

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA**

(Skripsi)

Oleh

**NADILA FEBILIA AFRISA  
NPM 2213053076**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA

OLEH

NADILA FEBILIA AFRISA

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar pada Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Margoyoso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi berjumlah 43 peserta didik, sampel sebanyak 23 peserta didik dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Analisis data penelitian menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $32,368 > 4,23$ ) dengan interpretasi bahwa  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Margoyoso.

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

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING ASSISTED BY WORDWALL ON LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION PANCASILA CLASS V SDN 1 MARGOYOSO**

**BY**

**NADILA FEBILIA AFRISA**

The problem in this study was the learning outcomes in Pancasila Education class V at SDN 1 Margoyoso. This study aims to determine the effect of using Problem Based Learning assisted by Wordwall on learning outcomes. The method used in this research was quasi- experimental design with a quantitative approach. The population amounted to 43 students, a sample of 23 students using nonprobability sampling technique. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and tests. Analysis of research data using simple linear regression. The result of the study is that there is a  $t_{count} > t_{table}$  value ( $32,368 > 4,23$ ) with the interpretation that  $H_a$  was accepted, which means that there is a positive and significant influence between the use of the Problem Based Learning model assisted by Wordwall on the learning outcomes of students in grade V Pancasila Education at SDN 1 Margoyoso.

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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA**

Oleh

**NADILA FEBILIA AFRISA**

**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  
2026**

**Judul Skripsi** : **PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA**

**Nama Mahasiswa** : **Nadila Febilia Afrisa**

**No. Pokok Mahasiswa** : **2213053076**

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

**Jurusan** : **Ilmu Pendidikan**

**Fakultas** : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**





**MENYETUJUI,**

**1. Komisi Pembimbing**

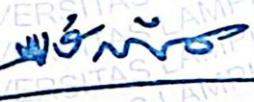
**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

  
**Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP 199208022019032019**

  
**Dr. Fitriadi, M.Pd.**  
**NIK 232401890507101**

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

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

**MENGESAHKAN**

1. **Tim Penguji**

**Ketua**

**: Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd.**

**Sekretaris**

**: Dr. Fitriadi, M.Pd.**

**Penguji Utama : Annisa Yulistia, M.Pd.**

2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.**

**NIP. 198705042014041001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 Februari 2026**

*Dieka*  
.....

*Fitriadi*  
.....

*Yulistia*  
.....

*Albet Maydiantoro*

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nadila Febilia Afrisa  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053076  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila” adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Metro, 25 Februaari 2026  
Yang Membuat Pernyataan,



Nadila Febilia Afrisa  
NPM 2213053076

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Nadila Febilia Afrisa, lahirkan di Margoyoso, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus, pada tanggal 12 juni 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Sunarto dan Ibu Yuliati.

Pendidikan formal yang telah peneliti tempuh sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Dadapan, (2010-2016)
2. SMP Negeri 1 Sumberejo, (2016-2019)
3. SMA Negeri 1 Sumberejo, (2019-2022)

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Pada tahun 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Ringin Sari, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang serta melaksanakan program Kampus Mengajar di SD Negeri 6 Metro Barat Kecamatan Metro. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadi anggota Forum Komunikasi (FORKOM PGSD).

## **MOTTO**

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan.  
Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang  
kau harapkan”.  
(Maudy Ayunda)

“Allah tidak akan menguji hambanya di luar batas kemampuannya”  
(Q.S. Al-Baqarah : 286)

## **PERSEMBAHAN**

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada lembar yang paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan. Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan hati kupersembahkan karya ini kepada:

### **Orang Tuaku Tercinta**

Bapak Sunarto dan Ibu Yuliati, sosok luar biasa yang telah membesarkanku dengan penuh cinta, mendidikku dengan kesabaran, dan mengajarkanku arti kebaikan serta ketulusan. Setiap kasih sayang yang dicurahkan, setiap pengorbanan yang bapak ibu berikan adalah anugerah terbesar dalam hidupku. Doa dan dukungan baik dalam bentuk materi maupun moral, telah menjadi cahaya di setiap langkahku. Karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku sebagai ungkapan terima kasih yang tak terhingga atas segala jerih payah dan kasih sayang yang diberikan kepadaku. Semoga Allah membalas semua kebaikan yang tercurah tanpa hentinya kuterima dengan penuh rasa ketulusan.

### **Adiku Tersayang**

Naufa Hanun Mumtaza yang senantiasa menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap perjuanganku. Meski sering menjadi musuh terbesarku dalam hal-hal kecil sehari – hari, namun dibalik itu semua, kaulah alasan untuk terus berjuang. Aku ingin menjadi kakak yang mampu menjaga dan mendidikmu.

### **Almamater Tercinta “Universitas Lampung”**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila ”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN. Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan skripsi.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP sekaligus ketua penguji yang senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung dan memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi ini, meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, arahan, saran dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Annisa Yulistia, M.Pd., sebagai penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.

6. Fitriadi, M.Pd., sebagai sekretaris penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
8. Siti Nuraini, M.Pd , dosen validator yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan demi kelancaran proses penyusunan skripsi.
9. Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta Didik SD Negeri 1 Margoyoso kecamatan Sumberejo yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Serta membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini
11. Kepala Sekolah, Pendidik, dan Peserta Didik SD Negeri 2 Margoyoso kecamatan Sumberejo yang telah memberikan izin uji instrumen dan juga berpartisipasi aktif sehingga uji instrumen dapat terselesaikan dengan baik.
12. Teman seperjuangan perkuliahan dan skripsi , Ayu, Efi, Andini, Habsah, F Riska, Riri, Memorila, Tiara, Alya dan yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang banyak memberikan bantuan selama perkuliahan hingga saat ini. Serta telah memberikan waktu dan tenaganya selalu siap membantu peneliti dalam setiap tahap seminar skripsi.
13. Teman – teman baiku dari kecil, Amelia, Riski, Anggi, Imam, Miko, terimakasih atas kebersamaan yang sudah terjalin, semoga kedepanya kita sukses bersama.
14. Sahabat kost saya Naila dan Manda, Nafisa, Destia, Yeni, Nova, Sarah, yang selalu menemani dalam suka duka perkuliahan, terimakasih atas kebersamaanya selama ini, canda, tawa, serta pengalaman yang sangat menyenangkan semasa perkuliahan di Metro. Terimakasih sudah menggap penulis selayaknya keluarga.

15. Teman-teman *Ideuh Class* yang sudah kebersamai saya dari awal tahun 2022 sampai sekarang, terima kasih karena telah menjadi bagian indah dari perkuliahan selama ini dan juga sudah berjuang bersama mencapai masa depan.
16. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2022
17. Semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian dan pelaksanaan penelitian dalam skripsi ini.

Metro, 25 Februari 2026

Nadila Febilia Afrisa

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xx</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Belajar dan Pembelajaran .....	11
1. Pengertian Belajar .....	11
2. Teori belajar .....	12
3. Pembelajaran.....	13
B. Hasil Belajar .....	14
1. Pengertian Hasil Belajar.....	14
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
3. Indikator Hasil Belajar .....	17
C. Model Pembelajaran .....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	19
D. Model Problem Based Learning .....	20
1. Pengertian Problem Based Learning .....	20
2. Karakteristik Problem Based Learning .....	21
3. Langkah-Langkah Problem Based Learning .....	23
4. Tujuan Problem Based Learning .....	27
5. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i> .....	28
E. Media Wordwall.....	30
1. Pengertian <i>Wordwall</i> .....	30
2. Langkah-langkah penggunaan <i>Wordwall</i> .....	33
3. Manfaat Menggunakan <i>Wordwall</i> .....	33
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i> .....	34
F. Pendidikan Pancasila.....	36
1. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	36
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	37
3. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Pancasila.....	38

G. Penelitian Relevan.....	40
H. Kerangka Pikir.....	43
I. Hipotesis .....	44
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Desain Penelitian.....	47
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	48
D. Prosedur Penelitian.....	48
E. Populasi dan Sampel .....	49
1. Populasi Penelitian.....	49
2. Sampel .....	49
E. Variabel Penelitian .....	50
1. Variabel Bebas ( <i>Independen</i> ).....	50
2. Variabel Terikat ( <i>Dependen</i> ).....	50
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	50
1. Definisi Konseptual .....	50
2. Definisi Operasional .....	51
G. Teknik Pengumpulan Data.....	54
1. Teknik Non Tes .....	54
2. Teknik Tes.....	54
H. Instrumen Penelitian.....	55
1. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	55
b. Instrumen Non Tes .....	57
I. Uji Prasyarat Instrumen .....	61
1. Uji Validitas .....	61
2. Uji Reliabilitas .....	64
3. Uji Daya Pembeda Soal.....	65
4. Uji Tingkat Kesukaran .....	66
J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	67
1. Teknik Analisis Data .....	67
2. Peningkatan Pengetahuan ( <i>N-Gain</i> ) .....	68
K. Uji Prasyarat Analisis Data .....	69
1. Uji Normalitas .....	69
2. Uji Homogenitas .....	69
L. Uji Hipotesis Penelitian .....	70
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Pelaksanaan Penelitian .....	72
B. Hasil Penelitian .....	73
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	74
2. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	75
3. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	78
4. Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	79
5. Data Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik.....	80
6. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> <i>Pretest</i> <i>Posttest</i> .....	81

C.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	81
1.	Uji Normalitas.....	81
2.	Uji Homogenitas .....	82
3.	Uji Regresi Linear Sederhana.....	83
D.	Pembahasan .....	85
E.	Keterbatasan Penelitian.....	89
a.	Keterbatasan Teori .....	89
b.	Keterbatasan Populasi.....	89
c.	Keterbatasan Media Pembelajaran.....	89
d.	Keterbatasan Soal.....	90
e.	Keterbatasan Waktu .....	90
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>91</b>
A.	Simpulan.....	91
B.	Saran .....	92
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	5
2. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> .....	24
3. Indikator Model <i>Problem Based Learning</i> .....	25
4. Tahapan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	26
5. Jumlah Populasi Peserta Didik.....	49
6. Tahapan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	52
7. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	56
8. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	57
9. Rubrik Penilaian Aktivitas Pembelajaran Model <i>Problem Based Learning</i> .....	58
10. Klasifikasi Validitas .....	62
11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen.....	63
12. Hasil Uji Validitas Instrumen .....	63
13. Klasifikasi Reliabilitas .....	64
14. Hasil Uji Reliabilitas .....	64
15. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	65
16. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	65
17. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	66
18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	66
19. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik .....	67
20. Kategori Nilai Aktivitas Belajar .....	68
21. Kategori <i>N – Gain</i> Skor.....	69
22. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	72
23. Data Hasil Penelitian.....	74
24. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	75
25. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
26. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	78

27. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	79
28. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik .....	80
29. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i> .....	81
30. Hasil Uji Normalitas .....	82
31. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	83
32. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana .....	84
33. Hasil <i>R Square</i> .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fitur Open The Box.....	32
2. Fitur Quiz. ....	32
3. Bagan Kerangka Pikir .....	44
4. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	76
5. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	76
6. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	77
7. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	78
8. Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	99
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	100
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	101
4. Surat Balasan Uji Instrumen .....	102
5. Surat Izin Penelitian .....	103
6. Surat Balasan Penelitian.....	104
7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Soal .....	105
8 Surat Validasi soal.....	106
9. Surat Validasi Modul Ajar .....	107
10. Surat Validasi Modul Ajar .....	108
11. Surat Validasi Media Pembelajaran .....	109
12. Surat Validasi kelayakan LKPD .....	110
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	111
14. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	120
15. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> .....	130
16. Lembar Kerja Peserta Didik.....	131
17. Soal Uji Coba Instrumen .....	139
18. Kunci Jawaban Soal Uji Instrumen.....	141
19. Lembar Jawaban Uji Instrumen .....	143
20. Lembar Jawaban Uji Instrumen .....	144
21. Hasil Uji Validitas.....	145
22. Hasil Uji Reliabilitas .....	146
23. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	147
24. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	148
25. Soal Pretest dan Posttest .....	149
26. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest .....	151
27. Lembar Jawaban Pretest kelas Eksperimen .....	153

28. Lembar Jawaban Pretest kelas Kontrol .....	154
29. Lembar Jawaban Posttest kelas Eksperimen .....	155
30. Lembar Jawaban Posttest kelas Eksperimen .....	156
31. Lembar Jawaban Posttest kelas Kontrol .....	157
32. Daftar Nilai Pretest Kelas Eksperimen .....	159
33. Daftar Nilai Posttest Kelas Eksperimen .....	160
34. Daftar Nilai Pretest Kelas Kontrol .....	161
35. Daftar Nilai Posttest Kelas Kontrol .....	162
36. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest .....	163
37. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest kelas kontrol .....	164
38. Analisis Kategori Hasil Belajar .....	165
39. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Problem Based Learning .....	166
40. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Peserta didik dengan Model Problem Based Learning Kelas Eksperimen .....	169
41. Aktivitas Sikap Peserta Didik Ranah Afektif .....	170
42. Hasil Jawaban LKPD Kelas Eksperimen .....	173
43. Hasil Nilai N-Gain Kelas Kontrol .....	177
44. Hasil Nilai N-Gain Kelas Eksperimen .....	178
45. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....	179
46. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....	180
47. Hasil Uji Regresi Sederhana .....	182
48. Tabel Nilai r Product Moment .....	185
49. Tabel F .....	186
50. Tabel t .....	187

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek utama dalam kehidupan yang harus dinikmati oleh setiap warga negara Indonesia dan diharapkan terus berkembang seiring waktu. Melalui pendidikan, seseorang bisa mendapatkan ilmu pengetahuan, baik melalui pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan juga menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan individu. Selain itu, pendidikan memegang peranan penting dalam membangun bangsa, karena dari pendidikan yang diterima saat ini akan terbentuk kecerdasan, keterampilan, bahkan karakter bangsa di masa depan. Sebagaimana seperti yang sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa:

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

Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan penting sepanjang perjalanan sejarahnya. Sejak kemerdekaan pada tahun 1945, pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam upaya membangun bangsa dan mencetak generasi yang berkualitas. (Zamhari dkk., 2023) menyatakan kualitas pendidikan di Indonesia belakangan ini sangat memprihatinkan. Hal ini dipicu oleh sejumlah masalah dalam sistem pendidikan yang berkontribusi pada rendahnya mutu pendidikan. Misalnya, kelemahan dalam manajemen pendidikan, kesenjangan fasilitas pendidikan antara kota dan desa, dukungan pemerintah yang belum optimal, pola pikir masyarakat yang masih tradisional, rendahnya kualitas tenaga pengajar, serta lemahnya standar evaluasi pembelajaran. Faktor - faktor ini menyebabkan rendahnya kualitas

pendidikan di Indonesia, selain itu terdapat pula masalah dalam proses pembelajaran yang turut mempengaruhi penurunan mutu pendidikan di negara pendidikan.

Saat ini pendidikan di Indonesia dihadapkan pada berbagai permasalahan yang sangat kompleks yang berpotensi menghambat kemajuan dan perkembangan sistem pendidikan itu sendiri. Salah satu masalah yang harus segera diatasi adalah kualitas pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan peran pendidik. Menurut Nisa dkk., (2025) penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai atau kurang bervariasi dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Salah satu faktornya adalah masih dominannya penggunaan pendekatan tradisional, seperti metode ceramah, yang menekankan peran aktif pendidik (*teacher-centered learning*). Kondisi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi kurang antusias dan tidak mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, perlu adanya upaya yang terkoordinasi antara pendidik, peserta didik, serta sistem pendidikan itu sendiri dalam menciptakan kondisi belajar yang mendukung ketercapaian hasil belajar yang maksimal.

Menurut Rahman (2021), hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh seseorang dalam mengembangkan kemampuannya melalui usaha, melibatkan kemampuan berpikir (kognitif), perasaan (afektif) dan keterampilan (psikomotorik), serta kombinasi dari ketiganya. Proses ini memberikan pengalaman yang berlangsung cukup lama, yang membuat seseorang mengalami perubahan dalam pengetahuan, baik dari apa yang dia amati langsung maupun tidak langsung. Hasil belajar ini dapat dilihat dari nilai yang di dapatkan peserta didik saat di evaluasi.

Selain itu, hasil belajar adalah pencapaian atau hal yang diperoleh peserta didik melalui usaha atau pemikiran mereka, yang diukur dalam bentuk penguasaan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam berbagai aspek kehidupan. Hasil belajar peserta didik tentu saja dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Nurwahidin dkk., (2024) hasil belajar adalah efek akhir dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sejalan dengan itu, Kulsum (2023) mendefinisikan hasil belajar yaitu sebagai hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, baik berupa afektif, kognitif dan psikomotorik. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Mira dkk., (2021) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya sehingga penting untuk diketahui oleh seorang pengajar.

Hasil belajar mempunyai peranan yang penting sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai alat evaluasi bagi pendidik dalam memperbaiki dan mengembangkan metode serta teknik pengajaran. Hasil dari proses belajar tercermin dalam prestasi belajar peserta didik yang diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik pada saat evaluasi dilaksanakan. Namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar Pendidikan Pancasila yang rendah.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Fernanda., dkk (2024) banyak peserta didik kelas V yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Pendidikan Pancasila, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Langlang Handayani, (2020) Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat hasil belajar peserta pembelajaran pancasila masih tergolong rendah. Berdasarkan data grafik, rata - rata peserta didik hanya mencapai 50, yang termasuk dalam kategori kurang atau rendah. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini meliputi : faktor internal, seperti minat dan motivasi belajar peserta didik yang rendah serta perbedaan kemampuan berpikir, dan faktor eksternal, seperti metode dan model pembelajaran yang kurang menarik sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik minim, belum maksimalnya media pembelajaran yang digunakan, dukungan orangtua yang kurang optimal,serta keterbatasan sarana pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar, di sarankan menggunakan metode maupun model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, peningkatan kolaborasi dan komunikasi antara orangtua dan pendidik, serta penyediaan fasilitas pembelajaran yang memadai.

Bardasarkan hasil observasi pada saat penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Juli 2025, peneliti memilih SDN 1 Margoyoso sebagai tempat penelitian dikarenakan ditemukan beberapa masalah terkait pembelajaran terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran menunjukkan proses pembelajaran berpusat pada pendidik (*teacher center*). Selain itu ternyata masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila tersebut kurang menarik dikarenakan kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran, di mana materi cenderung diajarkan dengan cara yang sama sepanjang waktu,tanpa adanya perubahan yang menungghah minat belajar. Pendidik juga belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran *problem based learning*,serta pendidik pada saat pembelajaran pendidikan pancasila belum maksimal dalam menggunakan media interaktif, dan pendidik menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila

cukup rendah dan beberapa peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan data dokumentasi pendidik, fakta ini dilihat dari hasil penelitian pendahuluan terkait hasil belajar didik melalui data nilai ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD N 1 Margoyoso berikut ini.

**Tabel 1. Data Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketuntasan			
		Tercapai ( $\geq 70$ )		Tidak Tercapai ( $< 70$ )	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
V A	20	7	0,35	13	0,65
V B	23	5	0,22	18	0,78
Jumlah	43	12	27,90	31	72,09

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil ulangan harian mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Margoyoso sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Dari 43 peserta didik, hanya 11 yang mencapai nilai  $\geq 7$ . Di kelas V A dengan 20 peserta didik, terdapat 7 peserta didik (35 %) yang tercapai dan 13 peserta didik (65 %) yang belum tercapai, sementara di kelas V B yang berjumlah 23 peserta didik, 5 peserta didik (22 %) mencapai KKTP, sedangkan 18 peserta didik (72,09%) belum tercapai. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Margoyoso, Tanggamus tahun pelajaran 2025 cukup rendah. Permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ada berbagai macam model pembelajaran yang inovatif karena perbedaan karakteristik peserta didik dan kebutuhan belajar yang tidak sama. Model-model ini meliputi, *problem based learning*, *discovery learning*, *project based learning* dan *inquiry based learning*.

