

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS VI SD**

(Skripsi)

Oleh

**SINTIA APRIANA
NPM 2113053082**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS VI SD

OLEH

SINTIA APRIANA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan jenis desain yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian yaitu *non-equivalent control grup design*. Penelitian ini menggunakan Teknik sampling *non-probability* dengan pengambilan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Populasi pada penelitian ini berjumlah 39 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 39 peserta didik, sampel ditentukan dengan Teknik sampling jenuh. Data dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dengan H_a diterima, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara.

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING USING WORDWALL MEDIA ON IPAS LEARNING OUTCOMES OF GRADE VI STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

SINTIA APRIANA

The problem in this research was the low learning outcomes of grade VI students in Science at SD Negeri 5 Metro Utara. The purpose of this research was to determine the effect of Problem-Based Learning (PBL) using Wordwall media on the science learning outcomes of grade VI students at SD Negeri 5 Metro Utara. The method used in this research was a quantitative type with a quasi-experimental design, specifically a non-equivalent control group design. This study used a non-probability sampling technique with data collection methods that included tests, observations, and documentation. The population in this study consisted of 39 students, and the sampel used was all 39 students, which was determined by a saturated sampling technique. Data were analyzed using simple linear regression. A were obtained; therefore, the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This research shows that there is an effect of using Problem-Based Learning with Wordwall media on the science learning outcomes of grade VI students at SD Negeri 5 Metro Utara.

Keywords: learning outcomes, wordwall media, problem-based learning

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS VI SD**

**Oleh
SINTIA APRIANA**

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 VI SD**

Nama Mahasiswa : **Sintia Apriana**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053082**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

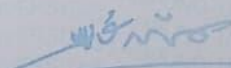
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK. 231601891218201


Fadilah Khairani, M.Pd.
NIP. 199208022019032019

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

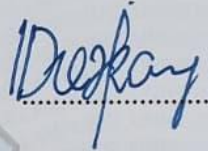
Ketua

: Amrina Izzatika, M.Pd.



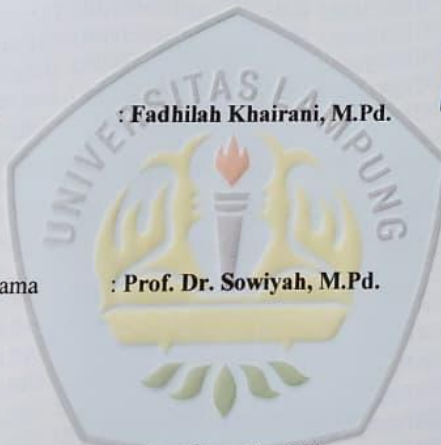
Sekretaris

: Fadhilah Khairani, M.Pd.

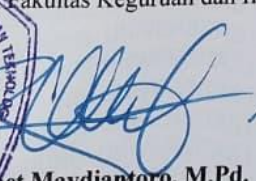


Penguji Utama

: Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sintia Apriana
NPM : 2113053082
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

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

Metro, 04 Agustus 2025

membuat pernyataan,



Sintia Apriana

NPM 2113053082

RIWAYAT HIDUP



Sintia Apriana lahir di Kotabumi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, pada tanggal 28 April 2003.

Peneliti merupakan anak bungsu dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Sahbirin dan Ibu Cindrasal.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri Gunung Maknibai lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Kotabumi lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 3 Kotabumi lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Peneliti juga termasuk mahasiswa penerima Kartu Indonesia Pintar (KIPK). Selama menyelesaikan studi peneliti aktif di kegiatan organisasi mahasiswa yaitu Forkom PGSD sebagai anggota divisi Sosmas pada tahun 2021, GEMA FPPI pada tahun 2021, FPPI tahun 2022 menjabat sebagai Sekretaris Bidang Media Islam, Pramuka Racana sebagai anggota bidang RTR pada tahun 2022, BII Birohmah sebagai staff bismil pada tahun 2022, Himajip sebagai anggota kerohanian pada tahun 2023, Pada tahun 2024 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Totoharjo, Kecamatan Bakauheni, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

“Belajar dari tantangan, bukan sekadar titik akhir”

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Tepat sebelum lembar ini dituliskan, peneliti telah menyelesaikan ratusan halaman pada skripsi ini, maka izinkan peneliti menyelesaikan tiga paragraph di akhir lembaran ini dari dasar paling dalam yang ada dihati peneliti. Tulisan ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Dengan penuh rasa syukur dan penghormatan, saya mempersembahkan skripsi dan gelar ini kepada ayahanda tercinta, **Bapak Sahbirin**. Beliau yang selalu berjuang memberikan kesempatan terbaik untuk anak-anaknya terutama bagi pendidikan saya. Pengorbanan dan perjuangan beliau menjadi sumber inspirasi yang tak tergantikan dalam hidup saya. Saya juga mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada ibunda tercinta, **Ibu Cindrasal** yang 22 tahun lalu telah berani berjuang dengan segenap jiwa dan raga agar saya dapat terlahir didunia ini. Dengan ketulusan, kesabaran, dan doa yang tiada henti di setiap sujudnya, beliau membesarkan saya dengan kasih sayang dan perlindungan yang penuh cinta untuk anak bungsunya.

Kakakku Tersayang

Kakak ku satu-satunya **Chandra Juliansyah** dan kakak ipar ku **Risma Wulandari** yang senantiasa menyemangati peneliti agar menjadi orang sukses dan kebanggaan kedua orang tua.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan gelar sarjana dan ijazah mahasiswa universitas lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung serta Sekretaris penguji yang senantiasa membimbing, memberikan dukungan, memfasilitasi peneliti serta memberikan motivasi yang sangat bermanfaat untuk penyelesaian skripsi.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Dosen ketua penguji yang senantiasa meluangkan waktu memberi bimbingan, saran dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
6. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Penguji utama dan Pembimbing Akademik yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

7. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku dosen validator instrument soal, modul ajar, LKPD dan media yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran dalam membuat instrument soal, modul ajar, LKPD dan media.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala sekolah, wali kelas VI C serta peserta kelas VI SD Negeri 6 Metro Barat yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan uji instrument.
10. Kepala sekolah, wali kelas VI A dan VI B serta peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara didik yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Persembahan kecil untuk yang selalu peneliti rindukan namun sudah tidak bisa peneliti ditemui dan memeluknya, kakek tercinta Alm. Sabki Karim.
12. Persembahan kecil untuk nenekku Lamiyah yang peneliti sayangi, yang selalu mendoakan peneliti selama hidupnya, dan selalu mengingatkan peneliti untuk selalu beribadah dan berbuat kebaikan.
13. Terkhusus untuk Rumah Kasih: Balqis, Dinda, Eliya, Hudzaifah, Icha, Novita, dan Yasmin terima kasih karena telah menemani, memberikan semangat, memotivasi peneliti sejak awal perkuliahan, dan penyusunan skripsi hingga saat ini masih bersama peneliti serta membantu peneliti dalam kesulitan saat penyusunan skripsi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini secara tepat waktu. Semoga Allah membalas segala kebaikan kalian.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Univeristas Lampung angkatan 2021 terkhusus kelas J.
15. Teruntuk kost patung: Anna, Nisa, Dwi, Dinda, Diba, Kila, Rere, Eliya yang tidak hanya menjadi tetangga kamar, tapi juga teman dan keluarga. Terimakasih atas tawa, cerita, dan semangat yang diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
16. Semua pihak yang sudah terlibat membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
17. Sintia, *Last but no leats*, ya? Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini, mampu

mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri. Tetaplah jadi manusia yang mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. *God thank you for being me independent woman, i know there are move great ones but i'm pround of this achievement.*

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Metro, 04 Agustus 2025

Peneliti



Sintia Apriana

NPM. 2113053082

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Masalah	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
2. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	12
1. Pengertian Belajar	12
2. Tujuan Belajar	13
3. Teori Belajar	14
4. Pengertian Pembelajaran	19
5. Pembelajaran IPAS.....	20
6. Tujuan Pembelajaran IPAS	21
B. Hasil Belajar	22
1. Pengertian Hasil Belajar	22
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
C. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	25
2. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	26
3. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	30
D. Media Pembelajaran	32
1. Pengertian Media Pembelajaran	32
2. Macam-macam Media Pembelajaran	33

E.	Media <i>Wordwall</i>	35
1.	Pengertian Media <i>Wordwall</i>	35
2.	Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Wordwal</i>	36
3.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	38
F.	Penelitian Relevan.....	40
G.	Kerangka berpikir	41
H.	Hipotesis	43

III METODE PENELITIAN

A.	Jenis dan Desain Penelitian	44
B.	<i>Setting</i> Penelitian	45
C.	Prosedur Penelitian	46
D.	Populasi dan Sampel.....	47
E.	Variabel Penelitian	48
F.	Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	49
1.	Definisi Konseptual	48
2.	Operasional Variabel	49
G.	Teknik Pengumpulan Data	52
H.	Instrumen Penelitian	53
I.	Uji Persyaratan Instrumen	55
1.	Uji Validitas	55
2.	Uji Realibilitas	58
3.	Uji Daya Beda Soal	59
4.	Taraf Kesukaran Soal	61
J.	Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	63
1.	Teknis Analisis Data.....	63
2.	Uji Prasyarat Analisis Data.....	65

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Pelaksanaan Penelitian	67
B.	Hasil Penelitian.....	68
1.	Data Hasil Penelitian	68
2.	Analisis Data Penelitian.....	70
3.	Hasil Uji Persyaratan Analisis Data	83
C.	Pembahasan	87
D.	Keterbatasan Penelitian	97

V. SIMPULAN DAN SARAN

A.	Simpulan	99
B.	Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	102
----------------------	-----

LAMPIRAN	109
----------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data asesmen sumatif ipas peserta didik semester ganjil Kelas vi sd negeri 5 metro utara tahun ajaran 2024/2025	7
2. Langkah – langkah model <i>problem based learning</i>	28
3. Langkah – langkah model <i>problem based learning</i>	28
4. Sintaks strategi <i>problem based learning</i>	29
5. Langkah-langkah pembuatan media <i>wordwall</i>	37
6. Jumlah peserta didik kelas vi sd negeri 5 metro utara tahun pelajaran 2024/2025	46
7. Data jumlah sampel peserta didik kelas vi	47
8. Langkah-langkah dalam menggunakan model <i>problem based learning</i>	49
9. Kisi – kisi instrumen tes	52
10. Kisi – kisi instrumen keterlaksanaan <i>problem based learning</i>	53
11. Rubrik penilaian aktivitas <i>problem based learning</i>	53
12. Koefisien validitas	55
13. Hasil rekapitulasi uji validitas pada instrument tes	55
14. Hasil uji validitas pada instrument tes	56
15. Klasifikasi reabilitas	57
16. Hasil uji reliabilitas.....	58

17. Kriteria daya pembeda soal	58
18. Rekapitulasi analisis daya pembeda soal.....	59
19. Hasil uji daya pembeda soal	59
20. Klasifikasi taraf kesukaran soal.....	60
21. Hasil kategori uji taraf kesukaran soal	60
22. Hasil uji taraf kesukaran soal	61
23. Presentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik.....	62
24. Interpretasi aktivitas pembelajaran	63
25. Klasifikasi <i>n – gain</i>	63
26. Jadwal dan kegiatan pengumpulan data	66
27. Data penelitian <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	68
28. Data penelitian <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	68
29. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> dan <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	69
30. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> dan <i>posttest</i> kelas Eksperimen dan kontrol.....	71
31. Rata-rata nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas Kontrol.....	73
32. Rata-rata hasil belajar IPAS peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah kongnitif	75
33. Hasil uji <i>n-gain</i>	76
34. Hasil perhitungan aktivitas pembelajaran	78
35. Rekapitulasi aktivitas pembelajaran	78
36. Rekapitulasi aktivitas media wordwall meningkatkan keaktifan peserta didik.....	80
37. Hasil uji normalitas.....	82

