

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**LUTFI NADA SAGITA
NPM 2153053037**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

LUTFI NADA SAGITA

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Tingginya hasil belajar menunjukkan efektivitas model dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun, dalam penelitian ini ditemukan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Kresnomulyo masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan populasi berjumlah 35 peserta didik dan sampel sebanyak 35 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes berupa lembar observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana, berdasarkan hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 3 Kresnomulyo.

Kata kunci : hasil belajar, *problem based learning*, *wordwall*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED-LEARNING MODEL ASSISSTED BY WORDWALL MEDIA ON THE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN IPAS LEARNING GRADE V ELEMENTARY SCHOOL

BY

LUTFI NADA SAGITA

Learning outcomes was an important indicator in measuring the success of the learning process. High learning outcomes indicated the effectiveness of the learning models and media used in the teaching and learning process. However, in this study it was found that the learning outcomes of IPAS of grade V students of SDN 3 Kresnomulyo were still low. This study aimed to determine the effect of the problem based learning model assisted by wordwall media on student learning outcomes. This research method was a quasi-experimental design with a population of 35 students and a sample of 35 students. Determination of the sample used purposive sampling technique. Data collection techniques used test and non-test techniques in the form of observation sheets. Hypothesis testing used simple linear regression, based on the results of the analysis, it was concluded that there was a significant influence of the use of the problem based learning model assisted by wordwall media on the learning outcomes of IPAS of grade V students of SDN 3 Kresnomulyo.

Keywords: learning outcomes, problem based learning, wordwall.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

LUTFI NADA SAGITA

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 MODEL PEMBELAJARAN
PROBLEM-BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH
DASAR**

Nama Mahasiswa:

Tutfi Nada Sagita

No. Pokok Mahasiswa:

2153053037

Program Studi:

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan:

Ilmu Pendidikan

Fakultas:

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP. 196007251984032001

Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.
NIK. 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

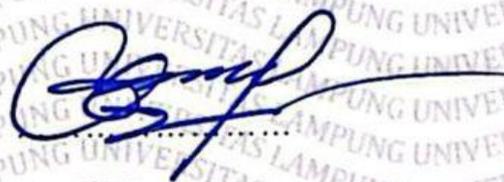
Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Sekretaris

: **Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.**



Penguji Utama

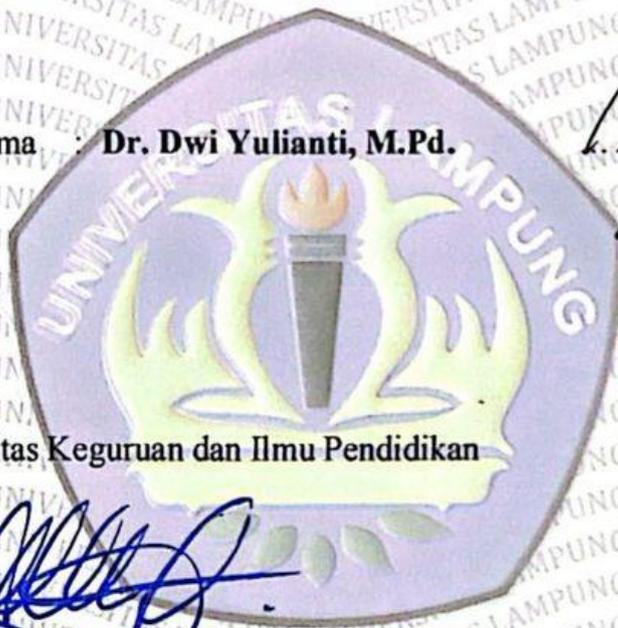
: **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd

198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 Mei 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Lutfi Nada Sagita
NPM : 2153053037
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 15 Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Lutfi Nada Sagita
NPM 2153053037

RIWAYAT HIDUP



Lutfi Nada Sagita lahir di Tania Makmur, Kecamatan Lempuing Jaya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan, pada tanggal 10 November 2002. Peneliti adalah anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Muhammad Hadiono dan Ibu Jarmiatin.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 5 Mesuji Timur lulus pada tahun 2015
2. SMP Utama Wacana 8 lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 01 Tanjung Raya lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes Seleksi Jalur Mandiri. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Tanjung Gading, Kecamatan Rajabasa, Kabupaten Lampung Selatan pada tahun 2024.

MOTTO

“Pendidikan adalah tiket ke masa depan. Hari esok dimiliki oleh orang-orang yang mempersiapkan dirinya sejak hari ini”

(Malcolm X)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyembut nama Allah yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT karena atas izin-Nya. Skripsi ini dapat terselesaikan, dan dengan segala ketulusan serta kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada yang teristimewa di dunia.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Muhammad Hadiono, dan Ibu Jarmiatin, terimakasih atas cinta dan kasih sayang, didikan, nasihat, pengorbanan, dukungan dan do'a yang menemani setiap langkahku. Kalian adalah sosok luar biasa yang telah mewarnai dan mengisi duniaku dengan penuh kasih sayang dan kebahagiaan tiada henti.

Kakaku tercinta Ahmad Latifkan, yang selalu mendukung, menasehati dan mendoakan disetiap langkahku.

Adikku tercinta Muhammad Izza Syahrughan dan Tyas Ayu Ning Sas (alm), yang selalu memberikan kebahagiaan dan bagian berharga dalam setiap langkah dan doa.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji sukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala karunia dan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak . oleh karena itu, peneliti mneyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan serta fasilitas yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dalam proses administrasi dan pengesahan pada skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitin ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang senantiasa membantu, memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., Sekertaris Penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Penguji Utama sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala Sekolah, wali kelas VA dan VB, peserta didik kelas VA, VB SDN 3 Kresnomulyo dan kepala sekolah, wali kelas V dan peserta didik kelas V SDN 4 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa yang telah memberikan izin Penelitian dan membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Teruntuk Iin Indah Lestari, Nurul Arifah, Filda Seviana, Hani Saputri, Nova Amalia Putri, terimakasih sudah menjadi partner bertumbuh di segala kondisi yang terkadang tidak terduga dan menjadi pendengar yang baik untuk penulis serta memberikan bantuan, motivasi, nasihat, dan semangat dikala susah maupun senang.
11. Teruntuk Olip Sagita, Della Puspita, Cherilya Azzahra, Indra Bangsawan dan Arya Dwi Pantara, sahabat penulis yang selalu menemani, memberi motivasi dan semangat yang luar biasa dari penulis SMA hingga saat ini. Terimakasih karena tidak pernah meninggalkan penulis dan selalu mendengarkan keluhan penulis selama ini.
12. Terimakasih untuk teman seperjuangan Dwi Susanti, Iin Kurniawati, Khusnul Ramdhani Rianata, Niken Maulidya, Soviyani, Yossa Elvita, Dwi Pebrian, Karina Cahya Utami, telah berbagi canda tawa, memberikan waktu dan tenaganya dalam setiap tahap seminar skripsi peneliti. Terimakasih karena tidak pernah meninggalkan penulis sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluhan penulis selama berada di perantauan ini.
13. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2021, terkhusus kelas H yang telah berjuang bersama dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melindungi dan membalas semua pihak atas kebaikan yang diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 15 Mei 2025
Peneliti



Lutfi Nada Sagita
NPM 2153053037

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Hasil Belajar	8
1. Pengertian Hasil Belajar.....	8
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	8
3. Macam-Macam Hasil Belajar.....	9
B. Pembelajaran IPAS	11
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	11
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	11
C. Belajar	13
1. Pengertian Belajar	13
2. Tujuan Belajar	13
3. Prinsip-Prinsip Belajar	14
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	15
5. Teori-Teori Belajar.....	17
D. Pembelajaran	19
1. Pengertian Pembelajaran	19
2. Tujuan Pembelajaran.....	19
3. Ciri-Ciri Pembelajaran	20
E. Model Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	21
2. Macam-Macam Model Pembelajaran	21
F. Model <i>Problem Based Learning</i>	23
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	23
2. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	23

3.	Kelebihan Model <i>Problem Based Learning</i>	24
4.	Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	25
G.	Media Pembelajaran	26
1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2.	Manfaat Media Pembelajaran.....	26
3.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	27
4.	Media <i>Wordwall</i>	29
H.	Penelitian Relevan.....	30
I.	Kerangka Pikir.....	31
J.	Hipotesis Penelitian.....	34
III.	METODE PENELITIAN	35
A.	Jenis dan Desain Penelitian	35
1.	Jenis Penelitian.....	35
2.	Desain Penelitian.....	35
B.	Waktu dan Tempat Penelitian	36
1.	Tempat Penelitian.....	36
2.	Waktu Penelitian	36
3.	Subjek Penelitian.....	36
C.	Prosedur Penelitian.....	36
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	37
1.	Populasi Penelitian	37
2.	Sampel Penelitian.....	38
E.	Variabel Penelitian	38
1.	Variabel Bebas (<i>independent</i>).....	39
2.	Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	39
F.	Definisi Konseptual dan Operasional.....	39
1.	Definisi Konseptual.....	39
2.	Definisi Operasional.....	39
G.	Teknik Pengumpulan Data	41
1.	Teknik Tes.....	41
2.	Teknik Non Tes	41
H.	Instrumen Penelitian.....	42
1.	Instrumen Tes.....	42
2.	Instrumen Non tes	43
I.	Uji Prasyarat Instrumen.....	45
1.	Uji Validitas	45
2.	Uji Reliabilitas.....	46
3.	Uji Tingkat Kesukaran	47
4.	Uji Daya Beda	48
J.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	50
1.	Teknik Analisis Data.....	50
2.	Uji Prasyarat Analisis Data	51
3.	Uji Hipotesis.....	52
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A.	Hasil Penelitian	54
1.	Pelaksanaan Penelitian	54

