pendidik memiliki keterampilan ini.
b) Akses Perangkat: Tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap perangkat seperti komputer atau tablet yang diperlukan untuk menggunakan *Wordwall*. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam pembelajaran.
c) Keterbatasan Interaksi: Meskipun *Wordwall* menyediakan berbagai fitur interaktif, interaksi yang terjadi umumnya terbatas pada pilihan ganda atau menjodohkan. Untuk diskusi yang lebih terbuka atau pemecahan masalah yang kompleks, mungkin diperlukan alat tambahan.
d) Biaya: Meskipun *Wordwall* menawarkan versi gratis, fitur-fitur premium yang mungkin diperlukan untuk pembelajaran yang lebih kompleks seringkali memerlukan biaya berlangganan.

Berdasarkan kekurangan *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasinya diperlukan kesiapan sarana dan prasarana seperti perangkat komputer atau laptop yang mendukung penggunaan *Wordwall*, serta koneksi internet yang memadai baik dari pendidik maupun pihak sekolah. Pendidik juga perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar aktivitas dengan *Wordwall* menjadi lebih interaktif dan membantu menyampaikan materi secara efektif. Pendidik juga harus memiliki keterampilan yang baik dalam memanfaatkan fitur-fitur *Wordwall* sehingga penerapannya dapat berjalan optimal.

Adapun kelebihan penggunaan *Wordwall,* berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media ini dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. *Wordwall* juga dapat digunakan kapan saja

sesuai kebutuhan peserta didik, baik untuk pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri. Namun, kelemahannya adalah pendidik harus terampil dalam mengelola platform ini, dan kebutuhan akan perangkat teknologi serta koneksi internet dapat menjadi kendala bagi sebagian pengguna.

6. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila pada setiap individu, terutama generasi muda. Menurut Perdana., dkk (2021) Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan guna mendukung peran aktif meraka dalam masyarakat dan negara di dimasa yang akan datang. Menurut Asril dan Zaman (2019) Pancasila sebagai dasar negara Indonesia mengandung nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan yang menjadi landasan hidup berbangsa dan bernegara.

Melalui Pendidikan Pancasila, diharapkan individu mampu berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyikapi berbagai permasalahan bangsa yang kompleks. Pendidikan Pancasila diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Materi yang diajarkan mencakup sejarah Pancasila, rumusan Pancasila, makna setiap sila, penerapan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta tantangan Pancasila di era globalisasi. Menurut Natalia dan Saingo (2023) Pendidikan Pancasila diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perpendidikan tinggi. Diharapkan setiap individu memiliki pemahaman yang komprehensif tentang Pancasila dan mampu menjadi agen perubahan yang membawa nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan

keadilan, sebagai landasan hidup berbangsa dan bernegara. Pendidikan ini tidak hanya berfokus pada penghafalan rumusan Pancasila tetapi juga pemahaman mendalam tentang makna, sejarah, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui Pendidikan Pancasila, individu diharapkan mampu berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menghadapi berbagai permasalahan bangsa, serta menjadi agen perubahan yang membawa nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan nyata.

b. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pancasila sebagai dasar negara memiliki peran sentral dalam membentuk karakter peserta didik. Menurut Pebriyanti dan Badilla (2023) melalui pendidikan Pancasila, peserta didik diajarkan nilai-nilai luhur seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Nilai-nilai ini diimplementasikan dalam berbagai kegiatan sekolah, mulai dari upacara bendera, kegiatan sosial, hingga pembelajaran di kelas.

Pendidikan Pancasila merupakan disiplin ilmu yang digunakan sebagai alat untuk mengembangkan dan memelihara nilai-nilai luhur dan moral yang mengakar dalam budaya bangsa Indonesia. Menurut Kartini dan Dewi (2021) nilai-nilai luhur dan moral tersebut diharapkan dapat tercermin dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, serta ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.

Sejalan dengan pendapat Astuti dkk., (2020) implementasi pembelajaran yang efektif akan menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini, sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang berakhlak mulia, berkarakter, dan cinta tanah air. Proses ini dilakukan melalui berbagai

pendekatan, metode, dan strategi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berhenti pada teori, tetapi benar-benar menjadi dasar pembentukan karakter dan sikap peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berdasarkan pandangan para ahli, Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter generasi penerus bangsa. Nilai-nilai luhur Pancasila, seperti Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial, diajarkan dan diimplementasikan melalui berbagai kegiatan sekolah, baik formal seperti pembelajaran di kelas dan upacara bendera, maupun nonformal seperti kegiatan sosial. Pendidikan Pancasila tidak hanya sebagai teori, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan moral dan nilai-nilai luhur yang berakar pada budaya bangsa Indonesia.

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki karakteristik yang khas dan penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter. Menurut Haq (2022) salah satu karakteristik utama adalah pendekatannya yang integratif. Nilai-nilai Pancasila tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, melainkan diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran lainnya. Misalnya, nilai gotong royong dapat diajarkan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila saat melakukan percobaan kelompok, atau nilai keadilan dapat dibahas dalam pelajaran.

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar juga bersifat *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Dinata dkk., (2021) bahwa peserta didik diajak untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengalami langsung nilai-nilai Pancasila. Contohnya, melalui kegiatan pramuka, peserta didik dilatih untuk mandiri, disiplin, dan memiliki jiwa sosial melalui kegiatan bakti sosial, peserta didik diajarkan untuk peduli terhadap sesama dan lingkungan. Pembelajaran yang berbasis pengalaman ini membuat

peserta didik lebih termotivasi dan mengingat nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik.