Sejalan dengan pendapat Sari dan Rini (2023) mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dikarenakan model tersebut merupakan model pembelajaran yang tepat dan dapat menunjang antusias peserta didik pada saat belajar melalui kegiatan diskusi. Sejalan dengan pendapat Lestari., dkk ( 2021) menyebutkan lima tahapan model *problem based learning* yaitu orientasi peserta didik pada masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individu /kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pendidik perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang cocok dengan peserta didik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif. Menurut Mayasari dkk., (2022) model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang memecahkan masalah secara bertahap melalui metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan terkait masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Nurul Hidayah dan Nuvitalia (2025) yang menyatakan bahwa, penerapan *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena mereka merasa lebih bertanggung jawab atas pembelajaran mereka serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan memecahkan masalah yang relevan dan nyata, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga belajar bagaimana menghadapi tantangan yang ada di dunia nyata. Menurut octaviana dkk., (2023) menyatakan bahwa *problem based learning* yang didukung oleh teknologi terutama aplikasi seperti *wordwall* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keaktifan serta antusiasme peserta didik.

Penerapan model pembelajaran *problem based learning* sangat tepat jika dipadukan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Media *Wordwall*. Hal tersebut karena model *problem based learning* memiliki potensi yang besar untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, *problem based learning* dapat menjadi solusi yang efektif untuk menumbuhkan generasi muda yang berkarakter dan memiliki nilai – nilai Pancasila. Menurut Rifai dkk., (2024) Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *problem based learning* mengajak peseserta didik untuk berdiskusi memecahkan suatu masalah yang konkret. Oleh karna itu , peserta didik dilibatkan secara aktif dengan cara mengaitkan informasi baru dengan pemahaman yang telah dimiliki peserta didik. *Problem based learning* memiliki potensi yang sangat besar untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Sejalan dengan pendapat Triansyah dan Suryana (2024) berpendapat bahwa salah satu solusi yang dapat diupayakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan penerapan metode yang lebih inovatif dan menarik seperti *problem based learning* yang berbantuan teknologi salah satunya adalah *wordwall*

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

Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan memungkinkan pendidik untuk lebih fokus pada perencanaan pembelajaran yang

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

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar dari beberapa peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Pendidik belum optimal menerapkan model *problem based learning*.
4. Penggunaan *wordwall* dalam proses kegiatan pembelajaran belum diterapkan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan, maka batasan masalah yang di tetapkan oleh peneliti adalah:

1. Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall* (X).
2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (Y).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila”?

### **E. Tujuan Penelitian**

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

### **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumber wawasan serta ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan khususnya pendidik sekolah dasar agar dapat membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

#### 2. Secara Praktis

##### a) Peserta didik

Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall*, peserta didik juga diharapkan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terbentuknya pemahaman dan keterampilan dalam menghadapi masalah.

##### b) Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan media *Wordwall* sebagai inovasi baru dalam pembelajaran dan juga mendorong kreativitas pendidik agar mau memanfaatkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

##### c) Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan kajian bagi pendidik agar menyesuaikan model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik ke dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

d) Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti – peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai pengaruh *Problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Belajar dan Pembelajaran

#### 1. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Djamaluddin dan Wardhana (2019) Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Setiawati (2018) belajar merupakan proses menggali informasi atau pengetahuan baru yang berasal dari hal-hal yang telah tersedia di alam. Proses belajar ini akan menghasilkan perubahan pada diri individu yang melakukannya. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.

Suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Meskipun seseorang dikatakan belajar, jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar. Menurut Muharam dkk., (2023) belajar merupakan aktivitas yang sengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan belajar merupakan proses

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

## 2. Teori belajar

Teori belajar dapat digunakan oleh pendidik untuk merancang metode pembelajaran dan kurikulum, serta untuk mencermati perilaku peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2023) teori belajar menjadi landasan utama dalam memahami bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai melalui beragam pengalaman. Selain itu, teori ini juga mencakup berbagai pendekatan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudirman dkk. (2023) teori belajar merupakan sekumpulan prinsip yang tersusun secara sistematis, karena prinsip-prinsip tersebut menjelaskan keterkaitan antara berbagai peristiwa. Teori ini berfungsi untuk menggambarkan bagaimana proses belajar terjadi pada manusia, sehingga dapat membantu kita memahami dinamika yang kompleks dalam kegiatan belajar. Teori belajar menurut Ummah (2019) yaitu kumpulan konsep, prinsip, ide, dan prosedur yang menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui proses belajar. Teori belajar tersebut dibagi menjadi 5 teori belajar yaitu, teori belajar *kognitivisme*, teori belajar *behaviorisme*, teori belajar *humanisme*, teori belajar *konstruktivisme*, dan teori belajar pemrosesan informasi.

Sejalan dengan itu, Salsabila (2024) berpendapat bahwa teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang sifatnya membangun , membangun dari segi kemampuan, pemahaman dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik bertindak menjadi fasilitator proses pembelajaran yang membantu peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Pembelajaran konstruktivis menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik. Menurut teori konstruktivis, pendidik bukanlah satu – satunya sumber informasi dalam pembelajaran. Namun terdapat berbagai sumber belajar lain yang dapat dijadikan sumber informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, diketahui bahwa teori belajar merupakan dasar penting dalam merancang proses pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini teori belajar yang penulis gunakan mengacu pada teori konstruktivisme saja. Teori tersebut lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran konstruktivis mendorong peserta didik untuk aktif, mandiri dan kritis dalam saat menerima informasi.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yaitu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan di sekitar peserta didik agar dapat menumbuhkan serta mendorong mereka untuk melakukan proses belajar. Menurut pendapat Sutianah (2021) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap.

Proses pembelajaran itu sendiri membutuhkan stimulus untuk dirinya yang mendukung proses belajar sehingga menjadi lebih optimal. Sejalan dengan pendapat Ramadan dkk., (2025) pembelajaran adalah interaksi

antara peserta didik dengan lingkungan, yang bertujuan menciptakan perubahan perilaku menuju yang lebih baik. Tugas pendidik adalah mengorganisir lingkungan untuk mendukung perubahan perilaku pada peserta didik, komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi.

Dari uraian di atas dapat diketahui pembelajaran merupakan proses terstruktur yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan, dengan tujuan menciptakan perubahan positif dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik. Keberhasilan proses ini sangat dipengaruhi oleh motivasi peserta didik, kreativitas pendidik, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Pendidik berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing siswa melalui proses perolehan pengetahuan dan keterampilan. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran harus berlangsung secara timbal balik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Agar proses pembelajaran lebih optimal, diperlukan stimulus yang mendukung, seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang efektif. Stimulus ini membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungannya selama proses pembelajaran. Menurut Sugiantara dkk., (2024) hasil belajar adalah proses yang bersifat kompleks dan berlangsung terus-menerus, di mana seseorang mengalami perkembangan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sebagai dampak dari pengalaman, interaksi dengan lingkungan, serta usaha yang dilakukan secara disengaja. Perubahan ini bersifat relatif permanen, artinya pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh cenderung bertahan dalam jangka waktu yang lama.

Azizah dkk., (2022) mendefinisikan hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku, perbuatan, nilai - nilai, dan tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan proses berpikir peserta didik. Hasil belajar berkaitan dengan proses evaluasi kepada peserta didik yang diberikan oleh pendidik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kulsum (2023) bahwa hasil belajar adalah proses peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar, baik berupa afektif, kognitif dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari adanya interaksi, proses dan evaluasi belajar. Hasil belajar menggambarkan capaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami, menguasai, dan dapat menerapkan materi yang telah diajarkan.

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

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

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

Tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Susanto (2013) hasil belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya, baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu seperti berikut.

- a. Faktor Internal  
Merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi kesehatan.
- b. Faktor Eksternal  
Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Selain pendapat di atas, terdapat faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar seperti yang dikemukakan oleh Dalyono (2016) bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

- a) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, seperti kesehatan, inteligensi, bakat, minat, motivasi, disiplin belajar, dan cara belajar.
- b) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari lingkungan luar meliputi:
  - 1) Keluarga, seperti pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan orang tua, perhatian orang tua, dan keadaan rumah.
  - 2) Sekolah, berupa kualitas pendidik, metode mengajar, fasilitas di sekolah, kurikulum, jumlah peserta didik per kelas, dan pelaksanaan tata tertib sekolah.
  - 3) Masyarakat, seperti pendidikan masyarakat dan moral sekitar.
  - 4) Lingkungan sekitar misalnya bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti kesehatan, kecerdasan, bakat, minat, motivasi, disiplin, kebiasaan, dan cara belajar. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta kondisi lingkungan sekitar. Lingkungan keluarga mencakup pendidikan dan penghasilan orang tua, perhatian, serta kondisi rumah. Lingkungan sekolah meliputi kualitas pendidik, metode mengajar, fasilitas, kurikulum, jumlah peserta didik, dan pelaksanaan tata tertib. Lingkungan masyarakat berkaitan dengan pendidikan dan moral di sekitarnya, sedangkan kondisi lingkungan sekitar meliputi bangunan, suasana, lalu lintas, dan iklim. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan peserta didik dipengaruhi oleh sinergi antara kemampuan individu dengan dukungan dari berbagai lingkungan yang ada di sekitarnya.

### 3. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan bagian penting yang digunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan si pendidik terhadap peserta didik khususnya dalam ruang lingkup pendidikan formal. Menurut Bloom dalam Andryannisa, (2023) Indikator hasil belajar dirumuskan ke dalam tiga klaifikasi atau ranah yaitu hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun indikator untuk masing-masing ranah tersebut adalah.

- a) Ranah Kognitif (pengetahuan)  
Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan penalaran. Ranah ini dibagi menjadi enam tahapan yang secara umum dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat tinggi. Kognitif tingkat dasar terdiri dari ingatan (*recall*), pemahaman (*comprehension*), dan penerapan (*application*). Kognitif tingkat tinggi terdiri dari analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Secara bertahap dapat disimbolkan dengan C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Peneliti menggunakan indikator hasil belajar yaitu C4, C5 dan C6 dikarenakan penulis melakukan penelitian pada kelas tinggi yaitu kelas IV.