2. Hasil Penelitian	55
3. Analisis Data Penelitian	55
4. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	63
B. Pembahasan	66
C. Keterbatasan Penelitian	71
1. Keterbatasan Teori	71
2. Keterbatasan Waktu	71
3. Keterbatasan Populasi	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rekapitulasi Nilai Mata Pelajaran IPAS	3
2. Data jumlah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri	38
3. Kisi-kisi Instrumen Tes	42
4. Kisi-kisi Lembar Observasi Model <i>Problem Based</i>	43
5. Rubrik Penilaian Observasi Model <i>Problem Based Learning</i>	44
6. Klasifikasi Validitas	45
7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	46
8. Klasifikasi Realibilitas	47
9. Hasil Reliabilitas	47
10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	48
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	48
12. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	49
13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	49
14. Data Hasil Belajar	50
15. Klasifikasi Data Aktivitas Belajar.....	51
16. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	56
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	58
18. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	60
19. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	60
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	62
21. Hasil Perhitungan Uji N-Gain.....	62
22. Hasil Uji Normalitas	63
23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	64
24. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	65
25. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	66
26. Hasil R <i>Square</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	33
2. Desain Penelitian.....	36
3. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	56
4. Diagram Batang Penilaian <i>Pretest</i> Kelas	57
5. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	58
6. Diagram Batang Penilaian <i>Posttest</i> Kelas.....	59
7. Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halama
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	81
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	82
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen	83
4. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar.....	84
5. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	85
6. Surat Uji Coba Instrumen Penelitian.....	86
7. Surat Balasan Uji Coba Instrumen Penelirian.....	87
8. Surat Izin Penelitian	88
9. Surat Balasan Izin Penelitian	89
10. Pedoman Wawancara	90
11. Kegiatan Penelitian	91
12. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	92
13. Modul Ajar Kelas Kontrol	107
14. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	119
15. Media Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	120
16. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	121
17. Media Pembelajaran Kelas Kontrol	123
18. Soal Uji Coba Instrumen.....	124
19. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Instrumen	128
20. Hasil Uji Validitas.....	129
21. Hasil Uji Reliabilitas	130
22. Hasil Uji Daya Beda Soal	131
23. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	132
24. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
25. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137
26. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	138

27. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	142
28. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	146
29. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	150
30. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
31. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Model	156
32. Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Problem Based</i>	158
33. Nilai N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	159
34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	161
35. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	162
36. Hasil Uji Regresi Sederhana	163
37. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	165
38. Tabel F	166
39. Tabel T	167
40. Dokumentasi Penelitian	168
41. Dokumentasi Wawancara Bersama Pendidik Kelas V dan.....	170
42. Gedung Sekolah	171
43. Jadwal.....	172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi manusia untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan memperluas wawasan mereka. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan potensi diri untuk menjadi lebih baik. Pendidikan berfungsi sebagai proses pembelajaran jangka panjang yang bertujuan untuk mengembangkan diri dan potensi peserta didik, sehingga mereka dapat menjadi generasi yang berkualitas.

Pendidikan pada umumnya dibagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, pendidikan informal dan nonformal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa dengan cara mengembangkan potensi yang dimilikinya. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, penting untuk memperhatikan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti motivasi, metode pengajaran, serta dukungan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, perlu adanya upaya yang terkoordinasi antara pendidik, peserta didik, serta sistem pendidikan itu sendiri dalam menciptakan kondisi belajar yang mendukung ketercapaian hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui usaha, melibatkan kemampuan berpikir (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan fisik (psikomotor), serta kombinasi dari ketiganya. Proses ini memberikan pengalaman yang berlangsung cukup lama, yang membuat seseorang mengalami perubahan dalam pengetahuan, baik dari apa yang dia amati langsung maupun tidak langsung. Perubahan tersebut akan tetap ada dalam dirinya. Hasil belajar ini bisa dilihat dari nilai yang

didapatkan peserta didik saat dievaluasi (Rahman, 2021). Selain itu, Hasil belajar adalah pencapaian atau hal yang diperoleh siswa melalui usaha atau pemikiran mereka, yang diukur dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berbagai aspek kehidupan. Hasil tersebut terlihat dalam diri individu melalui penilaian terhadap sikap, pengetahuan, keterampilan dasar, dan perubahan perilaku yang dapat diukur secara kuantitatif (Sugiarto, 2020).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti gangguan kesehatan, cacat fisik, serta faktor psikologis yang meliputi intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan peserta didik, serta kelelahan. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik terdiri dari pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat (Majid, 2008).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Listianah dkk., 2024) dalam penelitiannya memperoleh data hasil siklus I, rata-rata nilai peserta didik pada pertemuan I yaitu 52,6, pada pertemuan 2 yaitu 68,4 pada siklus I ini belum memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan hasil belajar. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik pada pertemuan I yaitu 74,6, sedangkan pada pertemuan II yaitu 81. Sedangkan (Octaviana dkk., 2023) dalam penelitiannya memperoleh data tingkat ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 57% meningkat menjadi 87% pada siklus II, Selain itu (Rivaningtyas dkk., 2023) dalam penelitiannya memperoleh hasil kontrol terhadap nilai tes belajar peserta didik secara klasikal pada periode sebelumnya sebesar 43,75%, bertambah menjadi 56,25% pada sesi pertama dan akhir sesi kedua juga bertambah menjadi 81,25%.

Rendahnya hasil belajar IPAS tersebut terjadi juga pada Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 November 2024 menunjukkan bahwa hasil belajar yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo. Hal ini ditunjukkan dengan adanya rekapitulasi nilai mata pelajaran IPAS peserta didik yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Mata Pelajaran IPAS

Nilai	VA						Σ
	Ulangan Harian 1		Ulangan Harian 2		Sumatif Tengah Semester		
	Angka	Persentase	Angka	Persentase	Angka	Persentase	
30-40	-	-	-	-	-	-	20
41-50	-	-	-	-	5	25%	
51-60	2	10%	-	-	5	25%	
61-70	11	55%	5	25%	3	15%	
71-80	7	35	5	25%	5	25%	
81-90	3	15%	7	35%	2	10%	
91-100	1	5%	2	10%	-	-	
Rata-rata	73,65		78,3		61,05		

Nilai	VB						Σ
	Ulangan Harian 1		Ulangan Harian 2		Sumatif Tengah Semester		
	Angka	Persentase	Angka	Persentase	Angka	Persentase	
30-40	-	-	-	-	3	20%	15
41-50	3	20%	-	-	4	26,6%	
51-60	1	6,6%	-	-	3	20%	
61-70	5	33,3%	6	40%	1	6,6%	
71-80	4	26,6%	4	26,6%	4	26,6%	
81-90	2	13,3%	4	26,6%	-	-	
91-100	-	-	1	6,6%	-	-	
Rata-rata	65,1		73,7		53,06		

(Sumber: Dokumentasi Rekapitulasi Nilai Mata Pelajaran IPAS semester ganjil kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo tahun pelajaran 2024/2025)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik pada kelas V masih banyak yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan $KKTP \geq 70$. Kelas VA dan VB menunjukkan nilai dibawah persentase 50%. Hal tersebut dapat disimpulkan berdasarkan hasil rekapitulasi nilai menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mendapatkan hasil belajar IPAS yang rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis pada penelitian pendahuluan, diketahui bahwa: 1). Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). 2). Model *Problem Based Learning* (PBL) belum diterapkan secara optimal di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo. *Problem Based Learning*, yang berfokus pada pemecahan masalah nyata, sangat relevan untuk pembelajaran abad-21 karena dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Namun,

kendala dalam pelatihan, pemahaman, dan kesiapan pendidik menyebabkan model ini belum maksimal digunakan. 3). Terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo, teknologi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun, keterbatasan dalam infrastruktur, pelatihan pendidik, dan pemahaman mengenai manfaat teknologi dalam pendidikan menjadi hambatan utama dalam pemanfaatannya. 4). Rendahnya hasil belajar peserta didik yang mana terlihat dari nilai-nilai yang diperoleh peserta didik belum mencapai standar yang diharapkan. Fenomena ini menunjukkan adanya masalah dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikelas.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan mengintegrasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Penerapan *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad-21. Dengan menggunakan media *Wordwall* yang berbentuk game edukasi, peserta didik diharapkan lebih tertarik dalam memahami materi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu penanganan yang efektif untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Wordwall* merupakan pembelajaran yang inovatif dan peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah yang autentik (nyata) sehingga diharapkan dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan inkuiri dan keterampilan tingkat tinggi, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya (Arends, 2012). Dengan model ini, peserta didik dapat membangun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi serta kemampuan *inquiry*, memfasilitasi kemandirian peserta didik, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) sangat efektif jika dipadukan dengan media *Wordwall*, mengingat pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) memiliki karakteristik yang melibatkan kajian tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Pembelajaran dalam konteks ini perlu lebih konkret, sehingga kombinasi model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* dapat menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran lebih nyata dan relevan. Dengan mengintegrasikan *Problem Based Learning* dan *Wordwall*, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif, memberikan stimulus yang efektif bagi peserta didik untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Saputri dkk., 2023) media *Wordwall* sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan *Wordwall* membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* berperan penting dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum optimal menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
4. Pendidik belum optimal menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran secara optimal.
5. Hasil belajar dari beberapa peserta didik masih rendah.