38. Rekapitulasi hasil uji homogenitas kelas eksperimen	83
39. Rekapitulasi hasil uji homogenitas kelas kontrol	83
40. Rekapitulasi hasil uji regresi linear sederhana	84
41. Koefisien determinasi variable x	84
42. Hasil uji <i>levane statistics</i>	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir	42
2. Desain penelitian (<i>nonequivalent control group design</i>)	43
3. Histogram distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	71
4. Histogram distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	70
5. Histogram distribusi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	72
6. Histogram distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	72
7. Histogram nilai rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	73
8. Histogram perbandingan nilai rata-rata <i>n-gain</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan	110
2. Surat balasan izin penelitian pendahuluan	111
3. Surat validasi instrumen	112
4. Surat validasi modul ajar.....	113
5. Surat validasi lkpd	114
6. Surat validasi media	115
7. Lembar validasi instrumen soal.....	116
8. Lembar validasi modul ajar.....	120
9. Lembar validasi media	122
10. Lembar validasi lkpd	125
11. Surat izin coba instrument.....	127
12. Surat balasan uji coba instrument.....	128
13. Surat izin penelitian.....	129
14. Surat balasan izin penelitian.....	130
15. Modul ajar kelas eksperimen.....	131
16. Modul ajar kelas kontrol.....	140
17. Kisi-kisi instrument tes.....	147
18. jawaban instrumen tes	155

19. Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	159
20. Jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	160
21. Jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	161
22. Lkpd dan lembar jawaban	162
23. Data uji validitas.....	169
24. Hasil uji validitas instrumen.....	170
25. Hasil uji reliabilitas instrumen	177
26. Hasil uji daya beda	178
27. Hasil uji taraf kesukaran soal	179
28. Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	180
29. Perhitungan distribusi data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	181
30. Analisis tiap indikator hasil belajar ipas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	183
31. Analisis tiap indikator hasil belajar ipas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	185
32. Lembar observasi aktifitas peserta didik pada model <i>problem based learning</i> pembelajaran 1	187
33. Rekapitulasi hasil observasi peserta didik pada model <i>problem based learning</i> berbantuan media <i>wordwall</i>	191
34. Nilai <i>N-Gain</i> pada instrumen	192
35. Hasil uji normalitas	194
36. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	195
37. Hasil uji hipotesis	196
38. Dokumentasi kegiatan penelitian	197
39. Media <i>wordwall</i>	203

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya dalam menyampaikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan tertentu kepada individu agar dapat menjalani kehidupan dan berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Saat ini, dunia sedang menghadapi globalisasi yang begitu pesat. Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Menurut Huda dkk., (2023) pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini, karena pendidikan menjadi bekal untuk masa depan individu. Setiap individu yang memperoleh pendidikan, baik yang bermutu maupun tidak, akan tercermin dari pembentukan karakternya, berperilaku, serta pola perkembangan pola pikirnya. Handayani dkk., (2020) menambahkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang telah direncanakan dengan sadar agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri dalam aspek spiritual, pribadi, kompetensi, serta akhlak mulia yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Pada dasarnya, di Indonesia pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan melalui berbagai inovasi, termasuk pengembangan kurikulum. Keberhasilan upaya ini dapat dilihat dari hasil belajar yang mencerminkan sejauh mana kemampuan peserta didik berkembang setelah menjalani proses pendidikan. Lembaga pendidikan terus mengembangkan kurikulum untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik, seperti pada tahun 2022 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia meluncurkan kurikulum merdeka. Windayanti dkk., (2023) menekankan pembelajaran berkualitas tanpa tuntutan nilai ketuntasan minimal. Melalui pendekatan ini, diharapkan Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia dapat lebih siap menghadapi tantangan global.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) penting untuk peserta didik. Pembelajaran IPAS relevan di abad ke-21, karena mengajarkan pemecahan masalah serta memahami interaksi manusia dan lingkungan, dengan demikian peserta didik dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Hasil belajar dari pembelajaran IPAS ini mencakup pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep ilmiah dan sosial, serta kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Peran pendidik sangat penting dalam hasil belajar IPAS, mereka menciptakan lingkungan interaktif dan mendorong partisipasi aktif. Selaras dengan pendapat Muthmainnah (2023) peran pendidik sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan keterampilan abad 21.

Pengembangan kurikulum merdeka merupakan langkah signifikan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya yang mengintegrasikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Marwa dkk., (2023) menyatakan bahwa IPAS dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik pada usia sekolah dasar, yang lebih cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Perubahan dalam struktur kurikulum ini memerlukan penyesuaian dari peserta didik, sehingga penting untuk mengevaluasi dan memantau hasil belajar peserta didik secara berkala agar dapat beradaptasi dengan baik dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat Ananda dan Rahman (2023) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa yang terjadi di alam semesta. IPA mengkaji fenomena alam secara sistematis dan terstruktur, berdasarkan observasi dan eksperimen yang dilakukan oleh manusia. Pembelajaran IPA adalah proses belajar yang menghubungkan sumber belajar, peserta didik, pendidik, dan lingkungan, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar. Pengalaman belajar ini dapat dicapai melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik serta dengan metode pembelajaran yang beragam dan bervariasi.

Hasil belajar merupakan gambaran pencapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Susanto (2013) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menjadi salah satu bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Menurut Nadia dkk., (2022) hasil belajar penting karena membantu pendidik memantau perkembangan pengetahuan peserta didik serta menyesuaikan pengajaran selanjutnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Peserta didik dalam pembelajaran memperoleh hasil belajar yang berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh banyaknya faktor-faktor yang memengaruhinya. Sejalan dengan pendapat Sumiyati dkk., (2021) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar. Faktor internal berasal dari diri peserta didik, meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi, sedangkan faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar peserta didik itu sendiri, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, dan sosial. Tak hanya itu, faktor lainnya adalah penggunaan metode dan model pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu penanganan yang efektif untuk ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pendidikan modern saat ini menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dunia nyata. Selaras dengan pendapat Menurut Mayasari dkk., (2022) yang menyatakan bahwa

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan pada proses belajar yang berpusat pada peserta didik, model ini juga berfokus pada suatu penyajian permasalahan baik nyata atau simulasi kepada peserta didik, sehingga mereka dapat menganalisis dan mencari solusi atas permasalahan yang ada, peserta didik ditugaskan untuk mencari solusi penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, serta prinsip-prinsip yang telah dipelajari dari berbagai bidang ilmu.

Problem Based Learning memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan Prastiwi dkk., (2024) *Problem Based Learning* (*PROBLEM BASED LEARNING*) adalah model pembelajaran inovatif yang dimulai dengan analisis kasus untuk menemukan masalah, *PROBLEM BASED LEARNING* juga dapat meningkatkan semangat belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Susilowatiningsih dkk., (2023) mengungkapkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* (*PROBLEM BASED LEARNING*) memiliki dampak positif pada peningkatan berfikir kritis, keterampilan, kolaborasi dalam tim serta peningkatan motivasi pada peserta didik dan optimal jika dipadukan dengan media pembelajaran. Selain mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, pemilihan media pembelajaran yang akan diterapkan memiliki peran yang penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Menyelaraskan model pembelajaran dengan karakteristik materi ajar, kebutuhan, serta gaya

belajar peserta didik dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Seperti yang diungkapkan oleh Purnomo dkk., (2023) pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan jika disertai dengan penggunaan media yang mendukung model pembelajaran dimana membuat peserta didik aktif belajar dalam suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh para peserta didik. Pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui media pembelajaran digital menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran inovatif dan interaktif sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, salah satu media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam penyampaian pembelajaran yaitu media *Wordwall*. Model *Problem Based Learning* (*PROBLEM BASED LEARNING*) dengan media *Wordwall* menawarkan pendekatan yang inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media *Wordwall* adalah media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Platform* ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang memudahkan pemahaman konsep-konsep pembelajaran. Menurut Nur Alam dkk., (2020) menyatakan bahwa *Wordwall* dapat menjadikan suasana kelas lebih bersemangat yang nantinya akan membuat gairah peserta didik dalam pembelajaran meningkat dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Hasanah dkk., (2024) di dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan juga hasil belajar peserta didik akan terpengaruh secara positif. Fitur kolaboratif yang ada dalam media *Wordwall* membantu mengasah keterampilan

kerjasama dan komunikasi. Desain yang menarik dan interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Kondisi rendahnya hasil belajar peserta didik di Indonesia menunjukkan perlunya perhatian serius dari berbagai pihak, termasuk pendidik, orang tua, dan pemerintah, untuk mengidentifikasi penyebab dan mengimplementasikan langkah-langkah perbaikan yang efektif. Sejalan dengan penjelasan yang disampaikan oleh Amalia dkk., (2022) bahwa hasil belajar peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari data hasil studi *Programme For International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018, Indonesia berada di peringkat ke 73 dan 71 dari ke 79 negara partisipan PISA. Data tersebut memperlihatkan rendahnya kemampuan matematika dan kemampuan sains Indonesia masih jauh dibawah rata-rata negara lain.

Penelitian yang dilakukan oleh Larasati dkk., (2024) di sekolah dasar menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah, yang disebabkan oleh penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang tepat serta pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik. Hasil belajar rendah tercermin dari nilai rata-rata *Pretest* peserta didik yang hanya mencapai 50,80. Sebaliknya, setelah diterapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan *Game Wordwall*, peserta didik berhasil meraih nilai rata-rata *Posttest* 76,89. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Game Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh larasati membuktikan bahwa kombinasi antara model dan media tersebut menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada November 2024 di SD Negeri 5 Metro Utara dengan Pendidik kelas VI, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan cukup baik.

Para pendidik secara aktif memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti media realia, Quiz, dan media gambar, terutama dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, pendidik juga telah menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, yaitu *Problem Based Learning* (*PROBLEM BASED LEARNING*), dan *Project Based Learning* (PJBL), sebagai upaya untuk meningkatkan angka keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dalam pelaksanaannya masih belum optimal dilaksanakan di kelas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VI A dan VI B, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan kurangnya partisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik yang sering bermain dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan pendidik, dan jarang mencatat materi penting yang disampaikan. Rendahnya partisipasi ini diduga disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurang optimal dalam melaksanakan model pembelajaran, kesulitan peserta didik dalam memahami materi, rendahnya motivasi belajar, serta kurang optimal dalam penggunaan media. Kondisi ini diperburuk dengan rendahnya kemampuan literasi dalam memahami soal dan kemampuan pemecahan masalah, yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Meski demikian, terdapat peningkatan partisipasi yang signifikan ketika pendidik menggunakan media pembelajaran interaktif, yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2024 di Sd Negeri 5 Metro Utara, peneliti menemukan hasil Sumatif Tengah Semester peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel data Sumatif Tengah Semester (STS) muatan IPAS yang disajikan disamping ini.

**Tabel 1. Data Asesmen Sumatif IPAS Peserta Didik Semester Ganjil
Kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Ajaran 2024/2025**

No	Kelas	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
		KKTP tercapai >76		KKTP tidak tercapai <76		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	VI A	5	23%	17	77%	22
2	VI B	10	59%	7	41%	17
Jumlah		15		24		39

Sumber: Dokumen Wali Kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa nilai hasil asesmen sumatif IPAS peserta didik dibawah KFTP. Diketahui bahwa KFTP pembelajaran IPAS di kelas VI yang ditetapkan sekolah dan pendidik yaitu 76. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VI A yang tercapai mencapai 23% atau 5 orang peserta didik dari 22 orang peserta didik sedangkan yang belum tercapai 77% atau 17 orang peserta didik dari 22. Sedangkan kelas VI B yang tercapai mencapai 59% atau 10 orang peserta didik dari 17 orang peserta didik sedangkan yang belum tercapai 41% atau 7 orang peserta didik dari 17.

Berdasarkan hasil dari data tersebut menunjukan bahwa jumlah peserta didik yang belum tercapai lebih banyak dibandingkan nilai peserta didik yang tercapai.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas yang didukung dengan data penelitian yang telah peneliti laksanakan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara masih tergolong rendah. Kesimpulan tersebut peneliti simpulkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi serta data Sumatif Tengah Semester ganjil yang menunjukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memperoleh ketuntasan KFTP. Oleh karena itu, peneliti berpendapat bahwa perlu ada perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu untuk mengatasi

masalah ini, peneliti mengusulkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang didukung oleh media pembelajaran digital *Wordwall*. Model *Problem Based Learning* berfokus pada penyajian masalah nyata kepada peserta didik, sehingga mereka dapat menganalisis dan mencari solusi berdasarkan teori dan konsep yang telah dipelajari. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini menawarkan fitur-fitur yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Dengan desain yang menarik dan interaktif, *Wordwall* dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik.

Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik menjadi lebih aktif terlibat dalam pembelajaran ketika mereka dihadapkan pada masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, model *PROBLEM BASED LEARNING* juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi di antara peserta didik. Secara praktis, penerapan model ini diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang lebih variatif dan media yang menarik, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dapat menggunakan model pembelajaran, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik

kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara, maka peneliti merasa perlu untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* secara optimal.
- b. Kurangnya penggunaan media yang interaktif dalam pembelajaran.
- c. Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran IPAS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* (X)
- b. Hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas VI (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI di SD Negeri 5 Metro Utara?”.

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI di SD Negeri 5 Metro Utara”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya terkait penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau pendapat dan sumber referensi bagi pendidik dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti tentang bagaimana cara mengajar di sekolah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Proses belajar adalah suatu perjalanan yang kompleks dan dinamis, dimana individu mengalami perubahan yang signifikan dalam perilaku dan pemahaman mereka sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang diperoleh. Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi secara internal oleh individu untuk mencapai perubahan perilaku terhadap lingkungan sekitarnya. Menurut Gusnarib Wahab & Rosnawati., (2021) belajar adalah perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya, menuju arah yang baik maupun tidak baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari proses belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi individu dengan lingkungan serta berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Berikutnya Fajar Rizqi dkk., (2023) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru. Dalam hal ini, Siregar dan Widyaningrum, (2015) mendefinisikan belajar sebagai *“Learning is an enduring change in behavior, or in the capacity to behave in a given fashion, which result from practice or other forms of experience”*, yang artinya “belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertindak laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya”.

Sementara Susanto, (2013) menambahkan bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru. Proses ini memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang tetap, baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Jainiyah dkk., (2023) menegaskan bahwa bukti individu telah melakukan kegiatan belajar dapat disimpulkan dari adanya perubahan tingkah laku, yang sebelumnya tidak ada atau masih lemah. Sejalan dengan Sartika., (2022) bahwa belajar merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respon. Individu dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Dengan demikian, belajar tidak hanya sebatas menghafal atau mengingat, melainkan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, menurut peneliti, bahwa belajar adalah fenomena kompleks yang melibatkan perubahan signifikan dalam perilaku dan pemahaman individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukan sekadar menghafal, melainkan perubahan yang menetap dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kualitas interaksi dan faktor-faktor yang mempengaruhi sangat penting untuk hasil belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung perubahan positif pada peserta didik.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan elemen penting dalam pendidikan, berperan sebagai panduan untuk merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang efektif. Penetapan tujuan belajar yang baik tidak hanya berdampak pada hasil akademis peserta didik, tetapi juga berperan dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Menurut Sardiyannah., (2020) tujuan belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri seseorang terhadap cara berpikir, mentalitas dan perilakunya yang meliputi

aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman), dan psikomotorik (keterampilan). Menurut Taliak (2022) tujuan belajar diartikan sebagai hasil yang diharapkan setelah peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan atau kegagalan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur akan membantu pendidik dalam mengevaluasi kemajuan peserta didik secara efektif serta menyesuaikan metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan belajar merupakan komponen krusial dalam pendidikan yang tidak hanya memandu perancangan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Penetapan tujuan yang jelas dan terukur memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi kemajuan peserta didik secara efektif dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mereka, sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah konsep atau kerangka pemikiran yang menjelaskan secara sistematis bagaimana proses belajar berlangsung secara internal dalam diri individu. Penjelasan tentang aspek internal dan eksternal dalam memperoleh wawasan dan keahlian individu merupakan teori-teori belajar. Menurut Sukatin dkk., (2022) teori belajar merupakan suatu upaya dalam mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita dalam memahami proses internal yang kompleks dari belajar.

1. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah pendekatan dalam psikologi yang menekankan pentingnya perilaku yang dapat diamati secara langsung dan mengabaikan aspek internal seperti pikiran, emosi, atau motivasi.

Menurut Abdul (2008) belajar terjadi ketika ada perubahan dalam bentuk tingkah laku yang bisa diamati. Kebiasaan berperilaku terbentuk sebagai akibat dari pengaruh faktor eksternal atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar. Prasetyo, (2023) menyatakan bahwa perubahan yang dialami individu adalah kemampuan untuk mengubah perilaku dengan cara yang berbeda akibat adanya stimulus dan respon.

Sejalan dengan pendapat Jelita dkk., (2023) yang menyatakan bahwa Teori belajar behavioristik merupakan proses belajar yang terjadi karena adanya interaksi rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Stimulus adalah rangsangan atau dorongan yang digunakan oleh pendidik untuk membentuk tingkah laku, sedangkan respon ialah tanggapan atau kemampuan (pikiran, perasaan, ataupun tindakan) yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah adanya stimulus yang diberikan oleh pendidik. Selain itu, Huda dkk., (2023) juga mengemukakan bahwa teori belajar behavioristik mengakui pentingnya input stimulus dan output respon dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, peneliti menyimpulkan secara keseluruhan, teori belajar behavioristik menunjukkan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui perubahan perilaku yang dapat diamati, berfokus pada stimulus dan respon, serta pengaruh kuat dari lingkungan terhadap perkembangan tingkah laku individu.

2. Teori belajar konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah pendekatan dalam pembelajaran yang menyakini bahwa individu secara aktif membangun dan menyusun pengetahuannya sendiri. Menurut Saksono, dkk (2023) mengatakan bahwa Teori belajar konstruktivisme menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembentukan pengetahuan melalui proses penemuan dan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan

bahwa mereka punya kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan mengeksplorasi ide-ide baru. Dengan cara ini, peserta didik akan lebih mudah memahami materi baru, mampu menerapkannya dalam berbagai situasi, dan lebih lama mengingat konsep yang telah dipelajari.

Senada dengan itu, Fitrihyah (2020) mengungkapkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah pendekatan yang melihat pembelajaran sebagai proses dimana peserta didik menciptakan makna dari pengalaman belajar mereka. Ketika peserta didik terlibat langsung dengan masalah atau konsep yang ada, proses belajarnya akan menjadi lebih bermakna dan efektif. Ini mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan mengajarkan mereka cara menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya menurut Harefa dkk., (2024) teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan yang dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menciptakan makna dari informasi tersebut, yang dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, pengetahuan awal, dan konteks sosial. Menurut thobroni (2021) konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan bagi individu untuk belajar dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhan sendiri, tentunya dengan bantuan fasilitas dari orang lain. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan sosial dan lingkungan sangat penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Teori belajar konstruktivisme memberikan ruang bagi

individualitas peserta didik, mendorong mereka untuk menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam berbagai situasi.

3. Teori kognitif

Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. menurut Nurhadi, (2020) teori kognitivisme berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya.

Menurut Setyawan, (2021) Teori ini merupakan suatu metode yang berfokus pada pemahaman dan analisis proses mental yang terjadi dalam pikiran individu ketika mereka sedang belajar. Teori ini menekankan pentingnya pengolahan informasi, interpretasi, pemahaman konsep, serta penciptaan pengetahuan baru dalam membentuk perilaku dan pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori belajar kognitif adalah teori yang menekankan pentingnya proses internal dalam pembelajaran, seperti ingatan dan pengolahan informasi. Teori ini mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam memahami pengalaman dan mengembangkan pengetahuan. Fokus utamanya adalah pada cara individu memproses dan mengelola informasi, bukan hanya pada hasil akhir pembelajaran.

4. Teori Humanistik

Teori belajar humanistik merupakan pendekatan yang menekankan pentingnya pengenalan diri dan pengembangan individu dalam proses pembelajaran. Menurut Fithriyah (2020) Teori belajar humanistik menekankan hak individu untuk mengenali diri mereka dalam proses pembelajaran. Belajar dianggap penting untuk kelangsungan hidup, karena membantu individu beradaptasi dengan lingkungan. Pendekatan

ini lebih dekat dengan filsafat, teori kepribadian, dan psikoterapi, serta menekankan substansi dan proses pembelajaran.

Teori ini fokus pada pengembangan manusia dalam bentuk paling ideal. Menurut Setiawan (2017) teori belajar ini merupakan teori yang menggambarkan upaya untuk membantu peserta didik mencapai potensi maksimal dan menjadi lebih manusiawi, sehingga peserta didik dapat menghadapi perubahan dalam lingkungan sekitar dengan baik. Teori ini membantu pendidik untuk lebih memahami peserta didik dengan menggunakan materi pembelajaran yang berasal dari pengalaman nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik menekankan pentingnya pengenalan diri dan hak individu untuk berkembang secara optimal dalam pembelajaran. Teori ini menganggap belajar krusial untuk kelangsungan hidup dan adaptasi, serta fokus pada pengembangan manusia yang ideal. Selain itu, teori ini mendorong pendidik untuk memahami peserta didik dengan menggunakan materi yang relevan dan berdasarkan pengalaman nyata, mendukung pertumbuhan individu secara holistik.

Berdasarkan beberapa teori di atas, peneliti menggunakan teori konstruktivisme yang merupakan belajar berpusat pada peserta didik. Teori ini menuntut peserta didik untuk tidak hanya sekedar menerima informasi dari pendidik, tetapi mereka didorong untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, pemecahan masalah, dan interaksi dengan lingkungan belajar. Teori konstruktivisme sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di mana peserta didik akan dilibatkan secara langsung pada masalah yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pribadi. Menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik akan ditingkatkan pada pembelajaran IPAS.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik serta sumber belajar, memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam suatu konteks pendidikan. Menurut Munir (2023) pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi pengalaman belajar yang bermakna, sehingga peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sejalan dengan pendapat Hasbiyallah dkk., (2023) mengungkapkan bahwa Pembelajaran adalah proses di mana lingkungan individu dikelola secara sengaja untuk memungkinkan partisipasi dalam perilaku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus, serta untuk menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Pembelajaran dapat dianggap sebagai bagian khusus dari pendidikan. Darman (2020) menambahkan bahwa pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, pendidik dan peserta didik yang dilakukan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media. Selain itu, Gusnarib dan Rosnawati., (2021) menekankan bahwa pembelajaran sumber belajar yang lainnya yang menjadi sarana belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan, khususnya dalam rangka mengubah sikap serta pola pikir peserta didik.

Sementara, Abdurrahmansyah (2023) menegaskan bahwa pembelajaran adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, terdiri dari rangkaian peristiwa yang disusun dengan cara tertentu untuk mempengaruhi dan membantu terjadinya proses belajar yang bersifat internal pada peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya yang terencana dan terarah untuk membantu peserta didik belajar dengan baik, seperti yang dijelaskan oleh Yestiani

dkk., (2020) yang menekankan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agardapat belajar dengan baik.

Merujuk pada beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dirancang antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Proses ini tidak hanya meliputi aspek teori saja tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk pengalaman belajar yang berarti. Selain itu, pembelajaran mencakup pengelolaan lingkungan yang mendukung partisipasi aktif dan perubahan sikap, sehingga peserta didik dapat belajar dengan afektif dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

3. Pembelajaran IPAS

Kurikulum merdeka mencakup pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang diintegrasikan menjadi IPAS. Nyoman dkk., (2023) ciri khas dari perubahan kurikulum Merdeka yaitu dengan adanya penggabungan dua mata pelajaran yaitu mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini sejalan dengan kemendikbudristek (2022) mengatakan bahwa

Penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa pengetahuan peserta didik SD/MI masih berada pada tahap berpikir konkret atau sederhana. Oleh karena itu, fokus pembelajaran IPAS di tingkat SD lebih diarahkan pada fenomena-fenomena umum, seperti pembahasan mengenai makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta hubungan keduanya dengan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Anak-anak di usia SD/MI cenderung melihat dunia secara utuh dan tidak terpisah-pisah.