- b) Ranah Afektif (sikap)  
Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, yang akan terlihat pada peserta didik melalui berbagai bentuk sikap dan perilaku. Kemampuan dalam ranah afektif dibagi menjadi lima tingkatan, yaitu sikap menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan sebagai pola hidup. kelima tahapan hasil belajar afektif tersebut dapat disimbolkan secara berurutan dengan A1, A2, A3, A4, dan A5.
- c) Ranah Psikomotorik (keterampilan)  
Ranah Psikomotorik merupakan hasil pembelajaran yang diperoleh sebagai kemampuan kognitif yang diinternalisasi melalui kemampuan afektif dan diterapkan secara nyata melalui kemampuan psikomotorik.

Tahapan hasil belajar dalam ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 yang terdiri dari imitasi (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), presisi (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*). Hasil belajar dapat diukur melalui berbagai indikator seperti yang dikemukakan oleh Gagne dalam Ariana (2016) indikator hasil belajar adalah sebagai berikut.

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

ketepatan, dan kelancaran gerakan otototot, serta anggota badan yang diperlihatkan.

Adapun indikator hasil belajar menurut Azizah (2022) yaitu.

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

Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif menitikberatkan pada penguasaan pengetahuan serta pemahaman peserta didik terhadap materi, ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat, sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik yang diperoleh melalui proses belajar. Indikator hasil belajar digunakan untuk menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh sebagai gambaran keberhasilan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, indikator yang penulis gunakan hanya mencakup ranah kognitif, dengan fokus pada pengukuran kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga menciptakan.

## **C. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan tergambar dengan jelas dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat Rohman (2021) Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang mencakup semua aspek sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, serta melibatkan segala fasilitas yang terkait, baik yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, model pembelajaran juga dapat diartikan

sebagai suatu rancangan atau pola yang dipakai untuk menyusun kurikulum, mengorganisasi materi dan peserta didik, serta memberikan panduan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Ahyar dkk., (2021) model pembelajaran adalah suatu kegiatan yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat dilalui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. model ini dirancang untuk mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif, dengan menerapkan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta konteks pembelajaran. Sejalan dengan pendapat.

Dari pemaparan materi di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka sistematis yang dirancang untuk mengatur proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Model ini mengintegrasikan berbagai pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran guna menciptakan kondisi belajar yang efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran tidak hanya memberikan arahan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan, tetapi juga berfungsi sebagai deskripsi lingkungan belajar yang mendukung perencanaan kurikulum.

#### **D. Model *Problem Based Learning***

##### **1. Pengertian *Problem Based Learning***

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memusatkan peserta didik pada pemecahan masalah nyata. Menurut Vebrianto dkk., (2021) dengan proses ini, peserta didik akan mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah - masalah di dunia nyata. *Problem Based Learning* mempunyai kemampuan untuk melatih peserta didik dalam menemukan konsep sendiri berdasarkan masalah nyata dari kehidupan dengan keterampilan penyelidikan sehingga model tersebut merupakan model yang paling tinggi levelnya.

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

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

Pembelajaran berbasis masalah ini, peserta didik diajak untuk secara aktif mencari, mengolah, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Sejalan dengan pendapat Darwati dan Purana (2021) bahwa proses ini mendorong mereka untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, diketahui bahwa melalui *Problem Based Learning* peserta didik diajak untuk mencari, mengolah, dan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Proses ini melibatkan pengajuan pertanyaan atau masalah, penyelidikan mendalam, kerja sama dalam tim, serta menghasilkan karya nyata. Pembelajaran ini bersifat aktif, terintegrasi, dan saling terhubung, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

## **2. Karakteristik *Problem Based Learning***

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

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

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

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

- 1) Masalah digunakan untuk mengawali pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik merasa tertarik dengan konsep yang dipelajari.
- 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengambang. Diharapkan peserta didik lebih mudah menerima konsep dan merasa lebih bermakna, karena masalah yang digunakan dekat dengannya.
- 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk. Hal ini melatih peserta didik untuk mengembangkan konsep yang diperoleh.
- 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran yang baru. peserta didik tentu tidak mudah menyerah dalam mempelajari suatu konsep apabila mendapat masalah yang menantang.
- 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri. Kemandirian peserta didik dalam belajar tentu membuat peserta didik aktif dalam menemukan ataupun memahami konsep.
- 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi. Dengan berbagai macam sumber pengetahuan yang digunakan, maka peserta didik lebih mudah untuk mempelajari maupun mengembangkan konsep.
- 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karakteristik ini memungkinkan peserta didik untuk mampu memahami konsep secara berkelompok, serta mengomunikasikannya dengan orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dimana pendidik hanya berperan sebagai fasilitator saja.

Karakteristik tersebut mencerminkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang holistik, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kemandirian peserta didik.

### **3. Langkah-langkah *Problem Based Learning***

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

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah.  
Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik agar terlihat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.  
Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.  
Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.  
Pendidik membantu peserta didik merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan model serta membantu berbagai tugas dengan temannya.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.  
Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

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

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

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

Fase-Fase	Perilaku Peserta Didik
Fase 1 Orientasi peserta didik kepada Masalah	Peserta didik dapat menjelaskan masalah yang diberikan dengan jelas serta dapat menunjukkan kemampuan untuk menganalisis masalah dan mendiskusikan berbagai aspek yang terlibat dalam masalah tersebut.
Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dengan memanfaatkan keahlian masing-masing untuk mendalami masalah yang dihadapi serta mampu menyusun rencana kerja untuk menyelesaikan masalah bersama.
Fase 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Peserta didik dilatih untuk berpikir lebih dalam dan menyelidiki masalah dari berbagai sudut pandang. Pendidik juga mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh isu yang ada.

<b>Fase-Fase</b>	<b>Perilaku Peserta Didik</b>
Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik secara jelas menghubungkan hasil karya mereka dengan masalah yang dihadapi dan menunjukkan solusi yang mereka tawarkan berdasarkan penyelidikan yang dilakukan.
Fase 5 Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber: Sofyan dan Komariah (2016)

Langkah-langkah dalam penerapan model *Problem based learning* harus dipahami dengan baik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Sejalan dengan itu, Yulianti dan Gunawan (2019) menjelaskan langkah-langkah penerapan model *Problem based learning* yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3. Indikator Model Problem Based Learning**

<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kegiatan Pendidik</b>
1.	Orientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.
2.	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Membimbing pengalaman individual maupun kelompok.	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses.	Membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sumber: Yulianti & Gunawan (2019)

**Tabel 4. Tahapan Model *Problem Based Learning***

<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas Pendidik</b>	<b>Aktivitas Peserta didik</b>
<b>Kegiatan Awal</b>		
Orientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena/ demonstrasi/ cerita untuk memunculkan masalah dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah.	Peserta didik menyimak dengan baik.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.	Peserta didik membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar.
<b>Kegiatan Inti</b>		
Membimbing penyelidikan individu maupun 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 permasalahan materi dan melakukan eksperimen.
<b>Tahap</b>	<b>Aktivitas Pendidik</b>	<b>Aktivitas Peserta didik</b>
<b>Kegiatan Inti</b>		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses- proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi.	Peserts didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan.

Sumber: Mudlofir & Rusydiyah (2017)

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

#### 4. Tujuan *Problem Based Learning*

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

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

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

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

model *Problem Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi bagi berbagai permasalahan belajar yang dihadapi oleh peserta didik, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

##### 5. Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Begitu pula dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang menawarkan berbagai kelebihan namun juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya.

Menurut Pertiwi dkk., (2023) model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan model PBL yaitu sebagai berikut.

- a. Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik; peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain; dan peserta didik dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.
- b. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- c. Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- d. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik.
- e. Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghafal atau menyimpan informasi.
- f. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- g. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.

Selain kelebihan model *problem based learning* juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut.

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

- kelompok.
- e. *Problem Based learning* biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Kelebihan dari suatu model pembelajaran menjadikan model tersebut dipilih oleh pendidik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana pendapat lain yang dikemukakan oleh Erviana., dkk (2023) diantaranya.

- a. Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan suatu permasalahan dalam situasi nyata.
- b. Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik.
- d. Terjadinya suatu aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- e. Sumber-sumber pengetahuan yang biasa digunakan peserta didik bisa didapatkan dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri.
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam pelaksanaan diskusi atau presentasi hasil pekerjaannya.
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

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

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

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

## **E. Media Wordwall**

### **1. Pengertian *Wordwall***

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

*Wordwall* juga memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Sejalan dengan pendapat Setiawan dan Haryati (2024) dengan menggunakan *Wordwall*, pendidik dapat mengubah materi pembelajaran yang seringkali dianggap membosankan menjadi permainan yang seru dan menantang. Zahro (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun pada saat tatap muka. Penggunaan yang mudah dan murah,

media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal.

Pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat peserta didik lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Arrosyad dkk., (2023) ada 18 fitur *game Wordwall* di antaranya sebagai berikut.

- a. Fitur *Match Up* (Sesuai), yaitu *game* yang ditujukan untuk mencocokkan soal.
- b. Fitur *Open the Box* (Buka kotak itu), *game* yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menuang kotak yang tersedia.
- c. Fitur *Random Cards* (Kartu acak), *game* untuk menebak kartu yang sudah diacak secara otomatis.
- d. Fitur *Anagram*, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.
- e. Fitur *Labelled Diagram* (diagram berlabel), yaitu *game* menyusun gambar melalui metode drag.
- f. Fitur *Categorize* (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan pada kolom-kolom yang tersedia.
- g. Fitur *Quiz* (Kuis), yaitu *game* pilihan ganda.
- h. Fitur *Find the Match* (Temukan kecocokannya), *game* mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
- i. Fitur *Matching Pairs* (Pasangan yang cocok), yaitu *game* memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya yang sesuai.
- j. Fitur *Missing Word* (Kata yang hilang), yaitu *game* seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- k. Fitur *Wordsearch* (Pencarian kata), yaitu *game* menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada kotak-kotak.
- l. Fitur *Rank Order* (Urutan peringkat), yaitu *game* menyusun drag and drop sampai benar.
- m. Fitur *Random Wheel* (Roda acak), yaitu *game* memutar bola.
- n. Fitur *Group Sort* (Pengurutan kelompok), yaitu *game* drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- o. Fitur *Unjumble* (Tidak campur aduk), yaitu *game* drag and drop kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- p. Fitur *Gameshow Quiz* (Kuis pertunjukan), yaitu *game* pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.