6. Hasil belajar IPAS belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* (X)
2. Hasil belajar IPAS peserta didik (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber yang menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus dibidang pendidikan terhadap pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

b. Pendidik

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, pendidik dapat menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, sehingga dapat lebih menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung secara penuh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* agar menunjang peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya di masa yang akan datang untuk tetap terus berinovasi dan berkreasi dalam membuat sebuah penelitian.

e. Penulis

Memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat bagi penulis dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik pada tingkat sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar sebenarnya adalah ciri khas manusia yang membedakannya dari hewan. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui usaha, melibatkan kemampuan berpikir (kognitif), perasaan (afektif), dan keterampilan fisik (psikomotor), serta kombinasi dari ketiganya. Proses ini memberikan pengalaman yang berlangsung cukup lama, yang membuat seseorang mengalami perubahan dalam pengetahuan, baik dari apa yang dia amati langsung maupun tidak langsung. Perubahan tersebut akan tetap ada dalam dirinya. Hasil belajar ini bisa dilihat dari nilai yang didapatkan peserta didik saat dievaluasi (Rahman, 2021). Selain itu, hasil belajar adalah pencapaian atau hal yang diperoleh siswa melalui usaha atau pemikiran mereka, yang diukur dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berbagai aspek kehidupan. Hasil tersebut terlihat dalam diri individu melalui penilaian terhadap sikap, pengetahuan, keterampilan dasar, dan perubahan perilaku yang dapat diukur secara kuantitatif (Sugiarto, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perwujudan dari proses interaksi individu dengan lingkungan yang berujung pada perubahan perilaku dan keterampilan. Secara keseluruhan, hasil belajar mencerminkan kemampuan yang dicapai individu setelah melewati berbagai proses pembelajaran.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek seperti gangguan kesehatan, cacat fisik, serta faktor psikologis yang meliputi intelegensi, minat

belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan peserta didik, serta kelelahan. Sementara itu, faktor eksternal yang memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik terdiri dari pengaruh keluarga, sekolah, dan masyarakat (Majid, 2008).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor: internal dan eksternal.

- a. Faktor Internal
Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik yakni kondisi psikologis yang berhubungan dengan jiwa peserta didik dan keinginan yang meliputi intelegensi, minat dan perhatian, bakat, motif serta kematangan.
- b. Faktor Eksternal
Faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, termasuk cara orang tua mendidik, pengertian orang tua, dan Relasi antar anggota keluarga.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)
Jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.
- d. Faktor sekolah
Faktor sekolah ini meliputi, kurikulum, metode mengajar, dan Pendidik
- e. Faktor lingkungan masyarakat
Faktor lingkungan masyarakat meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat (Setiawati, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini sangat penting untuk mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan belajar dan meningkatkan keberhasilan mereka, sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berprestasi.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu setelah melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran. Bloom membagi hasil belajar atas tiga ranah hasil, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pembagian ini dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Ranah Kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif berhubungan dengan kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam

menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh kematangan psikologis (Parwati dkk., 2019).

Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rincian ranah tersebut antara lain:

- a. Ranah Kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek:
 - 1) Pengetahuan: kemampuan mengingat informasi yang telah dipelajari.
 - 2) Pemahaman: kemampuan untuk memahami inti dan makna dari materi yang dipelajari.
 - 3) Aplikasi: kemampuan untuk menerapkan metode dan prinsip dalam menghadapi masalah baru yang nyata.
 - 4) Analisis: kemampuan untuk merinci suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian agar lebih mudah dipahami.
 - 5) Sintesis: kemampuan untuk menggabungkan informasi untuk membentuk pola baru.
 - 6) Evaluasi: kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap berbagai hal berdasarkan kriteria tertentu.

- b. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap dan terdiri dari lima aspek
 - 1) Penerimaan: kepekaan dan kesediaan untuk memperhatikan hal tertentu.
 - 2) Partisipasi: kerelaan dan kesiapan untuk terlibat dalam kegiatan.
 - 3) Penilaian: penerimaan dan penghargaan terhadap nilai-nilai tertentu serta penetapan sikap.
 - 4) Organisasi: kemampuan untuk membangun sistem nilai yang menjadi pedoman hidup.
 - 5) Pembentukan pola hidup: kemampuan untuk menghayati dan menginternalisasi nilai menjadi pola hidup pribadi.

- c. Ranah Psikomotor berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak, yang mencakup enam aspek:
 - 1) Gerakan refleks,
 - 2) Keterampilan gerakan dasar,
 - 3) Kemampuan perseptual,
 - 4) Keharmonisan atau ketepatan,
 - 5) Gerakan keterampilan kompleks, dan
 - 6) Gerakan ekspresif dan interpretatif (Magfiroh, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini lebih cenderung pada Taksonomi Bloom Revisi atau biasa disebut dengan Taksonomi Anderson. Hal ini dikarenakan kata kerja dalam Taksonomi Anderson lebih terukur, dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksudkan lebih mudah dan

dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran formal. Hasil belajar yang akan diteliti dalam pelaksanaannya adalah hasil belajar kognitif.

B. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang merupakan mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta (Putri dkk., 2024). IPAS adalah suatu pengembangan kurikulum yang menggabungkan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran. IPA yang mempelajari alam tentu sangat relevan dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga dapat diajarkan secara terpadu. Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia (Suhelayanti dkk., 2023). Selain itu IPAS adalah program studi komprehensif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan mahapeserta didik dalam berpikir kritis dan analitis (Khaira dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, adalah penggabungan mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang mengintegrasikan kedua disiplin ini. Program ini dirancang untuk sekolah dasar dengan pendekatan yang utuh, holistik, dan konkret. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan rasional. IPAS mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya di alam semesta, sehingga membentuk pemahaman yang komprehensif di kalangan peserta didik.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Proses pembelajaran tentunya memiliki tujuan, seperti halnya dalam pembelajaran IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

- a. Membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik agar mereka terdorong untuk mengeksplorasi fenomena di sekitar, memahami alam semesta, dan hubungan antara alam dan kehidupan manusia.
- b. Berpartisipasi aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan serta mengelola sumber daya alam secara bijaksana.

- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- d. Mengetahui siapa diri mereka, memahami lingkungan sosial yang mereka jalani, dan menginterpretasikan perubahan kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.
- e. Memahami syarat-syarat yang dibutuhkan untuk menjadi anggota masyarakat dan bangsa, serta menyadari arti menjadi bagian dari komunitas global, sehingga dapat berkontribusi dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan diri dan lingkungan.
- f. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Ifliadi, 2024).

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka meliputi:

- a. Meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik.
- b. Berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Mengasah keterampilan inkuiri.
- d. Memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- e. Membangun pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPAS (Fita dkk., 2024).

Selain itu, Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan diri sesuai dengan profil Pelajar Pancasila, agar mereka dapat:

- a. Meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, sehingga terinspirasi untuk mempelajari fenomena di sekitar mereka, memahami alam semesta, serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam merawat, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dengan bijaksana.
- c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.
- d. Mengetahui siapa diri mereka, memahami lingkungan sosial tempat mereka berada, serta memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berubah seiring waktu.
- e. Memahami persyaratan untuk menjadi anggota suatu masyarakat dan bangsa, serta memahami pentingnya peran mereka sebagai bagian dari masyarakat global, sehingga dapat berkontribusi dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan diri mereka dan lingkungan sekitar.
- f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Suhelayanti dkk., 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membangun minat, keterampilan, dan pemahaman peserta didik tentang dunia sekitar mereka, baik dalam aspek ilmiah maupun sosial, serta

mempersiapkan mereka untuk berkontribusi secara aktif dalam masyarakat dan lingkungan.

C. Belajar

1. Pengertian Belajar

Setiap individu selalu terlibat dalam proses belajar. Proses belajar ini merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Dibutuhkan pembelajaran pada manusia untuk membantunya beradaptasi dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu proses upaya yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Maskun & Rachmedita, 2018).

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Wardana & Djamaluddin, 2021). Sejalan dengan itu, belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam (Setiawati, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kemampuan manusia untuk mencapai perubahan, berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman dan interaksi yang dimiliki setiap individu .

2. Tujuan Belajar

Belajar dilakukan oleh setiap orang, mulai dari anak-anak, orang dewasa hingga orang tua. Belajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan perubahan dalam diri seseorang ke arah yang lebih baik. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan ke arah positif dan ke depan. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik (Magdalena, 2021).

Tujuan belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku individu setelah menjalani proses pembelajaran. Diharapkan bahwa melalui belajar, terjadi peningkatan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu, tujuan belajar juga mencakup perolehan hasil belajar dan pengalaman hidup (Isti'adah dkk., 2020) . Selain itu, tujuan belajar adalah terjadinya perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta mencakup semua aspek dari individu atau organisme (Wahab, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku, sikap, dan perbuatan individu ke arah positif, serta menanamkan konsep dan keterampilan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Dalam proses pendidikan, prinsip belajar mengharuskan Pendidik untuk mengoptimalkan potensi peserta didik. Agar pembelajaran efektif, pengembangannya harus berdasarkan prinsip-prinsip yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. prinsip-prinsip ini berlaku untuk semua peserta didik dan dapat diterapkan dalam berbagai situasi. Beberapa prinsip tersebut antara lain:

- a. Proses belajar harus memenuhi syarat yang diperlukan, di mana peserta didik aktif berpartisipasi, meningkatkan minat, dan mencapai tujuan pendidikan.
- b. Pembelajaran harus memotivasi peserta didik serta menciptakan lingkungan yang menantang untuk mendukung eksplorasi dan efisiensi belajar.
- c. Interaksi dengan lingkungan sangat penting dalam proses belajar, yang seharusnya dilakukan secara bertahap, terstruktur, dan saling terkait antar pemahaman untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pembelajaran juga perlu bersifat holistik, dengan materi yang disederhanakan agar mudah dipahami. Selain itu, kondisi belajar yang optimal mencakup ruang yang memadai dan pengulangan yang konsisten untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan (Slameto, 2019).