Menurut Adnyana dkk., (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan menganalisis kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk yang

berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara Menurut Rohman dkk., (2023) dalam pembelajaran IPAS diperlukan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami konten dan konteks mata Pelajaran IPAS, yang sekaligus memperkuat penguasaan literasi dan numerasi serta menjadi kecakapan hidup yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Wijayanti dan Ekantini, (2023) menyatakan bahwa Tujuan dari penggabungan mata Pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS untuk memperkuat pengembangan kompetensi bagi peserta didik. Baik di saat ini maupun di masa depan. Selain itu, penggabungan ini juga bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antar tingkatan, sehingga transisi antara satu level pendidikan ke level berikutnya dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS adalah integrasi antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang mempelajari fenomena alam serta aspek-aspek kehidupan sosial.

4. Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki tujuan, tujuan inilah yang akan menjadikan pembelajaran memiliki arah. Sedangkan, menurut Adnyana dan Yudaparmita, (2023) pembelajaran mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Sejalan dengan Adnyana dkkNyoman dan Wati, (2023) mengungkapkan tujuan mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan pemaparan para ahli di samping, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran harus memiliki tujuan yang jelas untuk memberikan arah dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong mereka berperan aktif dalam menjaga lingkungan, serta meningkatkan keterampilan inkuiri. Selain itu, pembelajaran ini membantu peserta didik memahami diri dan lingkungan sosial mereka, serta mempersiapkan mereka untuk berkontribusi dalam masyarakat. Dengan demikian, IPAS tidak hanya fokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar, yang merupakan pencapaian akhir yang ingin diraih oleh peserta didik. Menurut Nawati dkk., (2023) hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses.

Sedangkan menurut Otari dkk., (2024) menjelaskan bahwa

Hasil belajar mencerminkan perubahan tingkah laku peserta didik dalam tiga aspek yaitu, aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah mengikuti pembelajaran. Aspek kognitif meliputi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek afektif terdiri dari penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Aspek psikomotor yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

Hasil belajar adalah salah satu indikator yang penting dalam menilai efektivitas suatu proses pembelajaran. Ulfah dan Opan Arifudin, (2021) mengemukakan pendapatnya mengenai hasil belajar yang merupakan perolehan peserta didik setelah melalui sebuah interaksi yang dapat berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Penelitian ini akan fokus mengukur hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik. Ranah kognitif adalah bidang digunakan untuk mengukur bagaimana peserta didik berpikir dan belajar secara sistematis dalam pendidikan.

Pada ranah ini terdiri atas enam kategori, yaitu sebagai berikut.

- a. Mengingat (C1), tes ini dapat berupa kemampuan individu dalam menjelaskan definisi, istilah dan fakta.
- b. Tes pemahaman (C2), tes ini menguji tentang menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memilih dan sebagainya
- c. Tes penerapan (C3), tes ini dapat berupa menyusun, mengklasifikasi, dan mengubah suatu susunan.
- d. Tes analisis (C4), tes ini berupa tes kemampuan membandingkan, mengkaitkan, dan mengelompokkan.
- e. Tes sintesis (C5), tes ini berupa menyimpulkan, menghasilkan, atau dapat juga mengembangkan.
- f. menyimpulkan (C6), tes ini dapat ditandai dengan bagaimana kemampuan peserta didik dalam menilai sesuatu, menafsirkan dan mempertimbangkan sesuatu.

Purwaningsih, (2023) menambahkan bahwa hasil belajar diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang relatif permanen. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh rendahnya kualitas proses belajar yang dialami peserta didik. Sejalan dengan itu, Ibrahim dkk., (2024)) menegaskan bahwa

Hasil belajar yang baik akan muncul dari proses pembelajaran yang berkualitas. Sebaliknya, hasil belajar yang buruk juga akan muncul dari proses pembelajaran yang tidak berkualitas. Kualitas proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, kualitas proses pembelajaran menjadi faktor utama dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari perubahan perilaku peserta didik

dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, menunjukkan pentingnya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Kualitas proses pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap hasil belajar, sehingga untuk mencapai hasil yang optimal, sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Peneliti menggunakan hasil belajar ranah kognitif C4, C5, C6 pada pembelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada aspek kognitif yaitu dari penilaian *Posttest* setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat motivasi, mutu pelajaran, dan kondisi lingkungan belajar yang ada disekitar peserta didik. Menurut Ridho'i, (2022)

hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek biologi, psikologi, kedewasaan, kecerdasan, pelatihan, motivasi, dan sikap peserta didik terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal adalah pengaruh dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Dengan kata lain, salah satu yang mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan emosional yang dimiliki peserta didik secara individu.

Selain itu, Sardiyannah., (2020) juga menyatakan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua faktor, yaitu:

1. Faktor internal
Faktor internal berasal dari diri peserta didik, meliputi jasmani dan rohani peserta didik, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi, serta konsep diri.
2. Faktor eksternal
Faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, seperti pendekatan belajar, kondisi keluarga, pendidik dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial.

Menurut Meliana dkk., (2023) hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam) dan faktor eksternal (dari luar).

1. Faktor internal
 - a. Faktor fisik: meliputi keadaan kesehatan dan keadaan tubuh.

- b. Faktor psikis: meliputi perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.
- 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari berbagai faktor, seperti kurikulum, metode mengajar, interaksi antar peserta didik, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung, dan perpustakaan.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, disimpulkan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal dari dalam diri peserta didik seperti motivasi, jasmani, fisik, dan psikis, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal seperti keluarga, lingkungan, kurikulum, dan lain sebagainya.

C. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pendekatan atau strategi yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Menurut Octavia (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar kompetensi belajar. Sedangkan menurut Rohana, n.d.(2020) Model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian kegiatan penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek, baik sebelum, dan sedang, maupun sesudah terjadinya proses pembelajaran dengan segala fasilitas yang terkait dengan pembelajaran. Fasilitas tersebut baik digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan, menurut Manasikana dkk., (2022) Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat pembelajarannya yang mengacu pada pendekatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di samping, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah rancangan menyeluruh dalam kegiatan belajar mengajar yang mencakup prosedur sistematis, strategi, metode, media, serta fasilitas pendukung yang semuanya disusun dan diorganisasikan secara terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rancangan ini berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran.

2. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi. Sejalan dengan pendapat Irawan dkk., (2024) *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan menuntun mereka untuk memberikan solusi dari permasalahan yang menjadi fokus pembelajaran.

Dalam paradigma pendidikan modern, Octavia (2020) mendefinisikan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai suatu pendekatan yang secara khusus dirancang untuk mengorganisir masalah secara ilmiah, memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan esensial melalui proses tersebut. Sejalan dengan pendapat tersebut Model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Mayasari dkk., (2022) adalah suatu pendekatan yang menekankan penyajian masalah, di mana peserta didik diarahkan untuk melakukan penelitian dan investigasi berdasarkan teori, konsep, dan prinsip yang telah mereka pelajari dari berbagai disiplin ilmu. Masalah tersebut berperan sebagai titik fokus, pemicu, dan panduan dalam proses pembelajaran, sedangkan peran pendidik adalah sebagai fasilitator dan pembimbing.

Sementara itu, menurut Salsabila dan Muqowim (2024), model pembelajaran *Problem Based Learning* (*PROBLEM BASED LEARNING*) adalah pendekatan yang menggunakan situasi masalah dari dunia nyata sebagai konteks untuk pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan ruang atau kesempatan pada peserta didik menggali lebih dalam terkait materi dengan menggunakan cara yang bermakna untuk dirinya serta dapat melakukan eksperimen secara bersama. Sebagaimana halnya yang dikemukakan oleh Dewi dkk., (2021) model *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai langkah awal bagi peserta didik untuk belajar dalam mendapatkan pengetahuan dan konsep yang esensi dari setiap materi pembelajaran yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya, sehingga terbentuklah pengetahuan yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, di mana mereka secara aktif terlibat dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi. *Problem Based Learning* dirancang untuk mengatur masalah secara ilmiah, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan penting melalui penelitian dan investigasi yang didasarkan pada teori dan konsep yang telah mereka pelajari. Model ini memanfaatkan situasi masalah dari dunia nyata sebagai konteks pembelajaran, yang tidak hanya mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendalami materi dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Dengan demikian, *Problem Based Learning* berperan sebagai titik fokus dalam proses pembelajaran, di mana pendidik berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing, dan

membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan baru dari pengalaman belajar yang bermakna.

3. Langkah-langkah *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* memiliki langkah-langkah yang perlu diikuti sebagai pedoman dalam penerapannya. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menurut Maryati, (2018) adalah:

Tabel 2. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*.

No	Indikator	Tingkah Laku Pendidik
1	Orientasi peserta didik pada masalah.	Menyampaikan tujuan pembelajaran, sarana yang diperlukan, dan memotivasi peserta didik.
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar.
3	Membimbing pengalaman individual/kelompok.	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi, melaksanakan eksperimen.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi.

Sumber: Maryati (2018)

Tabel 3. Langkah-langkah model *Problem Based Learning*

Tahap Pembelajaran		Kegiatan Pendidik
Tahap 1	Orientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk mengumpulkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivasi pemecahan masalah.
Tahap 2	Mengorganisasi peserta didik	Pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan Masalah
Tahap 3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah

Tahap Pembelajaran		Kegiatan Pendidik
Tahap 4	Mengembangkan dan menyajikan hasil.	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.
Tahap 5	Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan

Sumber : Hotimah, (2020)

Tabel 4. Sintaks strategi *Problem Based Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Kegiatan Awal		
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam memecahan masalah yang dipilih.	Peserta didik menyimak dengan baik
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar berhubungan dengan masalah tersebut.	Peserta didik membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar
Kegiatan inti		
Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan, eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	Peserta didik merencanakan karya, baik berupa produk, berupa laporan maupun hasil rekaman, peserta didik mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok
Kegiatan Penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sumber: Mudlofir (2017)

Berdasarkan pendapat di atas maka terdapat 5 langkah model *Problem Based Learning*, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan Langkah-

langkah menurut Mudhlofir (2017) yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Model pembelajaran adalah aspek penting dalam pendidikan yang memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami oleh pendidik dan peserta didik untuk memilih pendekatan yang sesuai.

Model *Problem Based Learning* dipandang sebagai model pembelajaran yang memiliki banyak kelebihan. Kelebihan menurut Mudlofir, (2017) yaitu:

1. *Problem Based Learning* dapat merangsang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan peserta didik untuk menemukan pengetahuan yang baru dan mengembangkan pengetahuan tersebut.
2. *Problem Based Learning* mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, inovasi, meningkatkan motivasi dari dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan yang baru.
3. *Problem Based Learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam dunia nyata.
4. *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk belajar sepanjang hayat.

Beberapa kelebihan model *Problem Based Learning* juga dikemukakan oleh Hotimah, (2020) yaitu :

1. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
2. Meningkatkan motivasi dan aktifitas pembelajaran peserta didik.
3. Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dunia nyata.
4. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang

mereka lakukan. dsamping itu, *Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

5. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
6. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
7. Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
8. Memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah di dunia nyata.

Sedangkan kekurangan dalam model *Problem Based Learning* menurut mudlofir (2017) yaitu sebagai berikut:

1. Apabila peserta didik memiliki minat dan memandang bahwa masalah yang akan diselidiki adalah sulit, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Membutuhkan waktu untuk persiapan, apabila pendidik tidak mempersiapkan secara matang strategi ini, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai.
3. Pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau di dunia nyata terkadang kurang, sehingga *Problem Based Learning* terhambat oleh faktor ini.

Hotimah (2020) berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan yaitu:

1. Ketika peserta didik tidak memiliki minat atau merasa ragu bahwa masalah yang mereka pelajari sulit untuk dipecahkan, mereka cenderung enggan untuk mencoba.
2. Bagi sebagian peserta didik jika mereka merasa tidak memahami materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, mereka akan berpikir mengapa mereka harus berusaha memecahkan masalah tersebut, sehingga mereka hanya akan belajar hal-hal yang mereka minati.

Merujuk beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki banyak kelebihan dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, memotivasi dan mengaktifkan mereka dalam pembelajaran, serta membantu mereka dalam mentransfer pengetahuan untuk memecahkan masalah di dunia nyata, dan mendorong

mereka untuk belajar sepanjang hayat. Akan tetapi, model ini memiliki beberapa kekurangan, antara lain membutuhkan waktu untuk persiapan, pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah di masyarakat atau di dunia nyata terkadang kurang, serta beberapa peserta didik merasa enggan untuk mencoba memecahkan masalah yang dianggap sulit.