Karakteristik lain dari Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah relevansi dengan perkembangan anak. Menurut Sudrajat dan Budi (2023) materi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Misalnya, untuk peserta didik kelas rendah, materi Pancasila disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan menggunakan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu untuk peserta didik kelas tinggi materi dapat disampaikan dengan lebih kompleks dan dikaitkan dengan isu-isu aktual. Dengan demikian Pendidikan Pancasila dapat menjadi pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik.

Dari pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki karakteristik khas yang mendukung pembentukan generasi muda yang berkarakter. Pendekatan integratif menjadi salah satu ciri utama, di mana nilai-nilai Pancasila diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran dan aktivitas belajar, sehingga peserta didik dapat memahami penerapan nilai-nilai tersebut secara kontekstual. Selain itu, pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) juga menjadi pendekatan penting. Melalui kegiatan langsung seperti pramuka dan bakti sosial, peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara teori tetapi juga mengalaminya dalam kehidupan nyata, yang memperkuat motivasi dan ingatan mereka terhadap nilai-nilai tersebut.

d. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang demokratis dan berakhlak mulia. Berikut menurut Winataputra (2019) beberapa hal yang didapatkan peserta didik dalam pendidikan pancasila.

a) Mempelajari dan memahami nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia.

b) Menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.
c) Mengembangkan sikap positif seperti toleransi, gotong royong, dan rasa nasionalisme.
d) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menganalisis berbagai isu sosial dan mengambil keputusan.
e) Membentuk kepribadian yang mandiri, tangguh, dan bertanggung jawab.
f) Menjadi agen perubahan yang aktif berkontribusi dalam membangun masyarakat yang adil, makmur, dan beradab.

Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan pertama memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini. Peserta didik dapat tumbuh menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter Pancasila, siap menghadapi tantangan zaman, dan mampu membawa Indonesia menuju masa depan yang lebih baik. Menurut Sofyan (2013) pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar sebaiknya dilakukan secara menarik dan menyenangkan, misalnya melalui kegiatan permainan, diskusi kelompok, atau proyek-proyek kecil yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, pendidik juga perlu menjadi teladan bagi peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Menyadari betapa pentingnya peran Pendidikan Pancasila dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik, pembelajaran harus mencakup pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, serta pengembangan kreativitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Perdana dan Mona (2020) bahwa Pendidikan Pancasila sangat diperlukan untuk membentuk karakter manusia yang profesional dan bermoral. Hal tersebut karena perubahan dan infiltrasi budaya asing yang bertubi-tubi mendatangi masyarakat Indonesia bukan hanya terjadi dalam masalah pengatahuan dan teknologi melainkan juga berbagai aliran dalam kehidupan bangsa.

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik sebagai

warga negara yang demokratis, berakhlak mulia, dan berkepribadian Pancasila. sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan dasar memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk generasi penerus bangsa sejak dini.

B. Penelitian Relevan

1) Salsabila (2024) "Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang". Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas hasil belajar peserta didik. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat yang digunakan oleh Salsabila adalah efektivitas media sedangkan variabel terikat peneliti pengaruh *Problem Based Learning*. Mata pelajaran yang digunakan sama-sama mata pelajaran pendidikan pancasila. Sampel dan lokasi penelitian yang digunakan oleh Salsabila adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Gisikdrono, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Jati Indah.

2) Rizki (2023) "Pemanfaatan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02" Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada media yang digunakan yaitu dengan bantuan *Wordwall* oleh peneliti, serta variabel bebas, sampel dan lokasi penelitian yang digunakan oleh Rizki adalah minat belajar dan peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Jati Indah.

3) Riyadi (2024) "Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas IV SD gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat". Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat diPenelitian tersebut memiliki kesamaan dengan

penelitian oleh peneliti dimana variabel X sama-sama penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan untuk variabel Y hasil belajar. Terdapat perbedaan dibagian lokasi dan sampelnya. Lokasi yang digunakan oleh penelitian tersebut dilakukan di kelas IV SD MIS Masjid Raya Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat. Sedangkan sampel dan lokasi yang digunakan oleh peneliti yaitu kelas V SDN 1 Jati Indah.

4) Widiyastuti dkk. (2024) "Pengaruh penerapan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma kelas V Sekolah Dasar". Penelitian tersebut memiiki kesamaan dengan penelitian peneliti dimana variabel X nya yaitu menggunaakan model *Problem Based Learning* dan variabel Y nya hasil belajar. Penelitian tersebut juga memili perbedaan bagian penggunaan media peneleitian tersebut tidak menggunakan bantuan media pembelajaran serta, sampel penelitian dimana penelitian tersebut dilakukan di SDN 3 Jekulo sedangkan penelitian peneliti di SDN 1 Jati Indah.