Selain itu, terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar yaitu :

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan
- c. Keterlibatan langsung
- d. Pengulangan

- e. Tantangan
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individu (Hasriadi, 2022)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah hal-hal penting yang harus dilakukan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar agar dapat berjalan dengan baik antara pendidik dan peserta didik, sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Prestasi belajar atau hasil belajar yang diperoleh oleh seorang individu merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor yang memengaruhinya, baik (faktor internal) yang berasal dari dalam diri individu maupun (faktor eksternal) yang datang dari lingkungan luar. Faktor yang mempengaruhi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu:

a. Faktor Internal.

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang. Faktor-faktor ini meliputi:

- 1) Faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang, seperti keadaan tonus jasmani dan keadaan fungsi jasmani/fisiologis.
- 2) Faktor psikologis. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.

b. Faktor Eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor-faktor ini meliputi:

- 1) Faktor lingkungan sosial, seperti lingkungan sosial sekolah, lingkungan sosial masyarakat dan lingkungan sosial keluarga.
- 2) Faktor lingkungan nonsosial, seperti lingkungan alamiah, faktor instrumental dan faktor materi pelajaran (Wahab, 2021).

Terdapat dua faktor yang memengaruhi proses belajar, yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi:

- 1) Faktor Jasmaniah Contohnya adalah kesehatan dan adanya cacat fisik pada tubuh.
- 2) Faktor Psikologis
Meliputi aspek-aspek seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan tingkat kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar. Faktor ini meliputi:

1) Faktor Keluarga

Contohnya adalah cara orangtua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya keluarga.

2) Faktor Sekolah

Meliputi hal-hal seperti metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin di sekolah, mata pelajaran, waktu pelajaran, standar pelajaran, kondisi gedung sekolah, metode pembelajaran, serta tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Termasuk kegiatan siswa dalam masyarakat, teman-teman sebaya, gaya hidup masyarakat, serta pengaruh media massa (Muhammedi dkk., 2017).

Selain itu, terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan aspek yang berasal dari diri individu yang sedang belajar, seperti kemampuan peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di sekitar peserta didik.

- a. Faktor internal yang mempengaruhi belajar meliputi kesehatan, minat, bakat, kecerdasan, perhatian, dan tingkat kelelahan. Kesehatan merupakan faktor fisik; peserta didik yang sehat cenderung belajar lebih baik tanpa gangguan dari kondisi fisiknya. Di sisi lain, kecerdasan, perhatian, minat, bakat, dan kelelahan berkaitan dengan aspek psikologis.
- b. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar mencakup aspek keluarga dan sekolah. Dalam hal keluarga, faktor yang berperan antara lain cara mendidik orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah, kondisi ekonomi, dan pemahaman orang tua. Sedangkan faktor yang berasal dari sekolah meliputi strategi pengajaran, interaksi antara Pendidik dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin sekolah, serta metode pembelajaran yang diterapkan (Safitri dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Faktor-faktor tersebut juga sangat berpengaruh terhadap proses belajar serta berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar. Sehingga dalam hal ini dibutuhkan pendidik yang berkompeten dan profesional serta diharapkan mampu untuk mengantisipasi kemungkinan munculnya faktor yang menghambat proses belajar peserta didik sehingga menghasilkan peserta didik yang berprestasi.

5. Teori-Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan bagaimana proses belajar berlangsung pada seseorang. Dengan memahami teori-teori belajar, kita bisa lebih mudah memahami bagaimana cara belajar yang baik. Hal ini sangat membantu para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran agar prosesnya berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien. Beberapa teori belajar yang sering digunakan antara lain:

a. Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah salah satu teori yang memiliki pengaruh besar dalam perkembangan dunia pendidikan. “teori ini memandang bahwa belajar ialah perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur. Selain itu, teori behavioristik tidak hanya menjelaskan perubahan-perubahan yang disebabkan oleh faktor internal yang ada dalam diri peserta didik, akan tetapi, juga membahas perilaku yang dapat dilihat dengan indra dan semua yang dapat diamati. Teori ini juga menganggap bahwa peserta didik merupakan pelajar yang pasif” (Herpratiwi, 2016). Selanjutnya, teori belajar behaviorisme menuntut seorang pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik dan hasil dari stimulus tersebut dapat diamati dan diukur untuk melihat perubahan tingkah laku yang signifikan (Jelita dkk., 2023).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar, dengan fokus utama pada hubungan antara stimulus dan respons. Stimulus yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, seperti pujian atau hukuman, akan menimbulkan respons atau reaksi yang bervariasi.

b. Teori Belajar Kognitif

Berbeda dengan teori behavioristik, teori kognitif lebih menekankan pada proses belajar yang dialami oleh seseorang daripada hasil belajar itu sendiri. “tidak hanya sebatas antara stimulus dan respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model *perceptual*. Yang dimana,

tingkah laku seseorang ditentukan dari persepsi serta pemahamannya dalam situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar.” (Nurhadi, 2020).

Selain itu, teori belajar kognitif berpandangan bahwa “belajar merupakan suatu proses internal peserta didik yang melibatkan aspek ingatan, pengolahan informasi, emosi serta aspek-aspek lainnya.” (Herpratiwi, 2016).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa teori kognitif melihat perubahan tidak selalu dalam bentuk perilaku yang dapat diukur, melainkan dipengaruhi oleh persepsi dan pemahaman individu terhadap situasi yang berkaitan dengan tujuan belajar. Oleh karena itu, teori ini memandang belajar sebagai suatu bentuk perubahan dalam persepsi dan pemahaman.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang bersifat membangun, baik dari segi kemampuan maupun pemahaman, dalam proses pembelajaran.

“konstruktivisme adalah sebuah kegiatan yang aktif, dimana peserta didik membina pengetahuannya secara mandiri, mencari arti dari apa yang dipelajari serta merupakan proses penyelesaian konsep dan ide baru dengan kerangka berfikir yang telah dimiliki.” (Suparlan, 2019).

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sugrah, 2019) yang menyatakan bahwa “konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang berkeyakinan bahwa orang akan secara aktif membangun ataupun membuat pengetahuannya serta realitas yang ditentukan oleh pengalamannya sendiri.”

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah pemahaman, ide, atau konsep yang dibangun secara aktif oleh individu berdasarkan pengalamannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar menjadi dasar bagi pendidik dalam menentukan cara atau perlakuan yang tepat terhadap peserta didik. Berdasarkan teori-teori yang ada, penelitian ini lebih mendukung penerapan teori belajar konstruktivisme. Model *Problem Based Learning* sesuai dengan teori

konstruktivisme, karena keduanya sama-sama menekankan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Pada prinsipnya, dalam proses belajar, tidak hanya pendidik yang memberikan pengetahuan, tetapi peserta didik juga diharapkan aktif berperan dalam membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman yang telah mereka miliki.

D. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar peserta didik agar dapat mendorong mereka untuk belajar. Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai elemen yang saling terkait, di antaranya tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Octavia, 2020). Selain itu, Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang (Siregar & Widyaningrum, 2015). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dalam melakukan proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran ini berfungsi untuk membimbing mengembangkan kemampuan, sikap, atau perilaku peserta didik sesuai dengan perkembangannya.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. Seorang Pendidik yang berorientasi pada tujuan mempunyai pedoman dan tujuan untuk mencapai prestasi akademik. Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan ketika merencanakan pembelajaran, karena semua kegiatan pembelajaran mengarah pada tercapainya tujuan tersebut (Aini, 2024). Sedangkan, tujuan pembelajaran adalah suatu rumusan terencana yang harus dikuasai peserta didik agar proses belajarnya berhasil (Shodiq, 2019).

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu harapan pendidik yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran sekaligus menjadi pedoman yang akan mengarahkan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran seorang pendidik memiliki harapan untuk mencapai tujuan semaksimal mungkin (Bararah, 2022).

Dari segi ruang lingkup, tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- a. Tujuan spesifik yang dirumuskan oleh pendidik berdasarkan materi yang akan diajarkan.
- b. Tujuan pembelajaran umum, yang tercantum dalam pedoman pengajaran dan dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh Pendidik. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh pendidik harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu:
 - 1) Secara jelas menyatakan perilaku yang ingin dicapai.
 - 2) Menyebutkan kondisi di mana perubahan perilaku diharapkan terjadi.
 - 3) Menyatakan kriteria untuk perubahan perilaku, dengan menggambarkan tandar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang diinginkan (Festiawan, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sasaran yang akan dicapai oleh pendidik serta kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah berlangsung pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka harus melalui proses pembelajaran yang telah ditentukan.

3. Ciri-Ciri Pembelajaran

Setiap pembelajaran tentunya memiliki ciri-ciri atau karakteristik sendiri. Ciri utama pembelajaran mencakup inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar peserta didik. Selain itu, ciri lain dari pembelajaran adalah adanya interaksi yang dirancang secara khusus. Interaksi ini berlangsung antara peserta didik dan lingkungan belajar, yang meliputi pendidik, teman sebaya, media, serta sumber belajar lainnya. Ciri tambahan dari pembelajaran adalah adanya komponen-komponen yang saling terkait, seperti tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran (Winataputra, 2019).

Selain itu, ciri-ciri pembelajaran meliputi:

- a. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang sistematis dan telah direncanakan dengan baik.

- b. Kegiatan ini berfokus pada aktivitas peserta didik (*learner centered*).
- c. Terdapat tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.
- d. Pelaksanaannya terkontrol dan hasilnya dapat diukur (Siregar & Widyaningrum, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran merupakan upaya yang sadar dan disengaja yang berkaitan dengan aspek-aspek yang mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan aspek yang telah ditetapkan.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pendidik dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran menjadi salah satu komponen dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah keseluruhan proses penyajian materi pembelajaran yang mencakup semua aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan belajar mengajar. (Harahap dkk., 2022). Selain itu, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para Pendidik boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran dan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas.