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Saleh dan Syahrudin (2023) media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari komunikator kepada komunikan sebagai penerima. Apabila lingkungan belajar dirancang secara sistematis, hal ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Dengan memahami pentingnya peran media dalam pendidikan, kita dapat melihat dampaknya pada proses belajar-mengajar.

Sejalan dengan pendapat tersebut Ani Daniyati dkk., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mendukung terbentuknya proses belajar yang efektif.

Pendapat lain dinyatakan oleh Prananingrum dkk., (2020) mengungkapkan bahwa

media pembelajaran sebagai alat peraga dan sarana untuk menunjang pemahaman materi pembelajaran kepada peserta didik. Contoh media pembelajaran antara lain berupa foto, video, gambar, komputer, televisi, laptop, *video recorder*, film, buku, *tape recorder*, slide, kaset, video kamera, serta berbagai media lainnya yang akan berkembang dikemudian hari. Dengan adanya beragam pilihan media, pendidik memiliki banyak opsi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar.

Berikutnya Kristanto (2016) juga menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan paparan para ahli di samping, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dan sebagai alat peraga untuk menyampaikan informasi dan dapat merangsang minat serta perhatian peserta didik.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa macam.

Menurut Salmiyanti dkk., (2022) media pembelajaran memiliki beberapa macam yaitu:

1. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indra saja sehingga hanya dapat dilihat tanpa bisa disentuh. Media ini termasuk seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun buklet, model 3 dimensi.

2. Media audio

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran oleh telinga peserta didik, seperti kaset audio, radio, MP3 *Player*, iPod.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar seperti film bersuara, video, televisi, *sound slide*.

4. Multimedia

Multimedia merupakan media yang menjelaskan prinsip media pelajaran secara utuh misalnya suara, animasi, video, grafik dan film. Multimedia ini identic dengan komputer, internet, dan pelajaran berbasis komputer (CBI).

5. Media realita

Media realita merupakan media yang tidak membutuhkan hardware tambahan karena sudah tersedia di dunia nyata.

Sedangkan menurut Praptaningrum dkk., (2023) yaitu:

1. Media Audio
Media audio ini menitikberatkan pada rangsangan Indera pendengaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.
2. Media Visual
Media visual berfokus pada Indera penglihatan. Media ini dibagi menjadi 2 dimensi dan 3 dimensi.
3. Media Audio Visual
Media audio visual menggabungkan rangsangan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini digunakan untuk menangkap pesan atau materi pembelajaran.
4. Multimedia
Multimedia menggunakan komputer sebagai alat bantu. Media ini menggunakan teks, suara, gambar, video, dan program dengan *link* dan *tool* yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antara pemakai.

Macam-macam media pembelajaran menurut Nasron dkk., (2024) adalah.

1. Media audio
Media ini adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini kurang cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
2. Media visual
Media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), skides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Adapula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun
3. Media audio visual
Media yang memiliki unsur suara dan gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu audio dan visual. Media ini dibagi menjadi dua yaitu:
 - a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan suara cetak.
 - b) Audio visual gerak, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*.

Merujuk beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran media visual, media audio, media audio visual, multimedia kemudian secara spesifik menunjuk media *Wordwall* sebagai salah satu contoh media multimedia. Pemilihan *Wordwall* didasarkan pada

kemampuannya untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Selain itu, *Wordwall* menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan fleksibel untuk berbagai tingkatan. Media ini juga dianggap efektif dalam merangsang daya pikir dan kepekaan peserta didik, menjadikannya solusi yang efektif dalam proses pembelajaran. Kemunculan *Wordwall* sebagai contoh multimedia ini merujuk pada definisi multimedia yang dikemukakan oleh para ahli, seperti Salmiyanti dkk. dan Praptaningrum dkk., yang mendeskripsikan multimedia sebagai media berbasis komputer yang memadukan teks, suara, gambar, dan video secara interaktif.

E. Media *Wordwall*

1. Pengertian Media *Wordwall*

Wordwall merupakan salah satu *platform* digital yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pelaksanaan belajar mengajar. *Wordwall* merupakan media yang menyediakan *platform* interaktif yang menarik dan mudah digunakan untuk mendukung proses belajar. Sari dan Yarza (2021) menyatakan bahwa media *Wordwall* juga merupakan suatu aplikasi yang memiliki berbagai fungsi yakni dapat menjadi media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring atau sumber belajar yang atraktif bagi peserta didik. Menurut Octaviana dkk., (2023) *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan pendidik dalam mendesain pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik bagi peserta didik. Sedangkan Khofifah Indra Sukma dan Trisni Handayani (2022) yang mengungkapkan bahwa *Wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis *web* yang dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran serta menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Susilowatiningsih dkk., (2023) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. *Wordwall* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi pelajaran

melalui interaktif seperti kuis, permainan, dan teka-teki, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep.

Wordwall menawarkan beberapa fitur menarik yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Menurut Nurbadriyah dkk., (2024) beberapa fitur yang disediakan di *Wordwall* yaitu opsi ganda (*quiz*), misteri silang (*crossword*), memilih kartu atau mencocokkan gambar (*matching pairs*), memasangkan jawaban yang tepat (*fine the match*), dll. Tinesia Alifa dkk., (2024) mengatakan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Karena selain peserta didik belajar, peserta didik juga bisa bermain *game* sehingga peneliti berharap agar media *Wordwall* bisa digunakan secara efektif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah satu media yang berbasis aplikasi dan dapat diakses melalui web yang menyediakan berbagai fitur interaktif yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pendidik dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi peserta didik, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

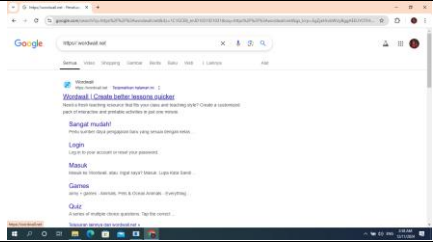
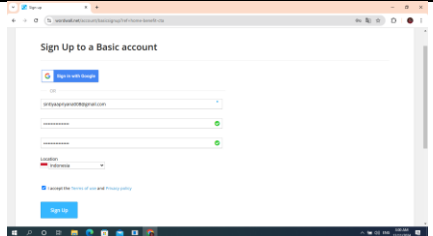
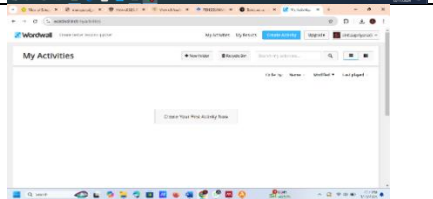
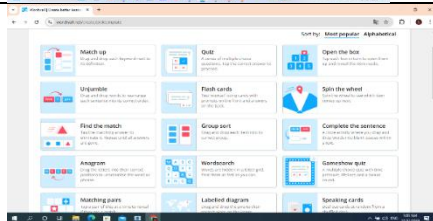
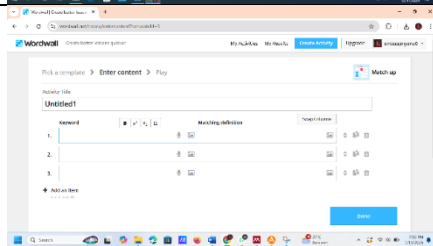
2. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Penggunaan media *Wordwall* sendiri memiliki beberapa langkah-langkah menurut Pradani (2022), yaitu sebagai berikut:

1. Membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera.
2. Pilihlah *create activity* lalu pilihlah template yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Setelah memilih template yang digunakan, tuliskanlah judul dan deskripsi *game*.
4. Pilih *done* sebagai langkah akhir dalam pembuatan media.

Sejalan dengan langkah-langkah di atas Sahanata dkk., (2023) mengemukakan beberapa langkah dalam membuat *game Wordwall*

Tabel 5. Langkah Pembuatan Media *Wordwall*

Langkah-langkah pembuatan <i>Game Wordwall</i>	Gambar
Ketik pada tab pencarian https://Wordwall.net	
Maka akan muncul kotak dialog <i>login</i> , silahkan isi alamat <i>e-mail</i> aktif dan kata sandi	
Klik “ <i>Create Your Activity Now</i> ”	
Maka kita akan masuk ke dashboard aplikasi <i>Wordwall</i>	
Silahkan memilih template yang diinginkan dan disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan disampaikan	

Sumber. Sahanata (2023)

Menurut Purnomo dkk., (2023) mengemukakan langkah-langkah membuat media *Wordwall*, yaitu:

1. Langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat atau mendaftarkan akun di <https://Wordwall.net> kemudian melengkapi data yang sudah ada.

2. Pilihlah *create activity* kemudian pilihlah salah satu template yang diinginkan dan sesuai dengan materi yang akan diuji.
3. Tuliskan judul dan deskripsi *game*.
4. Tuliskan konten
5. Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika sudah selesai.

Purnomo dkk., (2023) juga menyampaikan langkah penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran dikelas

1. Pendidik menyiapkan bahan ajar kemudian diterapkan dalam media *Wordwall* disebarkan lalu digunakan untuk pembelajaran.
2. Pendidik membuka pembelajaran di kelas dengan memberikan sedikit gambaran mengenai materi.
3. Pendidik membagikan *chromebook* dan menghubungkan perangkat dengan jaringan internet.
4. Peserta didik mengakses *link Wordwall* yang sudah disediakan.
5. Peserta didik dapat mengerjakan *game Wordwall*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Purnomo, dapat disimpulkan langkah-langkah tersebut dimulai dengan membuat *game* di aplikasi *Wordwall*, menyiapkan bahan ajar, membuka pembelajaran, membagikan *chromebook*, kemudian mengakses link *game Wordwall* dan memulai proses pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Wordwall*

Media *Wordwall* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan yang harus dipahami oleh pendidik. Kelebihan dan kekurangan media *Wordwall* menurut Savira dan Gunawan (2022) , media *Wordwall* memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses pembelajaran yaitu

1. *Wordwall* dapat memberikan *sistem* pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi.
2. Aplikasi *Wordwall* dapat diakses dimana saja juga dapat diakses menggunakan ponsel.
3. Keberagaman template yang tersedia, yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.

Meskipun demikian, dibalik kelebihanannya, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan adalah

1. Pembuatan aplikasi *Wordwall* cukup membutuhkan waktu yang lama.
2. Ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak dapat diubah dapat menyulitkan peserta didik dalam membaca materi.
3. Aplikasi *Wordwall* hanya dapat diakses ketika memiliki jaringan internet.

Kelebihan dan kekurangan menurut Imanulhaq dan Pratowo (2022) juga memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. *Free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa *template*.
2. Permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya melalui *link*.
3. *Wordwall* menawarkan banyak jenis permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lainnya.
4. *Game* yang telah selesai dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringa.

Kelebihan yang dimiliki media *Wordwall* adalah sifatnya yang interaktif, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Herta dkk., (2023) yaitu:

1. Media *Wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
2. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
3. Media *Wordwall* bersifat kreatif.
4. Dapat menjadi alat evaluasi.
5. Kuis dapat dicetak dan dibagikan kepada peserta didik.

Selain kelebihan, media *Wordwall* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Media *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual.
2. Media *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam membuatnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di samping, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki banyak kelebihan, seperti kemudahan akses, interaktivitas, fleksibilitas penggunaan, dan beragam template yang menarik bagi peserta didik. *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan mendukung pembelajaran yang bermakna. Namun, terdapat kekurangan, seperti waktu pembuatan yang lama, ukuran huruf yang kecil, dan ketergantungan pada jaringan internet. Dengan memahami aspek-aspek ini, pendidik dapat memanfaatkan *Wordwall* secara efektif dalam pembelajaran.

F. Penelitian Relevan

1. Larasati dkk., (2024)

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar dapat bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas V SD Negeri Lubuklinggau meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

2. Octaviana dkk., (2023)

Penelitian ini menunjukkan bahwa persentase aktivitas pendidik mengalami peningkatan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik V SDN Grudo 3 Ngawi.