5) Pratiwi dan Wuryandani (2020) "*Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education*". Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti dimana variabel X sama-sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Tetapi terdapat perbedaan di variabel Y penelitian tersebut motivasi belajar sedangkan penelitian peneliti variabel Y hasil belajar. Terdapat perbedaan juga dimana penelitian tersebut tidak menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajarannya sedangkan, penelitian peneliti menggunakan bantuan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

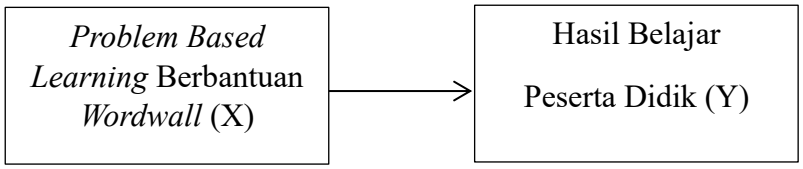
Kerangka pikir biasanya digunakan untuk membantu atau menolong peneliti dalam memusatkan penelitian serta untuk memahami hubungan antar variabel. Kerangka pikir menurut Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa kerangka pikir dalam penelitian merupakan suatu skema konseptual yang

menggambarkan hubungan antara variabel-variabel penelitian. Sederhananya, kerangka pikir adalah "peta" yang menunjukkan arah penelitian.

Berdasarkan kajian pustaka dan penelitian terdahulu peneliti mempunyai keyakinan bahwa, terdapat bukti empiris yang mendukung hipotesis bahwa variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Kerangka pikir yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada teori-teori relevan yang menjelaskan hubungan sebab-akibat antara kedua variabel tersebut. Dengan demikian, kerangka pikir ini menjadi landasan bagi penelitian ini untuk menguji secara empiris pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Kerangka pikir yang baik menjelaskan secara teoretis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* , sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Jati Indah.

Rumusan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah apabila dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* peserta didik baik, maka hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pun akan baik. Begitu juga sebaliknya, apabila dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* peserta didik buruk atau tidak mengikuti pembelajaran ini maka hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila akan buruk atau menurun. Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana peneliti memiliki pikiran bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V akan meningkat jika diberi perlakuan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* dengan didukung oleh teori-teori sebelumnya. Kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut.\



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

Keterangan:
X = *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall*
Y = Hasil Belajar Peserta Didik
Tanda Panah = Pengaruh
Sumber: Sugiyono (2017)

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 1 Jati Indah.

Ho : Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 1 Jati Indah.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang berbentuk *quasi exprerimental design.* Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian filosofis yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan isntrumen penelitian, dan analisis data kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini dilaksanakan dengan dua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan sebuah tes yang sama. Kemudian pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dengan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, kemudian kelompok kontrol diberikan perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran langsung. Setelah masing-masing diberi perlakuan yang berbeda kemudian kedua kelompok tersebut diberi tes akhir (*posttest*). Adapun rancangan *nonequivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut:

O_1	X	O_2
.....		.....
O_3		O_4

Gambar 2. Desain Eksperimen

Keterangan :

O1 : nilai pretest kelas eksperimen

O2 : nilai posttest kelas eksperimen

O3 : nilai pretest kelas kontrol

O4 : nilai posttest kelas kontrol

X : perlakuan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*

Sumber : Sugiyono (2017)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jati Indah

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas V tahun Pelajaran 2024/2025

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jati Indah, peserta didik kelas VB dan VC yang berjumlah 52 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Jati Indah, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah.
2. Merumuskan masalah dan hasil penelitian pendahuluan.
3. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
4. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul.
5. Membuat kisi-kisi instrumen tes.
6. Menguji coba instrumen.
7. Menganalisis data yang diperoleh untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dibuat valid dan reliabel.
8. Melaksanakan penelitian dengan memberikan *Pretest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

9. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* dan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media PPT.
10. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.
11. Malakukan analisis dari pengolahan data hasil penelitian.
12. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki sifat yang sama walaupun persentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Menurut Sugiyono (2016) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Jati Indah.

Tabel 3. Populasi Peserta Didik Kelas V

Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	11	15	26
V B	13	13	26
V C	12	14	26
VD	10	16	26
Jumlah			104

Sumber: Dokumen wali kelas V SD N 1 Jati Indah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian penarikan dari jumlah populasi. Menurut, Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling. Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang

digunakan dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik di kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 26 peserta didik di kelas VC sebagai kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Menurut, Sugiyono (2017) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu.

1. **Variabel Bebas (*Independent*)**

   Variabel bebas merupakan suatau hal yang memepengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulonya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* (X).

2. **Variabel Terikat (*Dependent*)**

   Variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. **Definisis Konseptual Variabel**

   Definisi konseptual adalah penjelasan mendalam tentang sebuah ide atau gagasan secara teoretis. Ini seperti memberikan makna yang sangat spesifik dan jelas terhadap suatu kata atau istilah, tetapi dalam konteks yang lebih luas dan mendalam.

   a. **Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwal***

      Problem Based Learning berbantuan *Wordwall* merupakan sebuah inovasi pedagogik yang mengintegrasikan pembelajaran aktif dengan teknologi digital. Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerja sama dalam tim. *Wordwall*, sebagai p*latform* interaktif, menyediakan beragam alat yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kuis,

permainan, dan presentasi. Kombinasi antara *Problem Based Learning* dan *Wordwall* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, di mana peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan bermakna.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan selama proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang bersifat relatif permanen. Hasil belajar mencerminkan perubahan pada diri peserta didik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional adalah penjelasan yang sangat spesifik tentang suatu variabel atau konsep dalam sebuah penelitian. Definisi ini menjelaskan bagaimana variabel tersebut akan diukur atau diamati secara konkret dalam penelitian. Definisi operasional memberikan petunjuk yang jelas tentang bagaimana kita bisa mengidentifikasi dan mengukur variabel yang kita teliti.

a. Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall*

Penggunaan *Problem Based Learning* pada penelitian ini mengacu pada Sofyan dan Komariah (2016) langkah-langkah pendapat sebagai berikut.