- q. Fitur *Maze Chase* (Mengejar labirin), yaitu *game* berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh.
- r. Fitur *Airplane* (Pesawat terbang), yaitu *game* dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

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



**Gambar 1. Fitur Open The Box.**

Sumber: <https://wordwall.net>



**Gambar 2. Fitur Quiz.**

Sumber: <https://wordwall.net>

## 2. Langkah-langkah Penggunaan *Wordwall*

Menggunakan media dalam pembelajaran harus memperhatikan langkah penggunaannya supaya, media dapat digunakan secara optimal. Sama halnya dengan penggunaan media *Wordwall* terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Menurut Sahanata dkk., (2022) beberapa langkah penggunaan *Wordwall* sebagai berikut.

1. Ketik pada tab pencarian *https://:Wordwall.net*.
2. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
3. Klik “*Create Your Activity Now*”.
4. Maka Kita akan masuk ke *Dashboard* aplikasi *Wordwall*.
5. Selanjutnya memilih *template* yang diinginkan. Kita dapat memilih *template* sesuai dengan mata pelajaran yang disampaikan.

Sejalan dengan langkah di atas Arrosyad dkk., (2023) mengemukakan beberapa langkah membuat *game Wordwall* sebagai berikut.

- 1) Langkah awal yang harus dilakukan yaitu membuat atau mendaftarkan akun di *https://Wordwall.net* kemudian melengkapi data yang ada.
- 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu *template* yang ada.
- 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi *game*.
- 4) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika sudah selesai.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menggunakan langkah-langkah menurut Arrosyad, dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan *game Wordwall* berawal dari menyiapkan bahan ajar, membuat *game* pada aplikasi *Wordwall*, membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran kemudian membuka *link game Wordwall* dan mulai mengerjakan.

## 3. Manfaat Menggunakan *Wordwall*

*Wordwall* telah menjadi media yang sangat populer di kalangan pendidik karena kemampuannya mengubah materi pembelajaran yang seringkali dianggap membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Asmadi (2022) yang

menjelaskan bahwa *Wordwall* sudah tersedia beragam *template* yang menarik sehingga pendidik dapat menciptakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, mulai dari kuis sederhana hingga permainan yang kompleks. Ketika peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar, mereka akan lebih terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sabitha dan Hasanudin (2024) dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas interaktif, *Wordwall* membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep yang sulit dan mengingat informasi dengan lebih baik. Selain itu, *Wordwall* juga dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kolaborasi. Dalam jangka panjang, penggunaan *Wordwall* dapat membantu peserta didik menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan aktif.

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

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall***

##### **a. Kelebihan**

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

sebelumnya telah dirancang oleh pendidik.

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

- a) Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar maupun tingkat yang lebih tinggi.
- b) Model penugaskan ada pada *software Wordwall*, yang mana dapat diakses peserta didik melalui ponsel yang dimiliki.

#### **b. Kekurangan**

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

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

Berdasarkan kekurangan *Wordwall*, dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasinya diperlukan kesiapan sarana dan prasarana seperti perangkat komputer atau laptop yang mendukung penggunaan *Wordwall*, serta koneksi internet yang memadai baik dari pendidik

maupun pihak sekolah. Pendidik juga perlu memilih model pembelajaran yang tepat agar aktivitas dengan *Wordwall* menjadi lebih interaktif dan membantu menyampaikan materi secara efektif. Pendidik juga harus memiliki keterampilan yang baik dalam memanfaatkan fitur-fitur *Wordwall* sehingga penerapannya dapat berjalan optimal.

Adapun kelebihan penggunaan *Wordwall*, berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa media ini dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui aktivitas yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. *Wordwall* juga dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan peserta didik, baik untuk pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri. Namun, kelemahannya adalah pendidik harus terampil dalam mengelola platform ini, dan kebutuhan akan perangkat teknologi serta koneksi internet dapat menjadi kendala bagi sebagian pengguna.

## **F. Pendidikan Pancasila**

### **1. Pengertian Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila pada setiap individu, terutama pada generasi muda. Menurut Yuliah dkk., (2025) pendidikan Pancasila adalah proses yang dirancang secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai pokok Pancasila sebagai dasar moral, ideologi, dan filosofi dalam kehidupan masyarakat, bangsa, serta negara. Program ini bertujuan membentuk individu yang memiliki integritas, rasa tanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai kebangsaan yang berlandaskan Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Demokrasi, dan Keadilan. Pelaksanaannya tidak hanya menekankan pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap dan perilaku yang merefleksikan nilai-nilai luhur Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Gesmi dan Hendri (2018) pancasila sebagai dasar falsafah sekaligus ideologi negara yang diharapkan menjadi pedoman hidup bangsa Indonesia, berperan sebagai perekat, simbol persatuan dan kesatuan, serta menjadi benteng pertahanan bagi bangsa dan negara Indonesia. Melalui Pendidikan Pancasila, diharapkan individu mampu berpikir kritis, analitis, dan kreatif dalam menyikapi berbagai permasalahan bangsa yang kompleks. Pendidikan Pancasila diberikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Materi yang diajarkan mencakup sejarah Pancasila, rumusan Pancasila, makna setiap sila, penerapan Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta tantangan Pancasila di era globalisasi.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa Pendidikan Pancasila adalah proses terencana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar moral, ideologi, dan filosofi bangsa, dengan tujuan membentuk individu berintegritas, bertanggung jawab, dan menjunjung nilai kebangsaan. Selain pengetahuan, pendidikan ini menekankan pembinaan sikap dan perilaku, serta mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Diberikan di semua jenjang pendidikan, materinya meliputi sejarah, rumusan, makna, penerapan, dan tantangan Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

## **2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Pancasila sebagai dasar negara memiliki peran sentral dalam membentuk karakter peserta didik. Menurut Wajdi dkk., (2025) pendidikan pancasila merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Pendidikan ini dirancang untuk membentuk karakter generasi muda yang memahami, menghormati dan mengamalkan nilai – nilai pancasila dalam kehidupan sehari - hari. Nilai-nilai ini diimplementasikan dalam berbagai kegiatan sekolah,

mulai dari upacara bendera, kegiatan sosial, hingga pembelajaran di kelas.

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

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

### **3. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran krusial dalam membentuk karakter peserta didik sebagai warga negara yang demokratis dan berakhlak mulia. Berikut menurut Munthe dkk., (2023) beberapa hal yang didapatkan peserta didik dalam pendidikan pancasila.

- a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi secara bermutu, bertanggung jawab, dan

- bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter bangsa – bangsa lain.
  - d) Berinteraksi dengan bangsa – bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan pertama memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk karakter peserta didik sejak dini. Peserta didik dapat tumbuh menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter Pancasila, siap menghadapi tantangan zaman, dan mampu membawa Indonesia menuju masa depan yang lebih baik.

Menurut Sulaiman (2015) Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang

- 1) Berakhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Memahami makna dan nilai – nilai Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup dan ideologi negara.
- 3) Mematuhi konstitusi dan norma yang berlaku serta menyelaraskan perwujudan hak dan kewajiban.
- 4) Memahami jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang berbhineka dan berupaya mewujudkan persatuan dan kesatuan.
- 5) Mempertahankan keutuhan Negara Republik Indonesia dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.

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

teknologi melainkan juga berbagai aliran dalam kehidupan bangsa. Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik.

### G. Penelitian Relevan

- 1) Salsabila (2024) “Implementasi Media Interaktif *Wordwall* Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan tersebut terletak pada variabel bebas hasil belajar peserta didik. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat yang digunakan oleh Salsabila adalah efektivitas media sedangkan variabel terikat peneliti pengaruh *Problem Based Learning*. Mata pelajaran yang digunakan sama-sama mata pelajaran pendidikan pancasila. Sampel dan lokasi penelitian yang digunakan oleh Salsabila adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Gisikdrono, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Margoyoso.
- 2) Rizki dkk., (2023) “Pemanfaatan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02” Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti. Persamaan tersebut terletak pada media yang digunakan yaitu dengan bantuan *Wordwall* oleh peneliti, serta variabel bebas, sampel dan lokasi penelitian yang digunakan oleh Rizki adalah minat belajar dan peserta didik Kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02, sedangkan penulis menggunakan peserta didik kelas V SDN 1 Margoyoso.
- 3) Husna dan Farida (2024) “Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas IV SD gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat diPenelitian tersebut memiliki kesamaan dengan

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

- 4) Widiyastuti dkk. (2024). “Pengaruh penerapan model PBL terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti dimana variabel X nya yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* dan variabel Y nya hasil belajar. Penelitian tersebut juga memiliki perbedaan bagian penggunaan media penelitian tersebut tidak menggunakan bantuan media pembelajaran serta, sampel penelitian dimana penelitian tersebut dilakukan di SDN 3 Jekulo sedangkan penelitian penulis di SDN 1 Margoyoso.
- 5) Pratiwi dan Wuryandani (2020) . “*Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education*”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian oleh peneliti dimana variabel X sama-sama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Tetapi terdapat perbedaan di variabel Y penelitian tersebut motivasi belajar sedangkan penelitian peneliti variabel Y hasil belajar. Terdapat perbedaan juga dimana penelitian tersebut tidak menggunakan media *Wordwall* dalam proses pembelajarannya sedangkan, penelitian peneliti menggunakan bantuan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran.
- 6) Ahsaniyyah dan Fanny (2024). Hasil Penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) dengan berbantuan game edukasi wordwall siswa dapat memecahkan masalah dengan menggunakan game wordwall dapat digunakan sebagai motivasi belajar siswa dan membuat siswa lebih aktif karena

menggunakan kuis berbentuk game dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada latar belakang masalah yaitu kurangnya penguasaan teknologi pada guru yang membuat proses pembelajaran terlihat membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Perbedaannya terletak pada variable Y ,pada penelitian ini menguji bagaimana pengaruh aplikasi wordwall terhadap motivasi belajar sedangkan penulis menguji bagaimana pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

- 7) Husna dan Farida (2024). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan media wordwall pada pembelajaran IPAS. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada metode penelitian yaitu sama – sama kuantitatif, persamaan selanjutnya adalah mengenai objek penelitian yang sama – sama berada di kelas IV SD. Perbedaannya terletak pada jenis mata pelajaran yang digunakan dalam uji penelitian, penulis menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS.
- 8) Prastiwi dan Halidjah (2024). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media interaktif *Wordwall* berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VA di SD Negeri 30 Pontianak Selatan. Rata- rata motivasi belajar meningkat dari 63,5% di siklus pertama menjadi 82,1% di siklus ketiga. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu solusi peningkatan hasil belajar atau motivasi peserta didik setelah penerapan model PBL berbantuan *Wordwall*. Sedangkan perbedaannya terletak pada jurnal ini mengukur motivasi belajar, sedangkan jurnal yang penulis teliti mengukur hasil belajar.