2. Macam-Macam Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Terdapat berbagai model pembelajaran

yang dapat digunakan oleh Pendidik dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar di sekolah, di antaranya:

- a. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)
Yaitu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif menggali pengetahuan, keterampilan, dan potensi diri mereka, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Model Pembelajaran *Kooperatif*
Model pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran gotong-royong di mana peserta didik dapat mengembangkan potensi dan kapasitas mereka secara bersama-sama melalui kerja sama.
- c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan dan memecahkan masalah melalui serangkaian eksperimen, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman secara langsung.
- d. Model Pembelajaran Tematik
Model pembelajaran yang tidak hanya mengajak peserta didik untuk menerima informasi, tetapi juga memahami makna di balik informasi yang diterima melalui proses pembelajaran yang lebih mendalam (Mawikere & Hura, 2021)

Selain itu, jenis-jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, antara lain:

- a. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
Model pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada permasalahan yang memerlukan penyelidikan autentik, yaitu penyelidikan yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah nyata.
- b. Model Pembelajaran *Discovery/Inquir*
Model pembelajaran *discovery/inquiry* adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan kemampuan peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki informasi secara sistematis, kritis, dan logis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari perubahan perilaku.
- c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek
Model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan yang digunakan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara membuat karya atau proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- d. Model Pembelajaran Kontekstual
Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat (Harahap dkk., 2022).

Berdasarkan berbagai macam model pembelajaran yang ada, peneliti memutuskan untuk menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning* dalam melakukan penelitian. Model ini direkomendasikan dalam

Kurikulum Merdeka dan sangat sesuai diterapkan pada anak usia dasar, karena dapat melatih kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, model ini bersifat *student-centered*, yang berarti peserta didik menjadi pusat dari proses pembelajaran, sehingga mereka akan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

F. Model *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* menitik beratkan pada suatu permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Model Pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah yang autentik (nyata) sehingga diharapkan dapat menyusun pengetahuan sendiri, menumbuh kembangkan inkuiri dan keterampilan tingkat tinggi, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya (Arends, 2012). Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara ilmiah, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan yang penting (Octavia, 2020). Selain itu, pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dirancang untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif bagi siswa (Asmara & Septiana, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, di mana mereka dihadapkan pada suatu permasalahan dan diberi kesempatan untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut.

2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) tentu mempunyai langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Terdapat lima tahap Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* , yaitu:

- a. Mengorientasi peserta didik pada masalah
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- c. Membantu investigasi mandiri dan kelompok

- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2012).

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah melibatkan lima langkah utama, dimulai dengan pengenalan situasi masalah oleh Pendidik dan diakhiri dengan penyajian serta analisis hasil kerja peserta didik.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menguraikan logistik yang diperlukan, serta memotivasi peserta didik agar terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar. Pendidik membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang terkait dengan masalah yang dihadapi.
- c. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan melakukan eksperimen guna menemukan penjelasan dan solusi atas masalah.
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, atau model, serta mendukung kolaborasi di antara peserta didik.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses penyelidikan dan metode yang mereka gunakan (Saputra, 2020).

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pada peneliti menggunakan *Problem Based Learning* dengan langkah-langkah 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.

3. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihannya masing-masing. Kelebihan penerapan model *Problem Based Learning* yakni sebagai berikut :

- a. Peserta didik dapat menemukan sendiri konsep materi, sehingga mereka akan lebih memahami materi yang diajarkan
- b. Peserta didik terlibat secara aktif dalam pemecahan masalah, yang mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi
- c. Model ini meningkatkan motivasi dan relevansi bagi peserta didik, karena mereka dapat menyelesaikan masalah secara mandiri
- d. Peserta didik diarahkan untuk menjadi individu yang lebih mandiri dan juga dapat menanamkan sikap sosial yang positif di antara teman-temannya
- e. Meningkatkan interaksi antara peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan (Salsabila dkk., 2024).

Selain itu kelebihan dari model Pembelajaran Berbasis Masalah, antara lain:

- a. Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan suatu pengetahuan baru
- b. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai peserta didik,
- c. Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran,
- d. Model *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki ke dalam dunia nyata (Wasonowati dkk., 2014).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dan kreatif saat proses pembelajaran berlangsung. Dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik, meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah peserta didik.

4. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran pastinya memiliki Kekurangannya masing-masing.

Kelemahan model *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Peserta didik seringkali merasa enggan untuk menyelesaikan tugas, yang membuat mereka menganggapnya sulit.
- b. Proses pembelajaran ini memerlukan waktu yang cukup lama.
- c. Jika peserta didik tidak memahami masalah yang hendak dipecahkan, mereka tidak akan dapat mempelajari hal-hal yang ingin dipelajari. (Sanjaya, 2014)

Sedangkan, kekurangan model *Problem Based Learning* antara lain:

- a. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian Pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. *Problem Based Learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah
- b. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas (Shoimin, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kekurangan model *Problem Based Learning* yaitu peserta didik akan enggan memecahkan suatu permasalahan jika permasalahan tersebut terlalu rumit selain

itu persiapan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu agar persiapan dari penggunaan model ini lebih efektif.

G. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Selain itu, Media pembelajaran adalah sarana atau segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim (guru atau pendidik) kepada penerima pesan (siswa atau peserta didik). Tujuannya adalah untuk memberikan stimulasi dan menarik perhatian siswa agar lebih tertarik dalam belajar, serta membantu baik guru maupun siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rosyid dkk., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat adanya media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara umum, media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Media dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra.
- c. Penggunaan media yang tepat dapat membantu mengatasi peserta didik yang cenderung pasif. Hal ini menjadikan media berguna untuk meningkatkan semangat belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa, lingkungan, dan kenyataan, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan memperhatikan keunikan masing-masing siswa, guru dapat memanfaatkan media untuk memberikan rangsangan yang serupa, menyamakan pengalaman, dan menyamakan persepsi (Rosyid dkk., 2019).

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga mempermudah dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka, yang pada gilirannya dapat memotivasi mereka untuk belajar dan menciptakan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan sekitar.
- c. Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran memberikan pengalaman yang serupa bagi siswa mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar (Pagarra dkk., 2022).

Selain itu, manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran Pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif (Isran dkk., 2018).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta mengubah peran Pendidik menjadi lebih positif dan produktif.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seiring perkembangannya, media memiliki karakteristik unik yang membedakannya. Hal ini bertujuan agar media selalu memberikan inovasi dalam menyampaikan pesan. Media pembelajaran yang terus berkembang hadir dalam berbagai variasi untuk memenuhi kebutuhan para pelaku pendidikan, baik

pendidik maupun peserta didik. Berikut ini adalah klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin dkk:

- a. Media berbasis manusia
Media berbasis manusia adalah media yang digunakan untuk mengirimkan dan menyampaikan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetakan
Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku panduan, buku latihan, jurnal, majalah, dan lembar kerja.
- c. Media berbasis visual
Media berbasis visual (seperti gambar atau ilustrasi) memiliki peran penting dalam proses belajar. Media ini dapat membantu memperjelas pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa, dan menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata.
- d. Media berbasis audio-visual
Media audio-visual menggabungkan suara dan gambar. Pekerjaan penting dalam media ini meliputi penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan banyak persiapan dan penelitian. Contoh media ini adalah video, film, slide yang dilengkapi dengan rekaman suara, dan televisi.
- e. Media berbasis komputer
Komputer memiliki berbagai peran dalam pendidikan dan pelatihan. Sebagai manajer dalam proses pembelajaran, komputer berfungsi dalam sistem yang dikenal dengan computer managed instruction (CMI). Komputer juga dapat berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran melalui computer assisted instruction (CAI), yang menyediakan materi pembelajaran, latihan, atau keduanya, namun bukan sebagai penyampai utama materi pelajaran (Rosyid dkk., 2019).

Selain itu, jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media Audio
Media audio adalah media yang menyampaikan pesan hanya melalui indera pendengaran. Pesan yang disampaikan bisa berupa verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non-verbal (suara atau bunyi). Contohnya adalah radio, kaset audio, dan MP3.
- b. Media Visual
Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan. Media ini menampilkan materi menggunakan alat proyeksi atau proyektor, yang menghasilkan gambar atau cahaya sesuai dengan materi yang diinginkan. Contohnya meliputi foto, gambar, poster, kartun, dan grafik.
- c. Media Audio-Visual
Media audio-visual, atau sering disebut media video, menggabungkan dua unsur, yaitu audio dan visual. Unsur audio memungkinkan pesan pembelajaran diterima melalui pendengaran, sementara unsur visual menyajikan pesan belajar dalam bentuk gambar. Contohnya termasuk film bersuara, video, televisi, dan sound slide.

d. Media Multimedia

Media multimedia dapat menyajikan berbagai unsur media secara lengkap, seperti animasi. Media ini sering dikaitkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer.

e. Media Realita

Media realita adalah media yang berbentuk nyata dan ada di lingkungan alam, baik dalam keadaan hidup maupun yang telah diawetkan, seperti binatang, spesimen, dan herbarium (Cahyadi, 2019).

Berdasarkan pada jenis-jenis media pembelajaran yang dipaparkan para ahli di atas, media *Wordwall* termasuk ke dalam media pembelajaran audio visual.

Penelitian ini menggunakan media *Wordwall* sebagai penunjang model pembelajaran *Problem Based Learning*.

4. Media *Wordwall*

Pendidik dalam menyampaikan materi dapat menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran. *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam format permainan, yang dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam menjawab kuis, berpartisipasi dalam diskusi, dan melakukan survei. *Wordwall* merupakan lingkungan belajar interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik. Dengan fitur-fitur seperti kuis, tebak gambar, dan teka-teki yang bervariasi, aplikasi berbasis web ini menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif (Aini, 2024). Selain itu, *Wordwall* merupakan platform digital berbasis web yang sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memastikan bahwa peserta didik tidak akan bosan dengan materi yang diberikan oleh pendidik (Ria, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* adalah aplikasi pembelajaran berbasis web yang disajikan dalam format permainan.