1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah.
2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.
4) Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah.
5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Wordwall* sebagai berikut.

1) Mempersiapakan kelas yang nyaman dan kondusif untuk melakukan kegiatan pembelajaran.
2) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas.
3) Memberikan rangsangan (stimulus) pembelajaran untuk memberikan perhatian dan fokus peserta didik dalam memperhatikan materi yang akan disampaikan.
4) Melaksanakan pembelajaran yang aktif dan efektif melalui media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.
5) Melakukan evaluasi terhadap media *Wordwall* yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada tingkat pencapaian pemahaman atau penguasaan peserta didik terhadap materi atau kompetensi yang telah diajarkan, yang dapat diukur melalui indikator kognitif. Indikator kognitif merujuk pada kemampuan peserta didik dalam aspek-aspek berpikir tingkat tinggi, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi yang telah dipelajari.

Indikator hasil belajar dibagi menjadi 3 yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, afektif:berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat peserta didik, sedangkan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik peserta didik. Penilaian terhadap hasil belajar yang peneliti gunakan

dalam penelitian ini yaitu hanya menggunakan indikator kognitif saja yang dilakukan melalui tes *Pretest* dan *Posttest* yang berupa soal pilihan ganda, yang dimulai dari C3,C4, C5, dan C6.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik dari pengaruh perlakuan penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Menurut Siyoto dan Soduk (2015) tes merupakan instrumen penilaian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan seseorang. Tes dapat berupa soal pilihan ganda, essay, atau tugas praktik yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes sering digunakan untuk mengumpulkan data sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) suatu tindakan, seperti program pembelajaran, guna mengukur perubahan atau peningkatan kemampuan yang terjadi.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Salah satu teknik yang efektif untuk mengamati dan menganalisis tingkah laku non-verbal adalah melalui observasi. Menurut Sugiyono (2017) observasi adalah teknik pengumpulan data yang unik karena memungkinkan peneliti memperoleh data secara langsung dari sumbernya. Mengamati objek penelitian secara langsung, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih akurat dan valid. Observasi memungkinkan peneliti untuk memverifikasi informasi secara *real-time*, mengurangi potensi bias yang mungkin terjadi jika mengandalkan laporan subjek penelitian.

Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Dalam penelitian ini peneliti menggunaan teknik observasi dengan cara mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik

selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning*.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara peneliti sebagai pewawancara dengan narasumber. Wawancara yang dilakukan di dalam penelitian ini hanya sebagai data untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan terkait hasil belajar peserta didik. Kegiatan wawancara ini dilakukan secara langsung dengan pendidik kelas V di SDN 1 Jati Indah.

c. Dokumentasi

Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mendapat data yang relevan adalah dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengkaji berbagai dokumen atau artefak yang relevan dengan penelitian.

Dokumen-dokumen ini dapat berupa buku, peraturan, laporan kegiatan, foto, video, atau catatan lapangan. Dalam konteks penelitian tentang nilai ulangan harian Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V, dokumentasi dapat digunakan untuk mengumpulkan data berupa soal dan jawaban ulangan, serta catatan pendidik terkait pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi visual seperti foto atau video dapat digunakan untuk merekam aktivitas belajar-mengajar di kelas sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang proses pembelajaran.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* dengan

menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kreteria ke tercapaian minimal yang telah ditentukan. Tes tersebut terdiri dari tes yang berisikan soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Tes yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setiap soal bernilai 1 jika dapat mengerjakan soal dengan benar, sedangkan jika tidak dapat mengerjakan dengan benar maka akan mendapatkan nilai 0.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	No Soal	Tingkat Kesulitan
Mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan sekitarnya dan menempatkan keragaman tersebut secara setara.	Peserta didik dapat mensyukuri mengenal diri dan budaya di lingkungannya sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.	Keragaman di Indonesia	1, 6, 9 2, 8 3, 7, 10 4, 5	C3 C4 C5 C6
Memahami peran budaya dan bahasa dalam membentuk identitas dirinya serta mennaggapi secara proposional terhadap karakteristik fisik dan nonfisik orang dan benda yang ada dilingkungan sekitarnya.	Peserta didik dapat berperilaku menghargai keberagaman yang ada di lingkungannya sebagai bentuk sikap menghadapi tantangan dan keuntungan hidup kebhinekaan.	Bentuk keberagaman di Indonesia	17, 20 11, 15 12, 14, 13, 16, 18, 19	C3 C4 C5 C6

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	No Soal	Tingkat Kesulitan
Mengidentifikasi peluang dan tantangan yang muncul dari keragaman budaya di Indoesia	Peserta didik dapat menguraikan keuntungan dan tantangan hidup dalam keberagaman	Melestarikan keberagaman	24, 28 26, 29 21, 25 22, 23, 27, 30	C3 C4 C5 C6

Sumber : Analisis Peneliti 2025

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara dan dokumentasi dilaksanakan pada saat melakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai latar belakang. Instrumen non tes obesrvasi keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran di kelas. Adapun kisi-kisi lembar observasi yang peneliti gunakan mengacu pada langkah-langkah *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh Sofyan dan Komariah (2016) sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaan *Problem Based Learning*	Indikator pernyataan
Orientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik dapat menjelaskan masalah yang diberikan dengan jelas serta dapat menunjukkan kemampuan untuk menganalisis masalah dan mendiskusikan berbagai aspek yang terlibat dalam masalah tersebut.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dengan memanfaatkan keahlian masing-masing untuk mendalami masalah yang dihadapi serta mampu menyusun rencana kerja untuk menyelesaikan masalah bersama.