3. Husna dkk., (2024)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan yaitu terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD MIS Masjid Raya Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat.

4. Febriyaningsih, dkk (2024)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* berpengaruh pada hasil belajar anak didik di SDN Mlatiharjo 02 Semarang khususnya kelas IV.

5. Listianah, dkk (2024)

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terjadi peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas VB SDN Bendan Ngisor tahun ajaran 2023/2024.

G. Kerangka Berpikir

Hasil belajar adalah salah satu indikator penting untuk menilai seberapa efektif suatu proses pendidikan, terutama dalam pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Hasil belajar ini tidak hanya mencakup seberapa banyak pengetahuan yang diperoleh peserta didik, tetapi juga kemampuan mereka dalam berpikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, penting untuk memahami berbagai faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, termasuk metode pembelajaran yang diterapkan.

Salah satu metode yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah *Problem Based*. Dalam pendekatan *Problem Based Learning*, peserta didik menjadi fokus utama dalam proses pembelajaran dengan dihadapkan pada masalah nyata yang perlu mereka selesaikan. Dengan cara ini, peserta didik didorong untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan mencari solusi, yang dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik serta mengembangkan keterampilan sosial.

Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* juga sangat bermanfaat dalam penerapan *Problem Based Learning*. Media ini

menyediakan berbagai aktivitas menarik, seperti kuis dan permainan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan memanfaatkan *Wordwall*, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendapatkan umpan balik langsung, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih kuat.

Langkah-langkah dalam *Problem Based Learning* umumnya meliputi:

- (1) Identifikasi Masalah,
- (2) Pengumpulan Informasi,
- (3) Diskusi dan Kolaborasi,
- (4) Penyampaian Solusi, dan
- (5) Refleksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh *Problem Based Learning* yang didukung oleh media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS. Dengan menggabungkan metode pembelajaran yang aktif dan media interaktif, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar.

Variabel ini terdapat variabel bebas yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* serta variabel terikat yaitu hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI.

Berdasarkan uraian di disamping, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1: Kerangka Pikir.

Keterangan:

X : Variabel Bebas

Y : Variabel Terikat

→ : Pengaruh

Hipotesis

Berdasarkan tinjauan Pustaka, penelitian relevan, dan kerangka berpikir maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

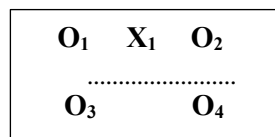
H_a = Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode bagian dari jenis kuantitatif. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Arib dkk., (2024) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan memberikan perlakuan tertentu kepada subjek peneliti untuk mengetahui dampak dari suatu kejadian yang akan diteliti.

Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental design* yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan *non-equivalent control grup design*. Desain penelitian ini adalah *design quasi experimental* dengan melihat perbedaan *Pretest* maupun *Posttest* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model konvensional tanpa berbantuan media. Desain *non-equivalent control grup design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Sumber: Sugiyono (2020)

Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Desain*.

Keterangan:

O_1 = Skor *pre-test* kelompok eksperimen

O_2 = Skor *post-test* kelompok eksperimen

O_3 = Skor *pre-test* kelompok kontrol

O_4 = Skor *post-test* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*

Dilakukan *pretest* sebelum *treatment*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O_1 , O_3), dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan pembelajaran. Pemberian *Posttest* pada akhir pembelajaran dapat menunjukkan seberapa jauh akibat perlakuan model *Problem Based Learning*(X) yang diberikan. Hal itu dilakukan dengan mencari perbedaan skor $O_2 - O_1$ dikelas eksperimen dan $O_3 - O_4$ dikelas kontrol. Perbedaan antara O_2 dan O_4 akan memberikan gambar yang lebih baik mengenai perlakuan X. Peneliti akan memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, sementara kelas kontrol akan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa berbantuan media. Peneliti akan membandingkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol untuk menentukan pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas eksperimen.

B. *Setting Penelitian*

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara dengan jumlah 39 peserta didik.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Utara, beralamatkan di Jl. Komodo, Purwoasri, Kec. Metro Utara, Kota Metro.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi pada kegiatan penelitian pendahuluan pada bulan November 2024 dan penelitian ini dilaksanakan

oleh peneliti pada semester ganjil di kelas VI Tahun Ajaran 2024/2025

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu, tahap awal, penelitian, dan akhir.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Awal

- a) Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b) Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 5 Metro Utara, seperti observasi, wawancara dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara pendidik mengajar.
- c) Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- d) Menentukan populasi dan sampel penelitian untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol.
- e) Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, bahan ajar, *Wordwall*, dan ppt.
- f) Menyusun kisi-kisi instrument tes penelitian.
- g) Membuat soal instrument tes.

2. Tahap Penelitian

- a) Menguji coba instrument soal.
- b) Menganalisis data hasil uji coba instrument untuk menentukan soal yang reliabel dan valid.
- c) Memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- d) Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan memberikan perlakuan kelompok kontrol dengan menggunakan model konvensional.

- e) Memberikan *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan.
3. Tahap Akhir
- a) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.
 - b) Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan objek yang akan menjadi fokus pengamatan. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa populasi adalah objek yang ditetapkan oleh peneliti, dimana objek tersebut memiliki kuantitas serta karakteristik tertentu untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Metro Utara dengan jumlah populasinya yaitu 39 peserta didik. Kelas VI terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas VI A berjumlah 22 peserta didik dan kelas VI B berjumlah 17 peserta didik.

Tabel 6. Jumlah Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VI A	15	7	22
VI B	10	7	17
Jumlah			39

Sumber: Dokumen Pendidikan Kelas VI SD Negeri Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel

Menurut sugiyono sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini sampel yang digunakan peneliti adalah teknik *non probability sampling* (sampling jenuh). Sugiyono menyatakan bahwa “*sampling* jenuh merupakan sample yang diambil dari seluruh anggota populasi. Jadi, sample pada penelitian

in adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara tahun ajar 2024/2025.

Peneliti memilih sampel dengan mempertimbangkan persentase hasil sumatif tengah semester peserta didik setiap kelas VI. Sampel yang dipilih terdiri dari kelas VI A dan VI B, dimana kelas VI A dijadikan kelas eksperimen dengan 22 peserta didik, sementara kelas VI B dijadikan kelas non-eksperimen dengan jumlah 17 peserta didik. Dengan demikian, total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 39 peserta didik. Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol ini didasarkan pada perbandingan nilai hasil belajar IPAS pada Sumatif Tengah Semester ganjil, yang menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kelas VI A lebih rendah dibandingkan nilai hasil belajar kelas VI B. Sampel yang digunakan pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 7. Data Jumlah Sample Peserta Didik Kelas VI

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
VI A	22	Kelas Eksperimen
VI B	17	Kelas Kontrol
Jumlah	39	

Sumber: Dokumen Pendidikan Kelas VI SD Negeri Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah hal yang ditentukan terlebih dahulu sebelum dilakukan penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat). Sugiyono mengemukakan bahwa variabel adalah suatu sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel *indenpenden* sering disebut variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau

timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* (X).

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel dependen sering disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS (Y) kelas VI SD Negeri Metro Utara (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall*

Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar, merangsang minat untuk berpikir, mengaitkan konsep teori dengan praktik, serta memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan cerminan dari perubahan perilaku peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, menunjukkan pentingnya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Kualitas proses pembelajaran memiliki dampak langsung terhadap hasil belajar, sehingga untuk mencapai hasil yang optimal, sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik. peneliti menggunakan hasil belajar ranah kognitif pada pembelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada aspek kognitif yaitu dari penilaian *Posttest* setelah mengikuti proses pembelajaran.

2. Definisi Operasional

a) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan penyelesaian masalah sebagai inti dari proses belajar, di mana peserta didik dihadapkan pada situasi atau masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Dalam model ini, media *Wordwall* digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta didik, dengan menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis dan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi.

Tabel 8. Langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
Kegiatan Awal		
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam memecahan masalah yang dipilih.	Peserta didik menyimak dengan baik
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar berhubungan dengan masalah tersebut.	Peserta didik membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar
Kegiatan inti		
Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan, eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah	Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan,	Peserta didik merencanakan karya, baik berupa produk, berupa laporan maupun

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
	video dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	hasil rekaman, peserta didik mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok
Kegiatan Penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sumber: Mudhlofir 2017

Tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan.

b) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik melalui evaluasi, hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah mengerjakan tes. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas VI. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator hasil belajar berupa ranah kognitif, indikator ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tingkat C4, C5, dan C6. Jumlah soal yang digunakan pada penelitian ini adalah 35 butir soal pilihan jamak dan memberikan skor pada masing-masing soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik tes dan non tes.

1. Teknik Tes

Penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengetahui data hasil belajar IPAS peserta didik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa skor hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang diperoleh dari *pretest* dan *Posttest* dalam kelas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang hasil belajar peserta didik. Tujuan utama dari penelitian ini untuk melihat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat secara langsung ke lapangan terhadap objek yang akan diteliti. Menurut agung teknik pengumpulan data dengan observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga objek-objek alam lainnya. Sementara itu, sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan untuk penelitian yang berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*.

a) Dokumentasi

Menurut Sugiyono dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau

karya-karya monumental dari seseorang. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai *Sumatif Tengah Semester (STS)* semester ganjil peserta didik tahun ajaran 2024/2025 serta teknik ini digunakan untuk memperoleh gambar atau foto saat kegiatan penelitian berlangsung dan data yang diperlukan oleh peneliti.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Instrumen Tes

a) Instrumen Tes

peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Instrumen yang telah disusun ini kemudian diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda. Kisi-kisi dari instrumen soal akan disajikan dan dapat dilihat pada tabel disamping.

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Test

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat memahami pentingnya peran energi dalam kehidupan sehari-hari	Menganalisis penggunaan peran energi dalam kehidupan sehari-hari	C4	1,2,3,4,5,6,7
	Mengaitkan dampak kurangnya energi dalam kehidupan sehari-hari	C4	8,9,10,11,12
Peserta didik dapat mengidentifikasi sumber energi dari peralatan yang ada disekitarnya.	Mengidentifikasi sumber energi yang digunakan oleh peralatan sehari-hari	C5	13,14,15,16,17,18,19,20,21
Peserta didik memahami kelemahan dari energi fosil	Membandingkan kelemahan energi fosil dengan energi terbarukan	C5	22,23,24,25,26,27,28,29,30,31
Peserta didik dapat menciptakan Solusi untuk mengurangi penggunaan energi fosil	menyimpulkan Solusi untuk mengurangi penggunaan energi fosi	C6	32,33,34,35

Sumber: Peneliti (2025)

b) Instrument Non Tes

Instrument non tes yang digunakan berupa observasi untuk mengukur dan menganalisis aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Kisi-kisi yang digunakan dapat dilihat dari tabel disamping ini:

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan *Problem Based Learning*

No	Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang diamati	Instrument	
1	Orientasi pada masalah	Identifikasi masalah	Rubrik	Ceklist
2	Pengorganisasian untuk belajar	Aktif berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.	Rubrik	Ceklist
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah	Rubrik	Ceklist
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil	Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya.	Rubrik	Ceklist
5	Analisis dan evaluasi	Membuat kesimpulan dari materi Pelajaran.	Rubrik	Ceklist

Sumber: Mudlofir dan Rusydiyah (2017)

Tabel 11. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*

Aspek yang diamati	Keterangan				
	1	2	3	4	5
Peserta didik mengidentifikasi masalah	Peserta didik sangat kurang mampu mengidentifikasi masalah.	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi masalah.	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi masalah.	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah.	Peserta didik sangat mampu mengidentifikasi masalah.
Peserta didik berdiskusi dan membagi	Peserta didik sangat kurang aktif	Peserta didik kurang aktif berdiskusi	Peserta didik cukup aktif berdiskusi	Peserta didik aktif berdiskusi dan membagi	Peserta didik sangat aktif berdiskusi dan membagi

Aspek yang diamati	Keterangan				
	1	2	3	4	5
tugas dalam penyelesaian masalah	berdiskusi dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah.	dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah.	i dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah.	tugas dalam penyelesaian masalah.	tugas dalam penyelesaian masalah.
Peserta didik melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah	Peserta didik sangat kurang mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah.	Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah.	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah.	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah.	Peserta didik sangat mampu melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah.
Peserta didik membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya.	Peserta didik sangat kurang mampu membuat dan memaparkan hasil kelompok.	Peserta didik kurang mampu membuat dan memaparkan hasil kelompok.	Peserta didik cukup mampu membuat dan memaparkan hasil kelompok.	Peserta didik mampu membuat dan memaparkan hasil kelompok.	Peserta didik sangat mampu membuat dan memaparkan hasil kelompok.
Peserta didik membuat kesimpulan dari materi Pelajaran.	Peserta didik sangat kurang mampu menyimpulkan materi pelajaran.	Peserta didik kurang mampu menyimpulkan materi pelajaran.	Peserta didik kurang mampu menyimpulkan materi pelajaran.	Peserta didik mampu menyimpulkan materi pelajaran.	Peserta didik sangat mampu menyimpulkan materi pelajaran.