Aplikasi ini dirancang untuk melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan seperti menjawab kuis, berpartisipasi dalam diskusi, dan melakukan survei.

Wordwall memiliki banyak fitur unik, termasuk pengelompokan, pencocokan, esai pendek, dan kuis, yang semuanya bertujuan untuk mendukung evaluasi dan

meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Dengan demikian, *Wordwall* berfungsi sebagai media yang efektif dalam proses pembelajaran online.

H. Penelitian Relevan

1. Nufus dkk., (2023) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar pada materi siklus air baik dari kognitif, afektif dan psikomotor, dibuktikan dengan hasil belajar kognitif yang tuntas dari prasiklus 15 peserta didik (45%) meningkat menjadi 26 peserta didik (77%) pada siklus II meningkat menjadi 34 peserta didik (100%) pada siklus III. Hasil belajar afektif pada siklus II dan siklus III menunjukkan rata-rata sikap santun 87 meningkat menjadi 98, peduli 76 menjadi 83 dan tanggung jawab 84 menjadi 93. Belajar psikomotor pada siklus II dan III rata-rata aspek keterampilan mempraktikan 89 menjadi 96, ketelitian 77 menjadi 84, mempresentasikan 75 menjadi 87.
2. Listianah dkk., (2024) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Benda Ngisor tahun ajaran 2023/2024, dibuktikan dengan hasil siklus I, rata-rata nilai peserta didik pada pertemuan I yaitu 52,6, pada pertemuan 2 yaitu 68,4 pada siklus I ini belum memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan hasil belajar. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik pada pertemuan I yaitu 74,6, sedangkan pada pertemuan II yaitu 81. Angka ini sudah memenuhi indikator keberhasilan dari penelitian ini.
3. Octaviana dkk., (2023) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Grudo 3 Ngawi, dibuktikan dengan tingkat ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus I sebesar 57% meningkat menjadi 87% pada siklus II.
4. Rivaningtyas dkk., (2023) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat

menolong tingkatan hasil nilai tes belajar IPA di SDN 1 Japan kelas V, Kabupaten Ponorogo, dibuktikan dengan hasil kontrol terhadap nilai tes belajar peserta didik secara klasikal pada periode sebelumnya sebesar 43,75%, bertambah menjadi 56,25% pada sesi pertama dan akhir sesi kedua juga bertambah menjadi 81,25%.

5. Koro dkk., (2024) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis website *Wordwall* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS dengan materi ekosistem yang seimbang di SDN Batuplat 1, dibuktikan dengan uji-t (independent sample t-test) yang menghasilkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, media pembelajaran berbasis website *Wordwall* ini juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan uji *N-Gain* Score yang menunjukkan nilai rata-rata skor *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 65,32 atau 65%, dengan skor *N-Gain* minimal 30% dan maksimal 100%.
6. Putri dan Zulfah, (2018) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model (PBL) dengan hasil belajar siswayang diajar menggunakan pendekatan konvensional pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 005Gunung Malelo Kec. Koto Kampar Hulu. Hal dibuktikan dengan $t_{hitung} = 2,04 > t_{tabel} = 1,68$ sehingga terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 72,95 dengan hasil belajar siswa kelas kontrol sebesar 67,05.
7. Puspitasari dkk., (2024) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di kelas V SDN Mlatiharjo 02, dibuktikan dengan perolehan nilai evaluasi yang menunjukkan 69% siswa di kelas V mendapat nilai tuntas, sementara itu 31% siswa masih belum tuntas.

I. Kerangka Pikir

Belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku, berdasarkan pengalaman saat berinteraksi dengan lingkungannya.

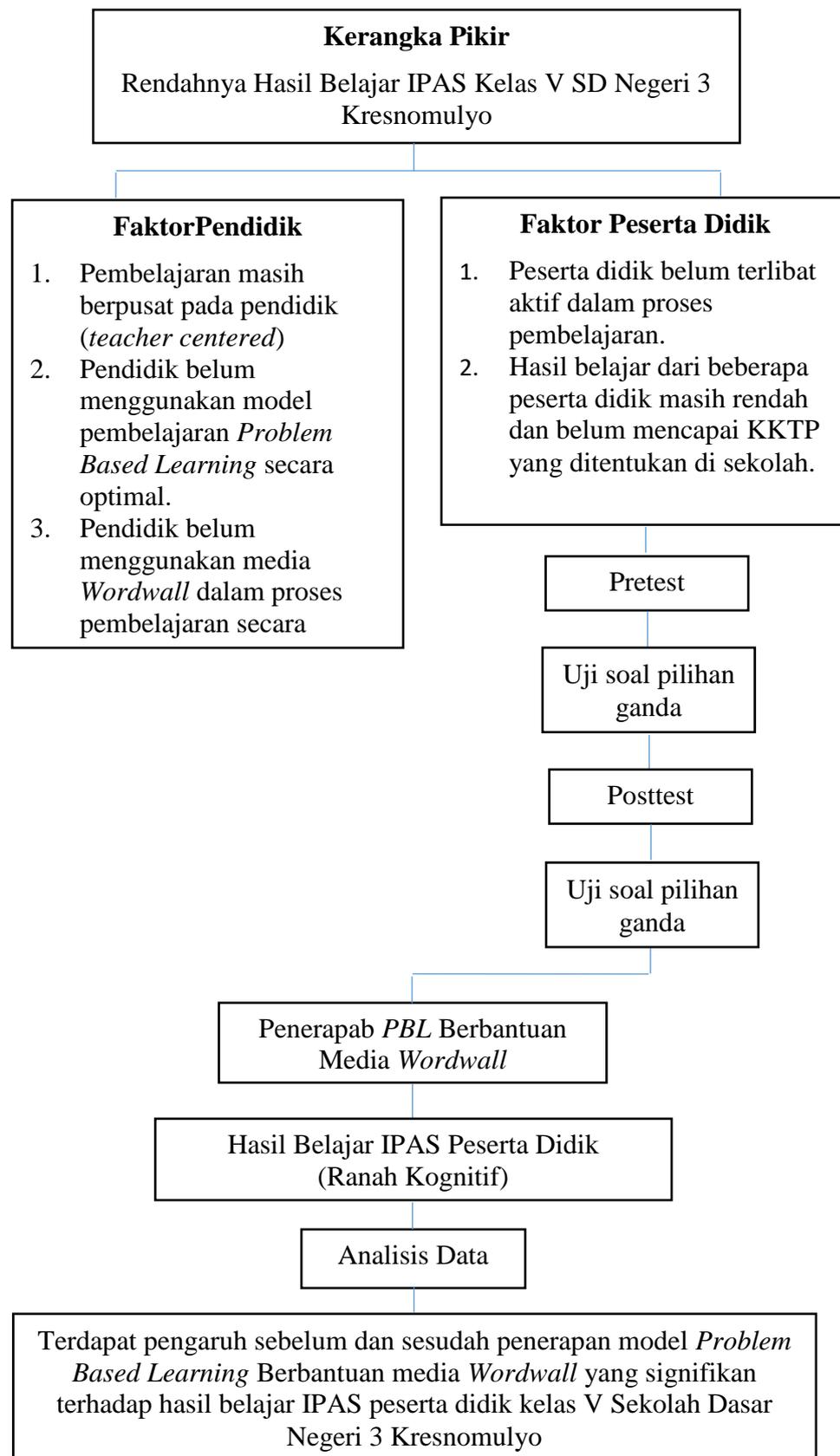
Tujuan belajar adalah untuk mengubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan baik. Untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik, penting untuk menggunakan model pembelajaran yang efektif dan media yang menarik.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran adalah model *Problem Based Learning*. Model ini berfokus pada peserta didik dengan menghadapkan mereka pada sebuah masalah yang perlu diselesaikan. Dengan cara ini, peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif selama proses belajar.

Diharapkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*.

- a. Mengorientasikan peserta didik dalam masalah
- b. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- c. Membantu investigasi kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Wordwall* dalam pelajaran IPAS. Diharapkan bahwa penggunaan model ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mendorong motivasi belajar, serta membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif saat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Berdasarkan penjelasan tersebut, berikut adalah kerangka berpikir untuk penelitian ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir

J. Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan suatu penelitian, terlebih dahulu menentukan hipotesis untuk dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian. Hipotesis adalah sebuah dugaan awal terhadap rumusan masalah penelitian yang disajikan dalam bentuk kalimat pernyataan. Disebut sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada teori-teori yang relevan, namun belum didukung oleh fakta atau data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang diajukan untuk masalah penelitian dan masih memerlukan bukti kebenarannya. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti mengajukan hipotesis bahwa yaitu ada pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

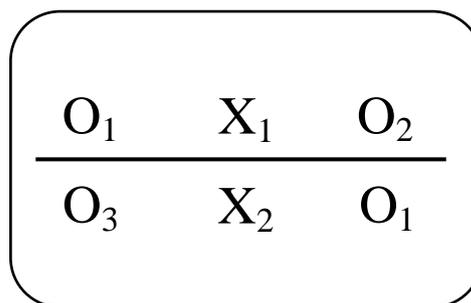
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, sementara analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya (Sugiyono, 2023).

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. *Quasi experimental design* adalah desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2019).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan, yang merupakan desain kuasi eksperimen dengan membandingkan perbedaan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, sementara kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *Konvensional* dengan medi power point. Desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design* ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

X_2 = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *Konvensional* berbantuan media *Power Point*.