Langkah-langkah model pembelajaan *Problem Based Learning*	**Indikator pernyataan**
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan menyelidiki masalah dari berbagai sudut pandang selain itu, pendidik juga mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh isu yang ada
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik secara jelas menghubungkan hasil karya mereka dengan masalah yang dihadapi dan menunjukkan solusi yang mereka tawarkan berdasarkan penyelidikan yang dilakukan.
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber : Sofyan dan Komariah (2016)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Aktivitas Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

Aktivitas Peserta Didik	**Kriteria**			
	4	3	2	1
Peserta didik diarahkan pada masalah.	Peserta didik mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik cukup mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik kurang mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik tidak mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
Peserta didik diarahkan untuk belajar	Peserta didik mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik cukup mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalaha n yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalaha n yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Melakukan penyelidikan penelitian baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mecari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mecari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mecari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mecari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.
Menyajikan hasil karya.	Peserta didik mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.	Peserta didik tidak mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan.
Menganalisis dan mengevaluasi proses belajar.	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari.	Peserta didik cukup mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari.	Peserta didik Kurang mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari.	Peserta didik tidak mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari.

Sumber : Peneliti

I. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Novikasari (2016) validitas suatu instrumen menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan mampu mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas instrumen dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Adapun rumusnya, yaitu.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :
r_{xy} = Koefesien anatara variabel X dan Y
N = Jumlah Sampel
ΣX= Jumlah butir soal
ΣY= Skor total
Sumber : Novikasari (2016)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,40 - 0,70	Sedang
0,70 - 0,90	Tinggi
0,90 - 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Erlinawati (2019)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SD Negeri 1 Jati Indah pada tanggal 10 Januari 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Hasil validitas dapat sajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Jumlah	Klasifikasi
2, 3, 4, 5, 6, 9, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, dan 29	20	Valid
1, 7, 8, 10, 11, 15, 16, 21, 28, 30.	10	Tidak Valid

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 8 menunjukkan bahwa dari 30 butir soal diperoleh soal yang dinyatakan valid sebanyak 20 butir soal dan soal yang dinyatakan tidak valid sebanyak 10 butir soal, sehingga 20 soal tersebut dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena rhitung < rtabel dengan rtabel sebesar 0,423. (lampiran 16, halaman 128).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi dan ketetapan suatu instrumen pengukuran dalam memberikan hasil yang sama atau serupa ketika digunakan berulang kali pada kondisi yang sama atau serupa. Erlinawati (2019) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat diandalkan untuk mengukur suatu konstruk atau variabel yang sama. Reliabilitas yang tinggi mengindikasikan bahwa instrumen tersebut dapat memberikan hasil pengukuran yang stabil dan dapat

dipercaya. Artinya, jika instrumen digunakan untuk mengukur karakteristik yang sama pada kelompok yang sama dalam waktu yang berbeda, maka hasil yang diperoleh cenderung konsisten. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR (*Kuder Richardson*), Oleh karena itu pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan nilai acuan 0,60.

Pengujian reliabilitas instrumen tes dalam penelitian ini akan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel* 2010.

Rumus:

$$\mathbf{r_{11}} = \left[\frac{\mathbf{K}}{\mathbf{K-1}}\right]\left[\mathbf{1} - \frac{\mathbf{S_i^2}}{\mathbf{S_t^2}}\right]$$

Keterangan:

r11 = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

S_i^2 =Varians totasl

S_t^2 = Varians Butir

Sumber : Arikunto (2010)

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*). Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut. Kriteria pengujian apabila:

1. Jika nilai r 11 > 0,60 maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen realiabel atau terpecaya.
2. Jika nilai Jika nilai r 11 < 0,60 maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen realiabel atau terpecaya.

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas

Koefesien Reliabilitas	Tingkat Realiabilitas
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat Kuat

Sumber : Erlinawati (2019)

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

No	Varians Butir
1	0,2597
2	0,2424
3	0,2078
4	0,2273
9	0,2078
10	0,2078
12	0,2424
13	0,2597
15	0,2532
16	0,1840
17	0,2597
18	0,2532
19	0,2273
22	0,2532
23	0,2273
24	0,2532
25	0,2078
27	0,2532
28	0,2619
29	0,2424
∑ Varians Butir	4,7316
Varians total	21,6364
r 11	0,82243
Kreteria	Reliabel
Keterangan	Sangat Kuat

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 10. diatas perhitungan uji reliabilitas instrumen tes, diketahui bahwa instrumen yang akan peneliti gunakan yakni soal tes no : 1,2,3,4,9,10,12,13,15,16,17,18,19,22,23,24,25,27,28,29. Hasil dari rumus *alpha cronbach* (r11) dikonsultasikan dengan nilai tabel r product moment dengan dk = n-1, signifikan atau α sebesar 5% diperoleh r tabel sebesar 0,423. Hasil uji reliabilitas didapat bahwa koefisien korelasi r11 sebesar 0,82243 , sedangkan r tabel yaitu sebesar 0,423. Hal ini dapat disimpulkan bahwa r 11 > r tabel dengan interpretasi bahwa uji instrumen sangat reliabel. Hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 17, halaman 129).

3. Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan *Microsoft Office Excel* 2010 dengan rumus berikut.

$$\mathrm{TK} = \frac{\sum \mathrm{B}}{\sum \mathrm{P}}$$

Keterangan:
P = Tingkat kesukaran
∑B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar
∑P = Jumlah seluruh peserta didik.

Tabel 11. Klasifikasi Tingkan Kesukaran

Besar tingkat kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Son (2019)

Berdasarkan analisis data tingkat kesukaran soal, dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Jumlah	Kategori
3, 4, 12, 23, 24, 29.	6	Mudah
1, 2, 12, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 27, 29	13	Sedang
13	1	Sukar

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 12 diatas dapat diketahui bahwa terdapat 6 soal dengan kategori mudah, 13 soal dengan kategori sedang, dan 1 soal dengan kategori sukar (lampiran 18, halaman 130).

4. Uji Pembeda Soal

Daya pembeda soal sangat penting karena instrumen yang baik harus mampu membedakan kemampuan masing-masing peserta didik. Menurut Fatimah (2015), daya pembeda soal didefinisikan sebagai kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan *Microsoft*

Office Excel 2010 dengan rumus berikut.

$$\mathbf{D}\ \frac{\mathbf{BA}}{\mathbf{JA}} - \frac{\mathbf{BB}}{\mathbf{JB}} = \mathbf{PA - PB}$$

Keterangan:
D = Daya pembeda soal
JA = Jumlah peserta kelompok atas
JB = Jumlah peserta kelompok bawah
BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
PA = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 13. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,71 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Kurang Baik
<0,00	Tidak Baik

Sumber : Fatimah (2015)

Berdasarkan analisis data dapat diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Jumlah	Kategori
24	1	Baik Sekali
2, 3, 4, 9, 15, 17, 18, 19, 22, 23, 25, 27, 28, 29	14	Baik
16	1	Cukup
12, 13	2	Kurang Baik
1, 10	2	Tidak Baik

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 14 dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori baik sekali, 14 butir soal dengan kategori baik, 1 butir soal dengan kategori cukup, 2 butir soal dengan kategori kurang baik dan 2 butir soal dengan kategori tidak baik (lampiran 19, halaman 131).

J. Teknik Analisis Data

1. Uji Analisis Data

a. Analisis Data Aktivitas Model *Problem Based Learning*

Analisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta diidk dengan model *Problem Based Learning* selama pross pembelajaran. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus.

$$\boldsymbol{Na = \frac{R}{SM}\ X\ 100}$$

Keterangan :
Na : Nilai akhir
R : Jumlah skor yang diperoleh
SM : skor maksimum

Tabel 15. Kategori nilai aktivitas belajar peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1.	N > 80	Sangat Aktif
2.	60 ≤ 79	Aktif
3.	50≤ 59	Cukup
4.	N < 50	Kurang

Sumber : Trianto (2011)

b. Nilai Hasil Belajar (Kognitif)

Nilai hasil belajar peserta didik secara individual dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM}\ x\ 100$$

Keterangan:
S= Nilai peserta didik
R= Jumlah skor
N= Skor maksimum dari tes
Sumber: Kunandar (2013)

Tabel 15. Kriteria keberhasilan Nilai Kognitif

Kriteria	Presentase
93-100	Sangat Baik
84-92	Baik
75-83	Cukup
≤75	Kurang

Sumber: Kunandar (2013)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest, posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N\text{-}Gain = \frac{skor\ postest - skor\ pretest}{skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Kategori sebagai berikut
Tinggi : $0{,}7 \leq N\text{-}Gain \leq 1$
Sedang : $0{,}3 \leq N\text{-}Gain < 0{,}7$
Rendah : $N\text{-}Gain < 0{,}3$
Sumber: Arikunto (2010)

2. **Uji Persyaratan Analisis Data**

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *kolmogrov-smirnov*. Menurut Quraisy (2022) , *uji kolmogorov-smirnov* untuk satu sampel digunakan untuk menentukan apakah suatu sampel berasal dari distribusi tertentu. Uji kolmogorov-smirnov dilakukan apabila sampel lebih dari 50 orang, maka uji *kolmogrof-smirnov* lebih tepat digunakan sebagai acuan uji normalitas data yaitu dengan bantuan program SPSS 27. Data yang dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansinya lebih kecil dari 5% (0,05).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 27 Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean > α = 0,05 atau lebih besar dari 0,05 maka

data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean < α = 0,05 atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

3. **Uji Hipotesis Penelitian**

Uji hipotesis adalah sebuah cara yang digunakan untuk menguji apakah suatu penelitian yang dilakukan memberikan hasil yang bermakna. Pengujian ini menggunakan metode regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 27. Menurut Muncarno, (2017), regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan diperoleh nilai Fhitung yang akan ditafsirkan menggunakkan kaidah pengujian. Kaidah pengujian regresi linier sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno, (2017) yang dilakukan dengan membandingkan nilai Fhitung dengan Ftabel. Jika Fhitung > Ftabel, maka Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti signifikan, sedangkan jika Fhitung < Ftabel maka Ha ditolak dan Ho diterima yang berarti tidak signifikan, yang ditentukan dengan taraf signifikan $\boldsymbol{\alpha}$ = 0,05

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu.