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

I. Uji Persyaratan Instrumen

a) Uji Validitas

Uji validitas instrument digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam penelitian mendapatkan data valid atau tidak.

Menurut Sugiono “valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Pada penelitian ini validitas

digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian. Soal yang akan diuji kevalidannya adalah 35 butir soal, yang akan dilaksanakan terhadap 23 peserta didik kelas VI C di SDN 6 Metro Barat. Pengujian validitas berupa soal pilihan ganda menggunakan Teknik korelasi *product momen* dengan bantuan program SPSS versi 22.

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid. Kriteria tersebut dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel 12. Koefisien Validitas

Besar Koefisien Korelasi	Interprestasi
0.80-1.00	Sangat Tinggi
0.60-0.79	Tinggi
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2019)

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 22 dengan memasukkan data *view* dan *variable view*, selanjutnya klik *analyze<correlate<bivariate*, kemudian klik kolom *variable*, *checkboxlist pearson*, *two tailed*, dan *flag*, kemudian klik ok. Dengan nilai $N = 23$ dan $\alpha = 0,05$ maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,413 dengan jumlah soal yang diuji cobakan sebanyak 35 soal. Hasil uji validitas kemudian digunakan untuk melihat apakah item soal tersebut valid atau tidak valid. Kriteria yang digunakan dalam uji validitas ini adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrument dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian, sedangkan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrument dinyatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan dalam penelitian. Menentukan r_{tabel} menggunakan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = N-2$ untuk membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} .

Hasil rekapitulasi analisis validitas soal menggunakan bantuan SPSS 22 dapat diketahui hasil rekapitulasi analisis validitas soal seperti tabel disamping .

Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Uji Validitas Pada Instrument Tes Kognitif

Nomor Soal lama	No soal baru	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1		0,400	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
2		0,189	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
3	1	0,614	0,413	Valid	Dapat digunakan
4	2	0,704	0,413	Valid	Dapat digunakan
5		0,262	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
6		0,038	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
7		0,359	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
8		0,213	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
9	3	0,522	0,413	Valid	Dapat digunakan
10		0,096	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
11	4	0,765	0,413	Valid	Dapat digunakan
12	5	0,539	0,413	Valid	Dapat digunakan
13	6	0,738	0,413	Valid	Dapat digunakan
14	7	0,552	0,413	Valid	Dapat digunakan
15		0,287	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
16	8	0,501	0,413	Valid	Dapat digunakan
17		0,224	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
18	9	0,626	0,413	Valid	Dapat digunakan
19		0,407	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
20		0,278	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
21	10	0,489	0,413	Valid	Dapat digunakan
22		0,248	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
23	11	0,626	0,413	Valid	Dapat digunakan
24	12	0,415	0,413	Valid	Dapat digunakan
25		0,380	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
26		0,334	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
27	13	0,716	0,413	Valid	Dapat digunakan
28	14	0,434	0,413	Valid	Dapat digunakan
29	15	0,836	0,413	Valid	Dapat digunakan
30		0,402	0,413	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
31	16	0,423	0,413	Valid	Dapat digunakan
32	17	0,696	0,413	Valid	Dapat digunakan
33	18	0,436	0,413	Valid	Dapat digunakan
34	19	0,569	0,413	Valid	Dapat digunakan
35	20	0,598	0,413	Valid	Dapat digunakan

Sumber. Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Tabel 14. Hasil uji validitas

N o	Keterangan	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	3,4,9,11,12,13,14,16,18,21,23,24,27,28,29,31,32,33,34,35	20
2	Tidak Valid	1,2,5,6,7,8,10,15,17,19,20,22,25,26,30	15
Total			35

Sumber: Hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa uji validitas dari responden yang berjumlah 23 peserta didik, disimpulkan bahwa dari 35 butir pertanyaan sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid dan 15 soal dinyatakan tidak valid. Setelah dilaksanakan uji validitas melalui program SPSS versi 22 diketahui bahwa soal nomor 3, 4, 9, 11, 12, 13, 16, 18, 21, 23, 24, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 34, 35 dapat dikatakan valid dikarenakan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian sebagaimana menurut Anshari et al., (2024) jika soal dinyatakan valid maka soal tersebut dapat digunakan, sedangkan uji validitas nomor soal 1, 2, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 17, 19, 20, 22, 25, 26, 30 dikatakan tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$ sehingga soal tersebut tidak dapat digunakan dalam proses penelitian sebagaimana menurut Anshari et al., (2024) jika butir soal dinyatakan tidak valid maka soal tersebut tidak layak digunakan karena tidak mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil uji lebih rinci dapat dilihat pada (Lampiran 24, halaman 165).

b) Uji *Reliabilitas*

Setelah diuji validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat *Reliabilitas*nya. Arikunto (2013) menyatakan *Reliabilitas* menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Suatu tes dikatakan *Reliabilitas* apabila instrument dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama. Pengukuran koefisien *Reliabilitas* dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22 dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 15. Klasifikasi *Reliabilitas*

Koefisien <i>Reliabilitas</i>	<i>Reliabilitas</i>
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Sugiyono (2016)

Uji *Reliabilitas* hasil belajar IPAS yang diambil dari 23 responden dengan jumlah 20 item valid dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha cronbach's* dengan bantuan program SPSS versi 22 dengan memasukkan data pada lembar view, selanjutnya klik *analyze<scale<reliability analysis*, kemudian masukkan seluruh variable ke kolom items, kemudian pilih alpha pada model, klik *statistic* dan pada “*descriptives for*” klik *scale if item deleted*, lalu klik *continue*. Hasil uji *Reliabilitas* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Hasil uji *Reliabilitas*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
.886	35

Sumber: Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Soal dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* $>0,6$. Berdasarkan tabel 15 diatas, diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* adalah sebesar $0,886 > 0,6$ maka soal dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien r dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal tiap item berkategori sangat Sugiyono (2016) dan reliabel sehingga soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Menurut hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada (Lampiran 25, halaman 172). Setelah data diketahui reliabel maka perlu uji daya beda soal untuk mengetahui kualitas dari soal yang di ujikan.

3. Uji Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrument mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2017) mengungkapkan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk

membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah).

Kriteria daya pembeda soal adalah berikut ini.

Tabel 20. Kriteria Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,19	Jelek
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik sekali
5	Negatif	Tidak baik

Sumber. Arikunto 2018

Hasil analisis daya pembeda soal menggunakan bantuan SPSS 22 dapat diketahui hasil analisis daya pembeda soal seperti tabel disamping.

Tabel 21. Rekapitulasi analisis daya pembeda soal

Nomor Soal	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
Soal 1	0,529	Baik
Soal 2	0,627	Baik
Soal 3	0,510	Baik
Soal 4	0,737	Baik sekali
Soal 5	0,510	Baik
Soal 6	0,747	Baik sekali
Soal 7	0,515	Baik
Soal 8	0,510	Baik
Soal 9	0,663	Baik
Soal 10	0,385	Cukup
Soal 11	0,663	Baik
Soal 12	0,389	Cukup
Soal 13	0,635	Baik
Soal 14	0,367	Cukup
Soal 15	0,758	Baik sekali
Soal 16	0,395	Cukup
Soal 17	0,642	Baik
Soal 18	0,434	Baik
Soal 19	0,529	Baik
Soal 20	0,560	Baik

Sumber: Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Tabel 22. Hasil uji daya pembeda soal

Butir soal	Tingkat kesukaran	Jumlah
10, 12, 14, 16	Cukup	4
1, 2, 3, 5, 7, 8, 9, 11, 13, 17, 18, 19, 20	Baik	13
4, 6, 15	Baik sekali	3

Sumber: Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Berdasarkan hasil perhitungan uji daya beda soal pada tabel, menunjukkan bahwa 4 soal berkategori cukup, sedangkan 14 soal berkategori baik, sedangkan 3 soal berkategori baik sekali. Menurut arikunto (2018) soal dalam penelitian ini layak digunakan karena mampu membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah dengan cukup baik (lampiran 26, halaman 173). Tahap selanjutnya setelah uji daya beda adalah uji tingkat kesukaran, yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar bagi peserta didik.

4. Taraf Kesukaran Soal

Taraf kesukaran soal dibuat untuk melihat tingkatan tiap butir soal dari soal yang mudah ke soal yang sulit pada penelitian ini untuk menguji tingkat kesukaran soal menggunakan program SPSS versi 22 untuk menghitung taraf kesukaran.

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 17. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

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

Sumber: Arikunto (2017)

Uji Tingkat kesukaran soal IPAS yang diambil dari 22 responden dengan jumlah 20 item valid dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22 dengan memasukan data pada lembar *data view* dan *variable view*, selanjutnya klik *analyze*<*descriptive statistics*<*frequencies*, masukkan seluruh variable ke kolom *items*, kemudian klik *statistic* dan pada “*central tendency*” klik *mean*, lalu klik *continue*.

Hasil analisis uji tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan SPSS 22 dapat diketahui hasil analisis uji tingkat kesukaran soal seperti tabel disamping.

Tabel 18. Hasil kategori uji Tingkat kesukaran soal

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
Soal 1	0,6957	Sedang
Soal 2	0,7826	Mudah
Soal 3	0,8696	Mudah
Soal 4	0,8696	Mudah
Soal 5	0,7826	Mudah
Soal 6	0,7826	Mudah
Soal 7	0,8261	Mudah
Soal 8	0,8696	Mudah
Soal 9	0,9130	Mudah
Soal 10	0,7391	Mudah
Soal 11	0,9130	Mudah
Soal 12	0,5652	Sedang
Soal 13	0,6087	Sedang
Soal 14	0,6522	Sedang
Soal 15	0,6522	Sedang
Soal 16	0,7826	Mudah
Soal 17	0,8261	Mudah
Soal 18	0,6087	Sedang
Soal 19	0,6957	Sedang
Soal 20	0,7391	Mudah

Sumber: Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Tabel 18. Hasil uji Tingkat kesukaran soal

Butir soal	Tingkat kesukaran	Jumlah
1, 12, 13, 14, 15, 18, 19	Sedang	7
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 16, 17, 20	Mudah	13

Sumber: Sumber: Hasil analisis penelitian menggunakan SPSS 22 tahun 2025

Hasil analisis data Tingkat kesukaran soal pada tabel diatas, menunjukkan bahwa 13 soal berkategori “mudah” dikatakan mudah karena indeks yang diperoleh semakin besar yaitu 0,71 – 1,00, 7 soal berkategori “sedang” dikarenakan indeks yang diperoleh semakin kecil yaitu antara 0,31 – 0,70. Menurut sudjana (2013) tingkat kesukaran dengan kriteria mudah dan sedang dapat digunakan dalam penelitian dengan pertimbangan tertentu. Data lengkap hasil perhitungan Tingkat kesukaran dapat dilihat pada (Lampiran 27, halaman 174).

J. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknis Analisis Data

a) Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Perhitungan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif secara individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$NP \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/ yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2014)

b) Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum Xi$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

N = Jumlah peserta didik

c) Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Secara

Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100$$

Tabel 23. Presentasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Presentase	Kriteria
1	>85%	Sangat tinggi
2	65 – 84 %	Tinggi
3	45 – 64 %	Sedang
4	25 - 44%	Rendah
5	<24%	Sangat rendah

Sumber: Agib, dkk. (2010)

d) Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Selama proses pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan rentang nilai 1-4 pada lembar observasi. Presentase aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 24. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Presentase Aktivitas	Kategori
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2013)

e) Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh berupa hasil *pretest* dan *Posttest*. Kemudian, hasil *pretest* dan *Posttest* dibandingkan sehingga diketahui pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan, untuk mengetahui peningkatan pengetahuan digunakan rumus *N-Gain* sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Ideal - Skor Pretest}$$

Tabel 25. Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake dalam Wahab (2021)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

a) Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan SPSS dengan memasukkan memasukkan data *view* dan variabel *view*, kemudian klik values 1 lalu label *Pretest* kelas eksperimen, values 2 dengan label *Posttest* kelas eksperimen begitupula pada kelas kontrol. selanjutnya klik *analyze<descriptive statistics<explore*, masukan nilai pada *dependent list* kelas pada *factor list<plots<power estimation<continue* lalu ok.

Program SPSS versi 22 dapat digunakan untuk mengkaji normalitas data dengan uji engan taraf signifikan 0,05.

Ketentuan penguji de50ngan taraf 0,05, yaitu apabila signifikansi ($>0,05$) maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika ($<0,05$) maka data berdistribusi tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variansi yang homogeni atau tidak.

Langkah-langkah uji homogenitas sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
2. Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian taraf signifikan adalah $\alpha = 0,05$.
3. Uji homogenitas menggunakan yang digunakan adalah Uji Fisher atau Uji-F.

Rumusnya yaitu: $F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$

Keputusan uji jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka H_a diterima atau bersifat homogen. Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$, maka H_o ditolak atau bersifat heterogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana, dimana pengujian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* (X) terhadap hasil belajar IPAS (Y), maka peneliti menggunakan Uji hipotesis regresi linear sederhana menurut sugiyono (2017) dengan rumus sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Keterangan

$\hat{Y}$: Nilai variabel terikat

X: Nilai variabel bebas mempunyai nilai untuk diproyeksikan

a : Konstanta huruf $\hat{Y}$, jika $X = 0$

b : Nilai arah sebagai penentu prediksi (ramalan) yang menunjukkan nilai pangkat (+) atau penurunan (-) variabel Y

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a ditolak artinya signifikan

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_o diterima artinya tidak signifikan

Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Rumusan hipotesis yaitu:

H_a : Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD. Hal ini dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,00 < 0,05$ dan $F_{hitung} 22,142 > F_{tabel} 4,35$ maka H_a diterima. Maka peneliti dapat menyimpulkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 5 Metro Utara tahun Pelajaran 2024/2025.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman selama proses pelaksanaan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk perbaikan dan pengembangan penelitian di masa mendatang. Adapun saran-saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Pendidik

Disarankan agar pendidik untuk merencanakan waktu dengan matang dalam membuat materi *Wordwall*, mengingat proses pembuatannya yang memakan waktu. Selain itu, pendidik perlu memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil di kelas agar pembelajaran tidak terhambat. Karena *Wordwall* adalah media visual, pendidik sebaiknya melengkapi pembelajaran dengan media lain, baik audio maupun taktil, untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan peserta didik. Pendidik juga harus

memperhatikan ukuran huruf yang kadang terlalu kecil, dan dapat mengatasinya dengan memproyeksikan tampilan ke layar yang lebih besar atau memberikan panduan tambahan kepada peserta didik.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki peran penting dalam mendukung penggunaan media digital. Oleh karena itu, disarankan untuk menyediakan infrastruktur internet yang memadai dan stabil di seluruh area sekolah. Selain itu, kepala sekolah dapat memfasilitasi pelatihan atau dukungan teknis kepada pendidik agar mereka dapat mengoptimalkan penggunaan *Wordwall* dan mengatasi kendala yang mungkin muncul. Penyediaan perangkat seperti komputer atau tablet juga sangat disarankan untuk memastikan semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap media pembelajaran ini.

3. Peneliti Selanjutnya

Para pendidik disarankan untuk merencanakan waktu dengan matang dalam membuat materi *Wordwall*, mengingat proses pembuatannya yang memakan waktu. Selain itu, pendidik perlu memastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil di kelas agar pembelajaran tidak terhambat. Karena *Wordwall* adalah media visual, pendidik sebaiknya melengkapi pembelajaran dengan media lain, baik audio maupun taktil, untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan peserta didik. Pendidik juga harus memperhatikan ukuran huruf yang kadang terlalu kecil, dan dapat mengatasinya dengan memproyeksikan tampilan ke layar yang lebih besar atau memberikan panduan tambahan kepada peserta didik.

Penelitian selanjutnya dapat berfokus pada beberapa aspek yang belum terpecahkan. Pertama, peneliti dapat mencari cara untuk meningkatkan efisiensi dan mempercepat proses pembuatan konten di *Wordwall* tanpa mengurangi kualitasnya. Kedua, penting untuk meneliti solusi alternatif atau fitur yang dapat mengatasi ketergantungan pada jaringan internet, misalnya dengan mengkaji mode offline atau downloadable content.

Ketiga, penelitian bisa diarahkan pada integrasi *Wordwall* dengan media pembelajaran lain (seperti media audio) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan dapat diakses oleh semua peserta didik. Terakhir, peneliti dapat melakukan studi tentang dampak jangka panjang dari penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. 2024. Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975.
- Abdurrahmansyah, M. A. 2023. *Kajian Teoritik dan Implementatif Pengembangan Kurikulum*. Depok. PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Adnyana, K. S., dan Yudaparmita, G. N. A. 2023. Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61.
- Amalia, L. R., Susiani, T. S., dan Salimi, M. 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV SDN se-Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo Tahun Ajaran 2021/2022. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(3), 659–667.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Ananda Afriyan Wahyu, H. H. S. S., dan Rahman, I. H. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Disertai Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Madyotaman No.38 Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18270–18274.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., dan Afgani, M. W. 2024. Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipa.
- Dewi, W. P., Bayu, G. W., dan Aspini, N. N. A. 2021. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pelajaran IPA pada Peserta didik Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 158–164.

- Gusnarib, G., dan Rosnawati, S. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat. Penerbit Adab
- Fajar Rizqi, A., Adilla, B. L., Sulistiyawati, E., dan Taufiqurrohman. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Peserta didik Sekolah Dasar Dan Alternatif Pemecahannya. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 481–488.
- Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., dan Nuvitalia, D. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(*PROBLEM BASED LEARNING*) Berbantu Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917-12924.
- Handayani, E. S., dan Subakti, H. 2020. Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, dan Wote, A. Y. V. 2024. *Buku Ajar. Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., dan Aisyah, N. 2024. Pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Hasbiyallah, dan Al-Ghifary, D. F. 2023. Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series*, 22, 470–479.
- Hadis, A. 2008. *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., dan Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi *Game Wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
- Huda, M., Fawaid, A., dan Slamet. 2023. Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Agustus*, 1(4), 64–72.
- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., dan Arif, R. M. 2024. Pengaruh penggunaan model Project Based Learning berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Peserta didik Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 205–216

- Imanulhaq, R., dan Pratowo, A. 2022. Edugame *Wordwall* : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Irawan, P., Muhsom, M., & Astuti, N. (2024). Audio Visual Assited *Problem Based Learning* on Student Learning Outcomes In Class V Elementary Schools. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1), 43-54
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., dan Ulfah, M. 2023. Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., dan Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Khofifah Indra Sukma, dan Trisni Handayani. 2022. Pengaruh penggunaan media Interaktif berbasis *Wordwall* Quiz terhadap hasil belajar Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Larasati, S., Mandasari, N., dan Hajani, T. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* pada Pembelajaran IPA Peserta didik Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49–59.
- Listianah, A., Isdaryanti, B., dan Azizah, L. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas Vb Sdn Bendan Ngisor Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Worldwall*. *Joyful Learning Journal*, 13(1), 9-18.
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., dan Peserta didiknt, M. B. E. 2022. Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru Ipa Smp. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).
- Marwa, N. W. S., Usman, H., dan Qodriani, B. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64.
- Maryati, I. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74.
- Mayasari, A., Arifudin, O., dan Juliawati, E. 2022. Implementasi Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.

- Meliana, Dedy, A., dan Budilaksana, R. 2023. Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(3), 9357–9363.
- Mudhlofir, A., Rusydiyah, E.F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mucarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Grup
- Munir, B. 2023. *Perencanaan dan Tujuan Pembelajaran*. Jawa Timur. CV. WIN Media
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., dan Khadafi, M. 2024. Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Nur Alam, Adnan, S. S. W. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Model *Problem Based Learning*(*PROBLEM BASED LEARNING*) berbantu Media *Wordwall* pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 3 Enrekang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Nurbadriyah, F., Darmawan, P., Albertina, M., dan Wardani, K. 2024. *Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Memenuhi Target Kurikulum*. 4(11), 2020–2025.
- Nurhadi. 2020. *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nyoman, N., dan Wati, K. 2023. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 171–180.
- Octaviana, A., Marlina, D., dan Kusumawati, N. 2023. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6752–6760.
- Octavia, S.A. 2020. *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish
- Okta Nadia, D., dan Desyandri. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933.
- Otari, W. H., Alfin, J., dan Chasanah, U. 2024. *Penerapan Strategi Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. 4(5), 355–369.

- Pradani, T. G. 2022. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., dan Sholikhah, A. 2020. Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319.
- Praptaningrum, G., Sukamti, S., dan Suhartono, S. 2023. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(2), 124–136.
- Prasetyo, C. M. A. 2023. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Tsaqofah*, 4(2), 971–977.
- Prastiwi, E., dan Halidjah, S. 2024. Penerapan Model *PROBLEM BASED LEARNING* berbantuan media pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288.
- Purnomo, A., Putri Sinta, P., Himawanti, R., Maria Zulfiati, H., dan Negeri Godean, S. 2023. Penggunaan Media *Wordwall* Berbasis Tpack Pada Pembelajaran Ips Peserta Didik Kelas Vi Sdn Godean 3. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Purwaningsih, P. 2023. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, 2(4), 422–427.
- Ridho'i, M. 2022. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Peserta didik MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128.
- Rohana, S. (n.d.). *Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid 19*.
- Rohman, A. D., Hanifah, H., dan Hayudina, H. G. 2023. Penggunaan Media Kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Peserta didik Kelas Iv Mii Degayu 02 Pekalongan. *Prosiding SEMAI 2*, 35–43.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., dan Pradani, A. P. 2023. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.

- Saleh dan Syahrudin, D. 2023. *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Salmiyanti, Darmansyah, dan Desyandri. 2022. Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Dasar Salmiyanti1*,. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11424–11429.
- Salsabila, Y. R., dan Muqowim, M. 2024. Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL) : *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827.
- Sardiyannah, S. 2020. Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 7(1), 123–144.
<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>
- Sari, P. M., dan Yarza, H. N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
- Sartika, S. B. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*.
- Savira, A., dan Gunawan, R. 2022. Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
- Saksono, H., Khoiri, A., Dewi Surani, S. S., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihayati, S., ... dan Aryuni, M. 2023. *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Setyawan, dodiet aditya. 2021. *Tahta Media Group v.penelitian*.
- Siregar, E., dan Widyaningrum, R. 2015. Belajar Dan Pembelajaran. In *Mkdk4004/Modul 01* (Vol. 09, Issue 02).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., dan Y, W. I. 2021. Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921.
- Sumiyati, S., Nisa, A. F., Muammar, M., Rahayu, M. S., Astuti, Y., dan Purwati, P. 2021. Pengaruh Model Belajar Blended Learning Menggunakan Phet Simulation Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas Vi Sekolah Dasar. *El Midad*, 13(2), 66–75.

- Susilowatiningsih, Arfilia Wijayanti, dan Joko Sulianto. 2023. Peningkatan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Wordwall* di Kelas iii Sdn Wonotingal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5211–5233.
- Taliak, J. 2022. *Teori dan Model Pembelajaran*. Indramayu. Penerbit Adab.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Arruz-Media
- Ulfah, dan Opan Arifudin. 2021. Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wijayanti, I. D., dan Ekantini, A. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2108.
- Windayanti, W., Afnanda, M., Agustina, R., Kase, E. B. S., Safar, M., dan Mokodenseho, S. 2023. Problematika Guru Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 2056–2063.
- Yestiani, D. K., dan Zahwa, N. 2020. Peran Guru dalam Pembelajaran pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.