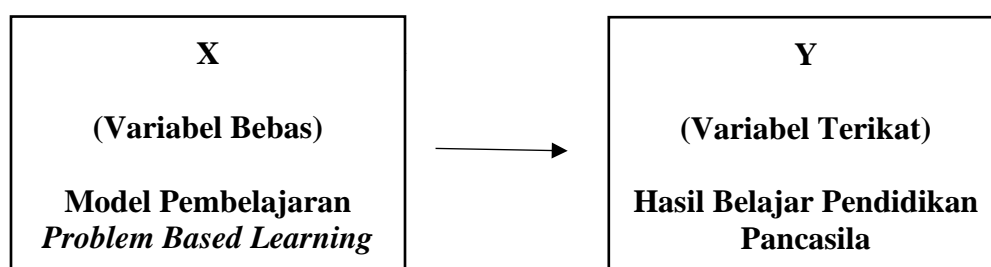
- 9) Asmara dkk., (2024). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa rata-rata penalaran matematis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall yaitu 73 dan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 64. Hasil Uji Hipotesis dengan bantuan Software IBM SPSS Statistics versi 22 menggunakan statistik uji Independent Sample t Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta didik Kelas IV, anak-anak antusias ketika melakukan pembelajaran menggunakan media *Wordwall*.
- 10) Dheni dkk., (2024). Berdasarkan penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media interaktif Wordwall meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V B SDN 241 Palembang. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 26% pada pra-siklus menjadi 85% pada siklus II.

#### H. Kerangka Pikir

Kerangka pikir biasanya digunakan untuk membantu atau menolong peneliti dalam memusatkan penelitian serta untuk memahami hubungan antar variabel. Berdasarkan kajian pustaka dan penelitian terdahulu penulis mempunyai keyakinan bahwa, terdapat bukti empiris yang mendukung hipotesis bahwa variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Kerangka pikir yang dikembangkan dalam penelitian ini didasarkan pada teori-teori relevan yang menjelaskan hubungan sebab-akibat antara kedua variabel tersebut. Dengan demikian, kerangka pikir ini menjadi landasan bagi penelitian ini untuk menguji secara empiris pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Kerangka pikir yang baik menjelaskan secara teoretis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini

adalah penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 1 Margoyoso.

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



**Gambar 3. Bagan Kerangka Pikir**

Keterangan:

X = Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall*

Y = Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Tanda Panah = Pengaruh

Sumber: Sugiyono (2023)

## I. Hipotesis

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

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada Pendidikan Pancasila kelas V SD N 1 Margoyoso.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD N 1 Margoyoso.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Munte dkk., (2023) Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian dimana peneliti mengendalikan satu atau beberapa variabel independen untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel independen dan variabel dependen. Ini mencakup perlakuan atau manipulasi yang diberikan kepada satu kelompok subjek atau lebih sementara kelompok lain berperan sebagai kelompok kontrol.

Penulis menggunakan penelitian jenis metode eksperimen semu (*quasy experimental design*). Menurut Abraham dkk., (2022) *quasy experimental design* yaitu penelitian eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, dan unit eksperimen, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk membandingkan dan membuat kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan. Artinya, quasi experimental merupakan eksperimen yang membandingkan kelompok yang menerima intervensi (perlakuan) dengan kelompok lain yang memiliki karakteristik yang sama tetapi tidak menerima perlakuan.

Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah intervensi (perlakuan) yang diterapkan pada kelompok tertentu mempengaruhi variabel yang diukur. Penggunaan jenis penelitian quasi experimental ini berdasarkan atas pertimbangan supaya dalam pelaksanaan penelitian ini, pembelajaran dapat dilaksanakan secara alami dan peserta didik tidak merasa dieksperimenkan. Hal ini diharapkan akan meningkatkan tingkat kevalidan penelitian.

## B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*. *non-equivalent control group design* ini menurut Rukminingsih dkk., (2020) hampir sama dengan dengan *pre-test and post-test control group design*, hanya saja pada desain ini sampel diambil secara tidak acak.

Penggunaan jenis dan desain penelitian tersebut, maka dalam penelitian ini akan ada dua kelompok subjek yang akan diberi *pre- test* kemudian perlakuan, dan terakhir diberi *post-test*. Kelompok subjek pertama akan berperan sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus yaitu dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *Wordwall*, sedangkan kelompok subjek kedua berperan sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery*. Berikut desain penelitian yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Gambar 4. Desain Eksperimen

Keterangan:

X<sub>1</sub> = Perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran

*Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*

X<sub>2</sub> = Perlakuan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran

*Discovery Learning*

O<sub>1</sub> = *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> = *Pretest* sebelum diberi perlakuan pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = *Posttest* sesudah diberi perlakuan pada kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2023)

### C. *Setting Penelitian*

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD N 1 Margoyoso, yang beralamatkan di Jl. Raya Gunung Batu, Kec. Sumberejo, Kabupaten Tanggamus. Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD N 1 Margoyoso Tahun Pelajaran 2025/2026 dan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan dengan Nomor : 6430/UN26.13/PN.01.00/2025, dan melakukan penelitian pendahuluan pada tanggal 23 Juli 2025.

c. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 43 orang peserta didik kelas V SD Negeri 1 Margoyoso.

### D. *Prosedur Penelitian*

1. Peneliti melakukan penelitian awal di SD N 1 Margoyoso, Tanggamus untuk bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga pendidik lainnya. Observasi dilakukan untuk memahami kondisi sekolah, jumlah kelas, dan jumlah peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian.
2. Bersama wali kelas V A dan V B, penulis mengidentifikasi permasalahan serta kendala yang dihadapi pendidik selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Penulis menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas yang nantinya dijadikan objek penelitian.
4. Penyusunan kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang dilakukan oleh peneliti.
5. Melakukan uji coba terhadap instrumen yang telah disusun untuk memastikan keakuratannya.
6. Menganalisis data hasil uji coba untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*.

7. Menyusun pemetaan Tujuan Pembelajaran (TP) serta Modul Ajar yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

## E. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Amin dkk., (2023) didefinisikan sebagai keseluruhan komponen penelitian yang terdiri dari subjek dan objek yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 1 Margoyoso Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026 dengan jumlah total peserta didik kedua kelas adalah 43 orang.

**Tabel 5. Jumlah Populasi Peserta Didik**

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
V A	11	9	20
V B	10	13	23
Total	21	22	43

Sumber: Dokumentasi Sekolah SD N 1 Margoyoso

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang dipilih melalui teknik tertentu. Menurut Sugiyono (2023) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan *teknik non probability sampling*. Menurut Sugiyono, (2023) *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. jenis sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan sampel jenuh.

Menurut Sugiyono, (2023) Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini berjumlah 43 peserta didik yang terdiri dari 2 kelas. Kelas yang mendapatkan perlakuan (kelas eksperimen) yaitu kelas V B dengan jumlah 23 orang. Sedangkan kelas yang tidak mendapatkan

perlakuan (kelas kontrol) yaitu kelas V A dengan jumlah 20 orang. Hal ini yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah hasil dari nilai Ulangan Harian peserta didik.

## **E. Variabel Penelitian**

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. untuk dikaji, diukur, atau dianalisis. Menurut Sugiyono, (2020) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

### **1. Variabel Bebas (*Independen*)**

Variabel bebas (*Independen*) adalah merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *problem based learning* berbantuan *wordwall* (X).

### **2. Variabel Terikat (*Dependen*)**

Variabel *Dependen* (Terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y).

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah perumusan batasan yang menggambarkan suatu konsep secara ringkas, jelas, dan tepat. Menurut (Pasaribu, 2022) Definisi konseptual adalah pernyataan yang mengartikan atau memberi makna suatu konsep istilah tertentu. Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Wordwall*  
*Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* merupakan sebuah inovasi pedagogik yang mengintegrasikan pembelajarn aktif dengan teknologi digital. Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan bekerjasama dalam tim. *Wordwall*, sebagai platform interaktif, menyediakan beragam alat yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti kuis, permainan, dan presentasi. Kombinasi antara *Problem Based Learning* dan *Wordwall* menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, di mana peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri dan bermakna.
- b. Hasil Belajar  
 Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan selama proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan nilai - nilai yang bersifat relatif permanen. Hasil belajar mencerminkan perubahan pada diri peserta didik dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel.

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

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

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah.
- 5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

**Tabel 6. Tahapan Model *Problem Based Learning***

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
<b>Kegiatan Awal</b>		
Orientasi peserta didik pada masalah.	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena/ demonstrasi/ cerita untuk memunculkan masalah dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah.	Peserta didik menyimak dengan baik.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.	Peserta didik membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar.
<b>Kegiatan Inti</b>		
Membimbing penyelidikan individu maupun 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 permasalahan materi dan melakukan eksperimen.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	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

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik
<b>Kegiatan Penutup</b>		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Pendidik melakukan evaluasi.	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan.

Sumber: Mudlofir & Rusydiyah (2017)

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

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

#### **b. Hasil belajar**

Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada tingkat pencapaian pemahaman atau penguasaan peserta didik terhadap materi atau kompetensi yang telah diajarkan. yang dapat diukur melalui indikator kognitif. Indikator kognitif merujuk pada

kemampuan peserta didik dalam aspek –aspek berpikir tingkat tinggi, seperti mengingat, memahami, menerapkan menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan informasi yang telah dipelajari.

Indikator hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat peserta didik, sedangkan psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik peserta didik. Penelitian terhadap hasil belajar yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu hanya menggunakan indikator kognitif dan afektif yang dilakukan melalui tes *Pretest* dan *Posttest* yang berupa soal pilihan ganda, yang dimulai dari C3, C4 dan C5.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Non Tes**

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

#### **a. Observasi**

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung proses pembelajaran di dalam kelas.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan model *problem based learning* selama penulis melakukan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas IV SD Negeri 1 Margoyoso.