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila kelas V SDN 1 Jati Indah

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila kelas V SDN 1 Jati Indah.

V. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Penggunaan metode pengajaran yang kurang tepat atau kurang bervariasi dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar yang tidak maksimal. Salah satu alasannya yaitu metode pengajaran tradisional yang lebih mengutamakan ceramah atau pembelajaran yang berfokus pada pendidik (*teacher-centered learning*) sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar kurang optimal. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan teknologi seperti *Wordwall* dapat mempermudah proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara interaktif dan menarik. *Wordwall* merupakan aplikasi *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* peserta didik di sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 60,77% sementara rata-rata *posttest* sebesar 80,96%. dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang hasilnya diketahui Fhitung > Ftabel 30,455 > 4,23, maka Ha diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan di atas, maka diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Jati Indah, sebagai berikut.

1. **Peserta Didik**

   Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat menggunakan berbagai media seperti *Wordwall* dengan optimal agar mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. **Pendidik**

   Pendidik diharapkan bisa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* dengan optimal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada menghargai keragaman. Selain itu juga pendidik diharapkan mampu menyesuaikan dan menciptakan sendiri media pembelajaran seperti *Wordwall* sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

3. **Kepala Sekolah**

   Kepala sekolah diharapkan dapat menganjurkan para pendidik untuk dapat menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu juga diharapkan kepala sekolah dapat memfasilitasi alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan oleh pendidik. Dalam hal ini peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk menyediakan alat proyektor yang lebih banyak lagi .

4. **Peneliti Selanjutnya**

   Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan untuk dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media yang sesuai dan dalam pembelajaran yang berbeda

sesuai kebutuhan peserta didik. Mengenai hasil belajar peserta didik diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. 2022. Model Dan Metode. In G. Setiadi (Ed.), *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, Malang.

Akbar, F A & Hadi, S. M. 2023. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa. *CV Adanu Abimata*, *4*(2), 8.

Akhmad Dalil Rohman, dan Tri Noor Khaliza. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, *2*(2), 72–79.

Ani, W. 2024. Metode mengajar sebagai strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar. *Metallurgical and Materials Transactions A*, *30*(8), 2221.

Arden Simeru, Natusion, Takdir, M., Siswati, S., & Susanti, Wilda, W. K. 2023. *Model-Model Pembelajaran* (Sutomo. (ed.)). Penerbit Lakeisha. Klaten.

Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. 2021. DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION:*

Ariana, R. 2016. *Indikator komitmen belajar*. Jurnal Pendidikan. 1–23.

Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Rineka Cipta Jakarta

Asmadi, A. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, *6*(3), 945–962.

Asril & Zaman, N. 2019. *Buku Pendidikan Pancasila_Compressed.Pdf* (Joni Alizon (ed.); Pertama). Cahaya Firdaus. Sleman.

Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. 2020. Pengembangan Medpen Bareta pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Kajian Teori*, *3*, 103–111.

Azizah, C. 2022. *Implemetasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SD Islam Maarif Sukorejo*. *4*(1), 1–23.

Budi, A., & Richardus. 2023. *Problem Based Learning* (M. Kika (ed.)). CV Andi Offset. Yogyakarta.

Bunyamin. 2021. *PEMBELAJARAN: Abdul Rauf* (A. Hasmawati, Lismawati (ed.)). UPT UHAMKA Press. Jakarta Selatan.

Darwati, I. M., & Purana, I. M. 2021. Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya*, *12*(1), 61–69.

Diah Pebriyanti, & Irwan Badilla. 2023. Implementasi Pendidikan Karakter Siswa Di Kelas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *6*(3), 1325–1334.

Dinata, M. R. K., Syafruddin, & Septiana, S. 2021. Konsep Dasar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal PG-PAUD STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai*, *4*(1), 1–23.

Djamaluddin, A., & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *New Scientist* (Pertama, Vol. 162, Issue 2188). Cv. Kaaffah Learning Center.

Durrotunnisa, & Nur, H. R. 2022. Upaya Membangun Kedisplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 1845–1857.

Erlinawati, C. E. 2019. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket Kemandirian Belajar Matematik. *THETA: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 53–57.

Fatimah, L. U., Alfath, K. 2015. Analisis kesukaran soal, daya pembeda dan fungsi distraktor. Jurnal Cendekia. *8*, 6.

Fithriyah, D. N. 2024. Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, *2*(1), 12–21.

Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*, 16195–16221.

Hamdalia Herzon, H., Budijanto, & Hari Utomo, D. 2017. Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, *3*(1), 42–46.

Hamzah. 2019. *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.Sleman.

Haq, R. 2022. Pancasila sebagai Ideologi dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan*

Pembelajaran, *2*(2), 52–56.

Hermansyah. (2020). Problem Based Learning in Indonesian Learning. *Social, Humanities, and Educations Studies (SHEs): Conference Series*, *3*(3), 2257–2262.

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.

Hidayah, N., & Nurhayati, T. 2022. Pengaruh penerapan PBL terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan,. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.

Kartini, D., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(1), 113–118.

Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, *2*(2), 347–358.

Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertiifikasi Guru.*

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(2), 323–339.

Masduriah, H. (2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL terhadap keterampilan HOTS siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *2*(1), 277–285.

Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. 2020. Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *bioedusains:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, *3*(2), 195–207.

Mirdad, J. 2020. *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. *2*(1), 14–23.

Mochammad, & Triansyah, A. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap. *Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan)*, *4*(2), 32–38.

Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2012. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *1*(2), 552–560.

Muncarno. 2017. Cara mudah belajar statistika. Hamim Group. Metro.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.

Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, *01*(04), 747–750.

Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, *11*(1), 9–16.

Natalia, L., & Saingo, Y. A. 2023. Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter dan Moral di Lembaga Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*,Vol. *1*(10). Hal 1-50.

Novikasari, I. 2016. Uji Validitas Instrumen. *Seminar Nasional Riset Inovatif 2017*, *1*(1), 530–535.

Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. 2023. Implementasi model Problem Based Learnng (PBL) berbantuan media wordwall. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *4*, 178–182.

Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, *3*(2), 333–352.

Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. 2023. Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, *2*(1), 42–49. \

Perdana, D.R, Mona, M. Rapani, Habibi, R.K. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar* (pertama). Media Akademika. Bandar Lampung.

Perdana, D.R & Mona, M. (2020). *Pendidikan Pancasila* (Pertama). Graha Ilmu. Bandar Lampung.

Pratiwi, V. D., & Wuryandani, W. 2020. E*ffect of Problem Based Learning* (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *9*(3), 401.

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2022. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 177–180.

Rahayu, D. M., Putri, Y. A., Wahyuni, N. I., Aeni, K., Fipp, P., & Negeri, U. 2023. Implementasi Model Pembelajaran Pjbl Berbantuan Media Word Wall Pada Materi Norma Dan Aturan Kelas V Sd Pancasila. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *09*, 2368–2377.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *2*(2), 79.

Riyadi, A. L. 2024. Pengaruh model. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *8*(1), 1–153.

Rizki, D. R. N. W. T. S. W. I. N. R. A. 2023. 2135- *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , *09*(05), 1812–1825.

Ropi, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar. In SyukrulHamdi (Ed.), *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (Pertama). Universitas Hamzanwadi Press.

Sabitha, P. C., & Hasanudin, C. 2024. *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru bagi Anak Sekolah Dasar*. *2023*, 1587–1597.

Saeful, M., & Suryani, R. 2021. *Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning)* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar.

Salsabila, E. P. 2024. Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisipline*, *2*(4), 139–144.

Sari, S., Nurhaedah, N., & Hamka, M. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V UPT SPF SD Inpres Bira 2 Makassar Sulawesi Selatan. *Pembelajaran*, *4*(1), 165–169.

Setiawan, P., & Haryati, T. 2024. Penerapan Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, *8*(1), 359–365.

Setiawati, S. M. 2018. "Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, *35*(1), 31–46.

Siyoto, S., & Soduk, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. literasi Media Publshing. Yogyakarta.

Sofyan, H., & Komariah, K. 2016. Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *6*(3), 1-260.

Somayana, W. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(03), 283–294.

Son, A. L. 2019. Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, *10*(1), 41–52.

Sudrajat, R., & Budi Astuti, C. 2023. Penerapan Empat Elemen Kunci Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Capaian Pembelajaran Di Fase D Kelas Vii. *Civis : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *12*(1), 1–17.

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. 2024. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, *4*(1), 73–80.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.CV Alfabet. Bandung.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* CV Alfabet. Bandung.

Sugiyono 2017. *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D* (P. D. Sugiyono (ed.); 225th ed.). CV. Alfabeta Bandung.

Suhendar, U., & Ekayanti, A. 2018. *Problem Based Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(1), 15–19.

Sundari Elgy. 2024. Penerapan Model PBL Berbantuan Wordwall Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Sutikno, M. S. 2019. *Metode & Model-Model Pembelajaran "Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan"* (P. Hadisaputra (ed.)). Holistica.

Syamsidah, & Suryani, H. 2018. Buku Model Peoblem Based Learning (PBL). In H. Rahmadhan (Ed.), *Buku* (pertama). Cv Budi Utama. Sleman.

Tibahary, A. R. 2018. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung.

Ummah, M. S. 2023. Teori Teori Belajar dan Pembelajaran. In Kahar, R. Nurhayati, & Muyassarah (Eds.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). PT. Pena Persada Kerta Utama. Klaten.

Wahab, G., & Rosnawati. 2016. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta.

Wardani, D. A. W. 2023. *Problem Based Learning*: Membuka Peluang Kolaborasi dan Pengembangan Skil siswa. Jawa Dwipa. Jawa Tengah,

Wena, M. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. perpustakaan IAI Agus Salim. Lampung.

Widiyastuti, Indry, Rondli, Rondli, Ismaya, E. A. 2024. *Pengaruh Penerapan Model Pbl Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi "Norma" Kelas V Sekolah Dasar*. *7*(2), 140–148.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., Nyoto, A. 2019. Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai tuntutan pengembangan Sumber Daya Manusia di era global. *Esta Larosa, Sudji Munadi. Level of Absorption and Suitability in the Field of Machining Work among Vocational School Graduates in Yogyakarta Region. American Journal of Educational Research.*

Winataputra. 2019. HAkikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1–46.

Wulandari. 2021. Kajian Teori Hasil Belajar. Jurnal Pgri. Bandung.

Yuli, V., Sulisworo, D., Robi'in, B., & Rismawati Nur Afina, E. 2023. *Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality untuk Peningkatan HOTS Siswa*. Penerbit K-Media. Bandung.

Zahro, N. A. Q. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall. *Abdima jurnal pengabdian mahasiswa.*

Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa di Sekolah Dasar.

Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. 2021. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*,