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono, (2014)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian akan di dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkan surat izin pendahuluan no 10377/UN26.13/PN.01.00/2024, dan melaksanakan penelitian pendahuluan pada tanggal 13 November 2024 sampai dengan selesainya penelitian ini.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo, peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 peserta didik dan kelas VB yang berjumlah 15 peserta didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
2. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
4. Menguji coba instrumen tes di Sekolah Dasar Negeri 4.Kresnomulyo
5. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
6. Memberikan pretest pada peserta didik di kelas eksperimen.
7. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.
8. Memberikan posttest pada peserta didik di kelas eksperimen.
9. Memberikan *pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.
10. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* berbantuan media *power point*.
11. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas control
12. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.
13. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup obyek atau subyek dengan kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo pada tahun pelajaran 2024/2025, yang berjumlah 35 peserta didik yang terbagi dalam dua kelas, sebagai berikut.

Tabel 2. Data jumlah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Kresnomulyo

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	20
2.	VB	15
Jumlah		35

Sumber: (Dokumentasi pendidik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo pada tahun pelajaran 2024/2025)

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang mewakili dari keseluruhan populasi. Sampel merupakan bagian dari total jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika populasi sangat besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh elemen populasi karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya bisa digeneralisasi untuk populasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, sampel yang diambil harus benar-benar representatif (mewakili) populasi (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik. Sampel yang digunakan berjumlah 35 peserta didik, yang terdiri dari 20 peserta didik kelas VA sebagai kelompok kontrol dan 15 peserta didik kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Pemilihan sampel ini didasarkan pada hasil belajar IPAS yang paling rendah, untuk memudahkan peneliti dalam menilai apakah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti, pada variabel ini terdapat variabel yang mempengaruhi dan variabel dipengaruhi. Variabel penelitian adalah ciri atau sifat tertentu dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki perbedaan atau variasi, yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2019). Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel *independen* sering disebut dengan variabel bebas. Variabel *independen* dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* (X).

2. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel *dependen* atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel *independen*. Variabel *dependen* pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi konseptual merupakan penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual sebagai berikut.

1. Definisi Konseptual

a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Wordwall*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang permasalahannya diangkat dari kehidupan nyata untuk melatih dalam memecahkan masalah dengan berbantuan media *Wordwall* dengan diharapkan agar dapat membantu memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu perubahan kemampuan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pencapaian atau hal yang diperoleh siswa melalui usaha atau pemikiran mereka, yang diukur dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berbagai aspek kehidupan (Sugiarto, 2020)

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam mendefinisikan objek penelitian. Definisi operasional

merupakan definisi pengertian yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian. Berikut penjelasan definisi operasional dua variabel dalam penelitian ini.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar dalam keterampilan pemecahan masalah dan sebagai suatu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran, dengan di bantu media *Wordwall* menjadikan model *Problem Based Learning* lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan abad-21 dengan harapan terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Adapun sintak dari penerapan model *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Mengorientasi peserta didik dalam masalah
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
- 3) Membantu investigasi kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya berupa laporan tertulis
- 5) Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada soal yang berjumlah sebanyak 25 soal. Penelitian ini menggunakan indikator yang berfokus pada ranah kognitif sebagai ukuran keberhasilan:

Adapun indikator hasil belajar menurut Bloom dapat dirumuskan kedalam tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif
- 2) Ranah afektif
- 3) Ranah psikomotor

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall*, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar IPAS pada peserta didik. Tes (*test*) adalah suatu alat evaluasi berupa tulisan yang digunakan untuk mencatat atau mengamati prestasi peserta didik sesuai dengan tujuan penilaian yang telah ditetapkan (Safithry, 2018). Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari pretest dan posttest pada kelas.

2. Teknik Non Tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap peserta dan situasi yang terkait dengan fenomena yang sedang diteliti (Ardiansyah dkk., 2023). Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo.

b. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pewawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara peneliti dan responden dalam penelitian (Ardiansyah dkk., 2023). Jenis wawancara yang digunakan adalah tidak terstruktur yang memiliki pertanyaan tidak terbatas atau tidak terikat jawabannya. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan telah disiapkan sebelumnya agar mendapatkan data yang akurat dan terfokus pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dalam berbagai bentuk. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Thalib, 2022). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Sumatif Tengah Semester (STS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian, seperti gedung sekolah, ruang kelas VA dan VB, foto bersama tenaga pendidikan.

H. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen penelitian 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 media *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 kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes

BAB	Topik	Tujuan Pembelajaran	Tingkat Ranah Kognitif	N0. Soal	Jumlah Soal
Bagaimana kita hidup dan bertumbuh	Bagaimana bernapas membantuku melakukan aktivitas sehari-hari	Mengidentifikasi bagaimana bernapas dapat membantu manusia melakukan aktivitas sehari-hari	C4	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10	10
	Mengapa kita perlu makan dan minum	Mencari tahu peran makanan untuk membantu manusia tetap hidup	C5	11,12,13,14,15,16,17,18.19,20	10
		Mencari tahu peran organ pencernaan	C6	21,22,23,24,25	5

		untuk membantu manusia tetap hidup			
--	--	------------------------------------	--	--	--

Sumber: Peneliti (2025)

2. Instrumen Non tes

Instrumen nontes berupa lembar penilaian observasi pada penelitian yang digunakan untuk mengukur aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Hal ini bertujuan untuk mengamati tahapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran.

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Observasi Model *Problem Based Learning*

Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Instrumen
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Observasi	Rubrik
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Melakukan diskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.	Observasi	Rubrik
Membimbing penelitian individu atau kelompok	Melakukan penyelidikan seperti mencari data/ referensi/ sumber untuk bahan diskusi kelompok.	Observasi	Rubrik
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.	Observasi	Rubrik
Menganalisis dan mengevaluasi	Membuat kesimpulan	Observasi	Rubrik

Sumber: Mudlofir & Rusydiyah, (2021)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Observasi Model *Problem Based Learning*

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Mengamati masalah yang disampaikan pendidik.	Peserta didik tidak mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik kurang mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik cukup mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik	Peserta didik mampu mengamati permasalahan yang disampaikan oleh pendidik
Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/ bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik tidak aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik kurang aktif berdiskusi dan membagi tugas mencari data / bahan-bahan/ alat yang diperlukan.	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan penyelidikan (mencari data/referensi / sumber) untuk bahan diskusi kelompok.	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan (mencari data/ referensi/ sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik tidak mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik kurang mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik cukup mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya	Peserta didik mampu melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya
Merangkum/membuat kesimpulan	Peserta didik tidak mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik kurang mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik cukup mampu merangkum/ membuat kesimpulan	Peserta didik mampu merangkum/ membuat kesimpulan

Sumber: Ambarwati & Kurniasih, (2021)

I. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang diperoleh dari objek penelitian dengan informasi yang dapat disampaikan oleh peneliti. Oleh karena itu, data yang valid adalah data yang tidak menunjukkan perbedaan antara apa yang dilaporkan oleh peneliti dan kondisi yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010* dan menggunakan rumus *product moment* dengan rumus berikut ini.

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable X dan Y

N : Jumlah butir soal

$\sum XY$: Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$: Jumlah skor variable X

$\sum Y$: Jumlah skor variable Y

$\sum X^2$: Total kuadrat skor variable X

$\sum Y^2$: Total kuadrat skor variable Y

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 6. Klasifikasi Validitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, (2013)

Uji coba instrumen dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Kresnomulyoh pada tanggal 19 Februari 2025 dengan jumlah peserta didik 22 orang. Hasil validitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

No Soal	Nilai	Informasi	No Soal	Nilai	Informasi
1.	0,188	Tidak Valid	14.	0,606	Valid
2.	0,640	Valid	15.	0,584	Valid
3.	0,610	Valid	16.	0,610	Valid
4.	0,478	Valid	17.	0,563	Valid
5.	0,541	Valid	18.	-0,115	Tidak Valid
6.	0,509	Valid	19.	0,796	Valid
7.	0,743	Valid	20.	0,796	Valid
8.	0,563	Valid	21.	0,640	Valid
9.	0,356	Tidak Valid	22.	0,786	Valid
10.	0,584	Valid	23.	0,478	Valid
11.	0,786	Valid	24.	0,796	Valid
12.	0,170	Tidak Valid	25.	0,036	Tidak Valid
13.	0,667	Valid			

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 7 hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 25 butir soal yang diuji, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian, sementara 5 butir soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Dengan demikian, 20 butir soal yang telah lolos uji validitas ini dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,444.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Uji reliabilitas adalah suatu hal yang bisa dipercaya atau suatu keadaan bisa dipercaya, uji realibilitas memiliki fungsi yaitu mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa dihandalkan untuk mengukur variable penelitian meskipun dilakukan secara berkali-kali menggunakan angket dan kuisisioner yang sama (Al Hakim dkk., 2021). Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010* dan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{ac} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ac} : Koefisien reliabilitas

K : Banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varians butir soal

$\sum \sigma t^2$: Varian total

Tabel 8. Klasifikasi Realibilitas

Nilai Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,00 - 0,20	Sangat Rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Kuat
0,81 - 1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto, (2013)

Tabel 9. Hasil Reliabilitas

Aspek	Nilai Acuan	Cronbach's Alpha	Reliabilitas	Keterangan
Soal Pretest dan Posttest	0,433	0,607	Reliabilitas	Sedang

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 9 perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ pada tingkat signifikansi (α) sebesar 5%, yang menghasilkan nilai r_{tabel} sebesar 0,433. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,607, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} (0,433). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{tabel}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas sedang.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Taraf kesukaran soal terdapat uji taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Pengujian tingkat kesukaran soal dilakukan dengan berbantuan program *Microsoft Excel* 2010 dan rumus taraf kesukaran yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta

Kriteria yang digunakan dalam uji kesukaran soal ini adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dapat dinyatakan sukar. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Adapun kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut.