### **2. Teknik Tes**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes, yaitu dengan memberikan tes pada awal sebelum pembelajaran dimulai (*pre-test*) dan memberikan kembali di akhir kegiatan pembelajaran (*post-test*). Soal tes yang akan diberikan kepada peserta didik akan disesuaikan dengan kisi-kisi yang dibuat.

Menurut Djemari dalam Susanto (2023) Tes adalah salah satu metode untuk memperkirakan tingkat kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui tanggapan mereka terhadap stimulus atau pertanyaan yang diberikan.

## **H. Instrumen Penelitian**

Peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan *model problem based learning* dengan berbantuan *Wordwall*.

### **1. Uji Coba Instrumen Penelitian**

#### **a. Instrumen Tes**

Penulis menggunakan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan *model problem based learning* dengan berbantuan *Wordwall*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu untuk memastikan apakah instrumen yang akan digunakan valid atau tidak. Tes yang digunakan berbentuk tes uraian yang berjumlah 15 soal, soal- soal tersebut harus diuji terlebih dahulu untuk validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Materi	No Soal	Tingkat Kesulitan
<p>Peserta didik mengidentifikasi identitas diri, keluarga dan teman sesuai budaya, suku, bangsa, bahasa, agama dan kepercayaan. Menghargai keberagaman suku bangsa, agama dan kepercayaan ras, dan antargolongan serta menerima keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat. Memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah sebagai identitas nasional. Menumbuhkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif melestarikan praktik tradisi, kearifan lokal dan budaya daerah, memahami prinsip gotong royong sebagai perwujudan sistem ekonomi Pancasila yang inklusif, dan berkeadilan. Menganalisis potensi konflik dan memberi solusi yang berkeadilan terhadap permasalahan keberagaman di masyarakat.</p>	<p>Peserta didik dapat mengimplementasikan sikap menghormati, menjaga, mensyukuri keberagaman budaya dalam bingkai bhineka tunggal ika di lingkungan sekitar dengan baik.</p>	<p>Keragaman di Indonesia</p>	<p>1, 2, 3 4, 5</p>	<p>C3</p>
	<p>Peserta didik mampu menganalisis keuntungan dan tantangan dari adanya keragaman budaya di Indonesia dalam menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dengan tepat.</p>	<p>Bentuk keberagaman di Indonesia</p>	<p>6, 7, 8 , 9, 10</p>	<p>C4</p>
	<p>Peserta didik dapat menilai pentingnya sikap toleransi dalam keberagaman serta mencari solusi jika menghadapi konflik akibat keberagaman dengan baik.</p>	<p>Melestarikan keberagaman</p>	<p>11, 12 13, 14 , 15</p>	<p>C5</p>

Sumber: Penulis 2025

### b. Instrumen Non Tes

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

**Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Langkah–langkah model pembelajaran <i>problem based learning</i>	Indikator pernyataan
Orientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik dapat menjelaskan masalah yang diberikan dengan jelas serta dapat menunjukkan kemampuan untuk menganalisis masalah dan mendiskusikan berbagai aspek yang terlibat dalam masalah tersebut.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok dengan memanfaatkan keahlian masing – masing untuk mendalami masalah yang dihadapi serta mampu menyusun rencana kerja untuk menyelesaikan masalah bersama.
Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Pendidik memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan menyelidiki masalah dari berbagai sudut pandang. Selain itu, pendidik juga mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh isu yang ada.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik secara jelas menghubungkan hasil karya mereka dengan masalah yang dihadapi dan menunjukkan solusi yang mereka

Langkah-langkah model pembelajaran <i>problem based learning</i>	Indikator pernyataan
	tawarkan berdasarkan penyelidikan yang dilakukan
Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber: Sofyan dan Komariah (2016)

**Tabel 9. Rubrik Penilaian Aktivitas Pembelajaran Model *Problem Based Learning***

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Peserta didik diarahkan pada masalah.	Peserta didik mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik cukup mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik kurang mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.	Peserta didik tidak mampu memahami tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
Peserta Didik diarahkan Untuk Belajar	Peserta didik mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik cukup mampu Mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik kurang mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik tidak mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.
Melakukan penyelidikan penelitian baik secara individu maupun	Peserta didik mampu melakukan penyelidikan dari	Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan dari beberapa	Peserta didik kurang mampu melakukan	Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	4	3	2	1
kelompok	beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi yang didapatkan	sumber untuk mencari jawaban dan solusi yang didapatkan	penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi yang n	dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi yang didapatkan
Menyajikan hasil karya	Peserta didik mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan	Peserta didik cukup mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan	Peserta didik tidak mampu menyampaikan hasil jawaban dan solusi yang didapatkan
Menganalisis dan mengevaluasi proses belajar	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari.	Peserta didik cukup mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari	Peserta didik kurang mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari	Peserta didik tidak mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan terkait materi yang dipelajari

Sumber: Peneliti (2025)

**Tabel. Kisi-Kisi Lembar Observasi Sikap Kerja Sama Peserta Didik**

No.	Indikator Sikap Kerja Sama	Aspek yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Partisipasi aktif dalam kelompok	Peserta didik aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok	Observasi	Rubrik
2	Membantu teman yang	Peserta didik membantu teman	Observasi	Rubrik

	mengalami kesulitan	yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok		
3	Komunikasi efektif dalam kelompok	Peserta didik menyampaikan pendapat dengan sopan, mendengarkan, dan menghargai pendapat anggota lain	Observasi	Rubrik
4	Pembagian tugas secara adil	Peserta didik membagi tugas secara merata, tidak mendominasi, dan menyesuaikan tugas dengan kemampuan anggota kelompok	Observasi	Rubrik
5	Tanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok	Peserta didik berkomitmen menyelesaikan tugas kelompok hingga tuntas dan bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok	Observasi	Rubrik

Sumber: Peneliti

**Tabel. Rubrik Penilaian Sikap Kerja Sama**

Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Partisipasi aktif dalam kelompok	Tidak berpartisipasi, pasif, atau tidak terlibat dalam diskusi kelompok	Berpartisipasi tetapi hanya sesekali dan kontribusi sangat terbatas	Aktif berpartisipasi dan memberikan kontribusi dalam diskusi kelompok	Sangat aktif, memberikan banyak kontribusi dan mendorong anggota lain untuk terlibat
Membantu teman yang mengalami kesulitan	Tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan	Membantu teman hanya jika diminta	Secara sukarela membantu teman yang mengalami kesulitan	Sangat peduli, aktif membantu dan membimbing teman yang

				mengalami kesulitan
Komunikasi efektif dalam kelompok	Tidak mau menyampaikan pendapat dan tidak menghargai pendapat orang lain	Menyampaikan pendapat tetapi kurang sopan atau jarang mendengarkan pendapat orang lain	Menyampaikan pendapat dengan sopan serta mau mendengarkan pendapat anggota lain	Menyampaikan pendapat dengan sangat sopan, aktif mendengarkan, dan menghargai semua pendapat
Pembagian tugas secara adil	Tidak mau berbagi tugas dan cenderung mendominasi atau menghindar	Membagi tugas tetapi tidak merata	Membagi tugas secara adil sesuai kemampuan anggota kelompok	Membagi tugas secara sangat adil, mempertimbangkan kemampuan dan membantu kelancaran kerja kelompok
Tanggung jawab menyelesaikan tugas kelompok	Tidak bertanggung jawab dan tidak menyelesaikan tugas kelompok	Menyelesaikan tugas tetapi sering diingatkan	Bertanggung jawab dan menyelesaikan tugas kelompok dengan baik	Sangat bertanggung jawab, berkomitmen penuh, dan memastikan tugas kelompok selesai dengan tuntas

## I. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan sebagai alat ukur instrumen penelitian.

Menurut Sugiyono, (2023) Validitas adalah tingkat kecocokan antara data yang ada pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang "tidak terdapat perbedaan" antara data yang dilaporkan peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian.

Uji validitas butir soal yang akan diuji cobakan terhadap peserta didik yang berada diluar sampel. Soal yang akan diuji cobakan berbentuk soal essay yang berjumlah 15 soal. Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2013* rumus *product moment* dengan menggunakan distribusi tabel r untuk  $\alpha = 0,05$

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

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi X dan Y
- N = Jumlah responden
- $\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y
- $\sum X$  = Jumlah skor variabel X
- $\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y
- $\sum X^2$  = Total kuadrat skor variabel X
- $\sum Y^2$  = Total kuadrat skor variabel Y

Kaidah Keputusan : Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya

$r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid.

Validitas instrument ini dilakukan dengan kriteria pengujian  $r_{hitung} > r_{table}$  dengan  $\alpha : 0,05$

**Tabel 10. Klasifikasi Validitas**

Kalsifikasi Validitas	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2018)

**Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen**

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,2,3,5,6,8,9,10,11,15	Valid	10
4,7,11,13,14	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

**Tabel 12. Hasil Uji Validitas Instrumen**

No Soal	r hitung	r tabel	Validitas	Keterangan
1	0,5146	0,468	Valid	Dapat Digunakan
2	0,5028	0,468	Valid	Dapat Digunakan
3	0,5432	0,468	Valid	Dapat Digunakan
4	0,3470	0,468	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
5	0,4911	0,468	Valid	Dapat Digunakan
6	0,5535	0,468	Valid	Dapat Digunakan
7	0,0284	0,468	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
8	0,5531	0,468	Valid	Dapat Digunakan
9	0,5765	0,468	Valid	Dapat Digunakan
10	0,5096	0,468	Valid	Dapat Digunakan
11	0,4202	0,468	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
12	0,4812	0,468	Valid	Dapat Digunakan
13	0,1676	0,468	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
14	0,3507	0,468	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
15	0,5826	0,468	Valid	Dapat Digunakan

Sumber:Hasil Penelitian(2025)

Tabel 12 menunjukkan bahwa dari 15 butir soal diperoleh soal yang dinyatakan valid sebanyak 5 butir soal dan soal yang dinyatakan tidak valid sebanyak 5 butir soal, sehingga 10 soal tersebut dapat digunakan pada penelitian. Soal dikatakan tidak valid karena  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dengan  $r_{tabel}$  sebesar 0,468. Soal yang tidak valid dibuang atau tidak dapat digunakan, hal ini didukung oleh Arikunto (2012) yang mengungkapkan bahwa butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas tidak layak digunakan dalam proses penilaian hasil belajar, karena tidak mampu mencerminkan kemampuan peserta didik secara tepat. Oleh karna itu soal tersebut sebaiknya dikeluarkan atau tidak disertakan dalam pelaksanaan tes. (lampiran 20, halaman 167).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan koefisien yang mengukur sejauh mana suatu instrument atau alat ukur dapat di andalkan, Menurut Sanaky, (2021) reliabilitas menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap hasil pengukuran yang diperoleh melalui alat tersebut. Artinya, hasil pengukuran harus dapat diandalkan dengan menunjukkan konsistensi dan kestabilan yang tinggi. Pengujian reliabilitas instrument tes dalam penelitian ini menggunakan *Microsoft Office Excel 2013* dengan rumus *Alpha Chrombach* sebagai berikut.