Tabel 10. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00-0,30	Sukar
2.	0,31-0,70	Sedang
3.	0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2013)

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

Tabel 11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Informasi	No Soal	Indeks Kesukaran	Informasi
2	0,86	Mudah	14	0,95	Mudah
3	0,64	Sedang	15	0,59	Sedang
4	0,95	Mudah	16	0,64	Sedang
5	0,23	Sukar	17	0,27	Sukar
6	0,91	Mudah	19	0,68	Sedang
7	0,86	Mudah	20	0,68	Sedang
8	0,27	Sukar	21	0,86	Mudah
10	0,59	Sedang	22	0,91	Mudah
11	0,91	Mudah	23	0,95	Mudah
13	0,82	Mudah	24	0,68	Sedang

Sumber; Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 dapat dilihat bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori sukar, 7 butir soal dengan kategori sedang, dan 10 butir soal dengan kategori mudah.

4. Uji Daya Beda

Daya beda dihitung untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah melalui

butir soal. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel 2010* dan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut.:

$$DP = P_A - P_B \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

- DP : Daya pembeda
 PA : Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat jawaban butir soal dengan benar
 PB : Proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat jawaban butir soal dengan salah
 BA : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
 BB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
 JA : Jumlah peserta didik kelompok atas
 JB : Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 12. Klasifikasi Daya Beda Soal

No.	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1.	0,00-0,19	Lemah
2.	0,20-0,39	Cukup
3.	0,40-0,69	Baik
4.	0,70-1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Vaik

Sumber: Arikunto, (2013)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Informasi	No Soal	Indeks Kesukaran	Informasi
2	0,27	Cuku0	14	0,09	Lemah
3	0,60	Baik	15	0,56	Baik
4	0,09	Lemah	16	0,60	Baik
5	1,00	Baik Sekali	17	1,00	Baik Sekali
6	0,18	Lemah	19	0,64	Baik
7	0,27	Cukup	20	0,64	Baik
8	1,00	Baik Sekali	21	0,27	Cukup
10	0,56	Baik	22	0,18	Lemah
11	0,18	Lemah	23	0,09	Lemah
13	0,36	Cukup	24	0,64	Baik

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 13 dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori baik sekali, 7 butir soal dengan kategori baik, 4 butir soal dengan kategori cukup, dan 6 butir soal dengan kategori lemah.

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan rekapitulasi hasil tes sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat pencapaian belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning*. Rekapitulasi ini digunakan untuk melihat sejauh mana efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Untuk menganalisis data hasil belajar, peneliti menggunakan rumus berikut sebagai acuan dalam menghitung dan menginterpretasikan tingkat pencapaian peserta didik:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: Kunandar, (2013)

Table 14. Data Hasil Belajar

Persentase (%)	Kriteria
>80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang baik
≤50	Sangat kurang

Sumber: Santoso dkk., (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Peneliti memanfaatkan lembar observasi sebagai instrumen untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning*. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Untuk menganalisis data mengenai aktivitas belajar peserta didik, digunakan rumus berikut sebagai dasar perhitungan dan interpretasi hasil observasi:

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan

NS = Nilai soal

R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Table 15. Klasifikasi Data Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Aktif sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Santoso dkk., (2023)

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 dapat menggunakan bantuan program SPSS 22 dan menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Kategori sebagai berikut:

Tinggi : $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang : $0,3 \leq N-Gain < 0,7$

Rendah : $N-Gain < 0,3$

Sumber: Arikunto, (2013)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 22.

Adapun pengambilan keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika signifikansinya $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Dalam penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a diterima berarti data bersifat homogeny, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_o ditolak berarti data bersifat tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji ada tidaknya pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *PBL* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar

Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

α = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilaipeningkatan (+) atau penurunan (-) variable Y

Sumber: (Muncarno, 2017)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya signifikan dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo, terlihat adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang hasilnya yaitu diketahui $F_{hitung} > F_{tabel}$ $94,092 > 4,67$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, peneliti dapat menyimpulkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran yang ditunjukkan kepada:

1. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah mengarahkan pendidik untuk menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* agar membantu pendidik dalam pembelajaran dikelas sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran disekolah.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk mengaplikasikan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* sebagai salah satu variasi metode pembelajaran. Penggunaan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

3. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *problem based learning* dengan media *wordwall*. Dengan keterlibatan yang

maksimal, suasana belajar akan menjadi lebih kondusif, serta komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian di bidang ini, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, sumber informasi, serta bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aini, A. 2024. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pasundan. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/72969>
- Hakim, R. A., Mustika, I., & Yuliani, W. 2021. Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. 2021. Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(03), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/CENDEKIA.V5I3.829>
- Listianah, A., Isdaryanti, B., & Azizah, L. N. 2024. Peningkatan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Vb Sdn Bendan Ngisor Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problembased Learning Berbantuan Media Wordwall. *Joyful Learning Journal*, 13(1), 9–18. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jlj/article/view/5937>.
- Saputri, A. I. D., Ervitaviyan, W. P. P., Susilo, T. W., Nur, I. W., & Tri, W. A. 2023. Penerapan Media Inovatif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3548–3558. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6404>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, Muhammad, S. J. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arends, R. 2012. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: Renika Cipta.
- Aris, S. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,
- Asmara, A., & Septiana, A. 2023. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Sumatera Barat: Azka Pustaka.
- Bararah, I. 2022. Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143. <https://doi.org/10.22373/jm.v12i1.13301>

- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia,
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman, 11*, 1–17. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/26VRK>
- Pratiwi, F. E., Afriatun, A., & Anggun, B. K. 2024. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi TaRL pada Siswa Kelas IV SD Negeri Datar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan, 3*(3), 165–174. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2443>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T, K., Tahrim, T., Anwari, A, M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I, M. 2021. *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hasriadi. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi,
- Herpratiwi. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi,
- Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Media Utama.
- Ifliadi, I. 2024. *Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Pada Pembelajaran Ipas Kelas IV Sdn 19/IV Kota Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/65177>
- Ina, M. 2021. *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Jejak.
- Karo-Karo, I. R., Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM, VII*(1), 91–96. https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=id&hl=id&user=H6moa6wAAAAJ
- Isti'adah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R, Yusri, F., & Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5*, 404–411. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.16174>
- Ummah, K. K., & Mustika, D. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan, 13*(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Nufus, K., Nurkholis, & Nur, A. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 3 Panguragan Wetan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09*, 119–121. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.926>
- Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., Katu, E. P. N. 2024. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Yang Seimbang Di SDN Batuplat 1. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 486–497. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4856>
- Kunandar. 2013. *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Magfiroh, N. 2024. *Peningkatan Hasil Belajar Ipa Dengan Menggunakan Media Pop Up Book Pada Siswa Di Sekolah Dasar* (Vol. 15, Issue 1). <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9346>
- Maskun, & Rachmedita, V. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mawikere, M. C. S., & Hura, S. 2021. Kajian Mengenai Konteks dan Strategi Pembelajaran yang Relevan bagi Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Kalasey Satu, Minahasa. *Tumou Tou Jurnal Ilmiah*, 8(2), 82–103. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/tumoutou/index>
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. M. 2021. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Muhammedi, Elfidayati, Kamaliah, Dahlan, Z., Lubis, S. A., Albina, M., Harahapp, F. A., & Hanum, L. 2017. *Psikologi Belajar*. Sumatera Utara: LARISPA Indonesia.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Parwati, N. N., I Putu, P. S., & Ratih. A. A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Nurhadi. 2020. Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2, 77–95. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786/541>
- Octavia, A., & Shilphy. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. 2023. Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 179–182. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Puspitasari, C., Reffiane, F., Darminingsih, A., & Setyawati, R. D. 2024. Analisis Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Mlatiharjo 02. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan Volume*, 5(3), 1299–1307. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3162>
- Putri, R. A., & Zulfah. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 005 Gunung Malelo. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 14–25. https://pustaka.universitaspahlawan.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1739&keywords=
- Putri, W., Azizah, N., Riana, A., & Pratiwi, D. E. 2024. Penerapan Contextual Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 6, 2–6. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i6.399>
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Ria, W. D. 2020. *Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas III SD*.
- Rivaningtyas., D. W., Maruti, E. S., & Prihantanti, I. 2023. Penerapan Model Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Berbantuan Wordwall Siswa Kelas V SDN 1 Japan Kabupaten Ponorogo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 4368–4378. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.8791>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. 2019. *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Winatapura, U. S. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46. <https://core.ac.uk/download/pdf/198233125.pdf>.
- Safithry, E. A. 2018. *Asesmen Teknik Tes Dan Non Tes*. Malang: IRDH.
- Safitri, I. S., Novianti, S., Chan, F., & Nurluthvia, K. M. 2024. Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(20), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>
- Salsabila, S. R., Wasino, & Sutopo, Y. 2024. Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Wordwall Tipe Matchup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13636>
- Santoso, A., Sholikah, O. H., & Pudjiwati, S. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas 5 SDN 05 Madiun Lor.

- Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9408>
- Saputra, H. 2020. “ Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) .” *Perpustakaan IAI Agus Salim, April*, 1–9. <https://osf.io/mjx82/download>.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
<https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>
- Shodiq, S. F. 2019. Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02), 216–225. <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Slameto. 2019. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarto, T. 2020. *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. Bantul: Mine.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, N. 2019. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
<https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Nasbey, N. S. H., Tangio, J., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Thalib, M. A. 2022. Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Pelatihan Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif untuk Riset Akuntansi Budaya. *Seandanan Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(June), 44–50. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>
- Wahab, G. R. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Adanu Abimata.
- Wardana, & Djamaluddin, A. 2021. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Wasonowati, R. R. T., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum - Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(3), 66–75. <https://core.ac.uk/download/pdf/291482823.pdf>

- Wina, S. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Yanuar, A., & Pius, I. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 08(01), 1–10.
<https://doi.org/10.53544/sapa.v8i1.327>