Kriteria uji reliabilitas :

**Tabel 13. Klasifikasi Reliabilitas**

Nilai Koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2016)

**Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas**

No	Varian Butir
1	1,4678
2	0,7017
3	1,0058
4	0,8723
5	1,0292
6	0,9298
7	0,9181
8	0,6725
9	0,7017
10	0,8187
Jumlah varian	9,116
Varian total	29,871
r 11	0,771
Reliabilitas	Tinggi

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan table data perhitungan uji reabilitas instrument tes, diketahui bahwa hasil dari rumus Alpha Chrombach ( r 11) dikonsultasikan dengan

nilai table r product moment dengan  $dk = n-2$ , signifikan atau  $\alpha$  sebesar 5 % diperoleh r table sebesar 0,468 hasil uji reabilitas di dapat bahwa koefisien korelasi r 11 sebesar 0,771 sehingga memiliki kriteria reabilitas tinggi. Menurut Arikuno (2012) reliabilitas tinggi berarti hasil tes yang konsisten atau stabil jika diulang dalam kondisi yang sama, sedangkan r tabel yaitu sebesar 0,468. Hal ini dapat disimpulkan bahwa  $r_{11} > r_{table}$  dengan interpretasi bahwa ujiinstrumen reliable. Hasil uji reabilitas dapat dilihat pada (lampiran hal 150 ).

### 3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sebuah soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 27 dengan rumus berikut.

- a) Buka aplikasi SPSS, atur format yang ada pada *variable view*. Sesuaikan dengan kriteria data yang akan diuji. Kemudian, masukkan data di *data view*.
- b) Selanjutnya, klik menu *analyze* lalu *scale*, dan *reability analyze*, pindahkan butir soal ke kolom *items* kecuali skor total.
- c) Selanjutnya, menu *statistic*, centang pada kolom *descriptive for item*, *scale*, dan *scaleif item deleted*, kemudian klik *continue*, dan klik *ok*.

**Tabel 15. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Pembeda	Kategori
0,71 – 1,00	Sangat Baik
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Lemah

Sumber: Arikunto (2016)

**Tabel 16. Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1	Sangat Baik	1
2,3,4,5,6,7,8,9,10	Baik	9

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 16 dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori sangat baik, dan 9 soal dalam kategori baik. ( Lampiran hal 152 )

#### 4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar. Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Office Excel 2013*. Peneliti melakukan pengujian tingkat kesukaran soal dengan langkah – langkah sebagai berikut.

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

Keterangan:

- P : Tingkat kesukaran  
 B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar  
 JS : Jumlah seluruh peserta didik

**Tabel 17. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2016)

**Tabel 18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
5,7	Sukar	2
1,2,3,4,6,8,9,10	Sedang	8

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel 18 diatas dapat diketahui bahwa terdapat 2 soal dengan kategori sukar dan 8 soal dengan kategori sedang. (Lampiran hal 151 )

## J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data

#### a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Santoso dkk., (2023)

**Tabel 19. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik**

Presentase (%)	Kriteria
$\geq 80$	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang Baik
$\leq 50$	Sangat Kurang

Sumber: Santoso dkk., (2023)

#### b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

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

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

Keterangan:

X = Rata-rata Hitung

$\sum x$  = Jumlah Skor Semua Peserta Didik

N = Jumlah peserta didik/banyaknya data

Sumber: Ngalm Purwanto dalam Santoso dkk., (2023)

**Tabel 20. Kategori Nilai Aktivitas Belajar**

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

Sumber: Santoso dkk., (2023)

- c. Presentasi Ketuntasan Hasil belajar Peserta Didik Secara Klasikal  
Menghitung presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$TB = \frac{\sum S \geq KKM}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- TB : Ketuntasan Belajar  
 $\sum S \geq KKM$  : Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai lebih besar dari atau sama dengan KKTP  
 N : Banyak Peserta Didik  
 KKM : 70  
 100% : Bilangan tetap

Sumber: Santoso dkk., (2023)

## 2. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pre test*, *post test*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah menerima materi. Peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dalam penelitian ini akan dilakukan dengan bantuan program *Microsoft excel 2013*.

**Tabel 21. Kategori N – Gain Skor**

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>0,7	Tinggi
0,3-0,7	Sedang
<0,3	Rendah

Sumber: Arisa dkk., (2020)

## K. Uji Prasyarat Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak.

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Shapiro Wilk*. Jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Berikut ini merupakan langkah – langkah uji normalitas menggunakan program SPSS.

- 1) Aktifkan aplikasi SPSS kemudian masukan daftar *table* skor yang diperoleh
- 2) Klik menu *analyze, pilih descriptive statistic. Lalu klik explore*
- 3) Masukan *variable* hasil belajar ke kolom *dependent list* dan *variable* kelas ke kolom *factor list*.
- 4) Selanjutnya klik tombol *plots* lalu beri tanda checklist () pada *normality plots with tets*. Klik *countinue*, lalu ok.

Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal, dan berlaku sebaliknya.

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS* 27 Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan

apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean  $> \alpha = 0,05$  atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean  $< \alpha = 0,05$  atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

Langkah-langkah perhitungan uji *Levene* sebagai berikut:

1. Buka file data yang akan dianalisis pada software SPSS.
2. Pilih menu. "Analyze" di bagian atas layar dan pilih "Compare Means".
3. Pilih "One-Way ANOVA" dari sub menu yang muncul.
4. Pada jendela "One-Way ANOVA", masukkan variabel yang ingin dianalisis kedalam kotak "Dependent List".
5. Klik tombol "Options" dan pastikan bahwa opsi "Descriptives" dan "Homogeneity of Variance Test" dicentang.
6. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Levene's Test*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch's Test*. Secara default, *Levene's Test* dipilih.
7. Klik "Continue" dan "OK" untuk menampilkan *output* hasil analisis.

Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dengan kriteria uji jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,05$  maka data bersifat homogen, tetapi jika nilai signifikansi  $\leq \alpha = 0,05$  maka data bersifat tidak homogen.

#### L. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan wordwall terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Margoyoso untuk tahun ajaran 2025/2026. Pengujian ini menggunakan metode regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 27. Menurut Muncarno (2017), regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel

terikat (Y). Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan diperoleh nilai  $F_{hitung}$  yang akan ditafsirkan menggunakan kaidah pengujian. Kaidah pengujian regresi linier sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno, (2017) yang dilakukan dengan membandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang berarti signifikan, sedangkan jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima yang berarti tidak signifikan, yang ditentukan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Margoyoso.

$H_o$  = Tidak Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 1 Margoyoso.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Margoyoso, Menjadi permasalahan utama dalam penelitian ini, penggunaan model serta media pembelajaran yang belum optimal menjadi salah satu penyebab rendahnya nya hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini dapat membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, sehingga menjadikan peserta didik kurang memahami materi dengan baik. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan teknologi *Wordwall* dapat mempermudah proses pembelajaran dengn menyajikan materi secara interaktif dan menarik. *Wordwall* merupakan aplikasi website berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* peserta didik di sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata kelas eksperimen pada *pretest* sebesar 49,17% sementara rata- rata *posttest* sebesar 76,32%. dengan hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang hasilnya diketahui  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $32,368 > 4,20$ , maka  $H_a$  diterima.

## B. Saran

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

### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### 2. Pendidik

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

### 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Selain itu kepala sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi alat dan bahan pembelajaran yang akan digunakan pendidik. Dalam hal ini peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk menyediakan alat proyektor yang lebih banyak lagi.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti memberikan saran untuk penelitian selanjutnya memperluas kajian pada aspek–aspek selain kognitif, seperti aspek afektif atau psikomotorik. Penelitian selanjutnya jua dapat mempertimbangkan sampel yang lebih luas. Penggunaan media pendukung interaktif yang lebih gampang diakses dari pada *wordwall* atau metode analisis yang berbeda agar hasil penelitian lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ahsaniyyah, R., & Fanny, A. M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPAS di Kelas IV SDN Sumur Welut III/440. *Authentic Education*, 1(1), 19–25. <https://doi.org/10.71264/aej.v1i1.10>
- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Yuniansyah, Zanthi, Lu. slyvyna, Fauzi, M., Mudrikah, Widyaningrum, Falaq, & Kurniasari. (2021). *Model - Model Pembelajaran*. CV Pradina Pustaka Grup.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, A. 2023. Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401->
- Arikunto, S. 2018. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arrosyad, M.I., Antika, D., Dzulqa, E.T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. 202. Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 414–423.
- Asmara, D., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Kelas IV. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1763–1770. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.742>
- Azizah, Sani, N. K., Aras, N. F., Adriana, L., Friska, Safira, R., Ainun, A. N., Nurfadilah, S., Maulida, K. R., & Noviantari, K. D. 2022. *Buku Panduan Model Pembelajaran Nobangan*. Guepedia.
- Dheni, D. R., Nawawi, E., & Saputra, D. 2024. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sd Negeri 241 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*

*Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49–59.

Djamaluddin, & Wardhana. 2019. Seeing and learning. In Awal Syadad (Ed.), *CV. Kaafah Learning Center* (Issue 2188).

Gesmi, I., & Hendri, Y. (2018). *Buku Ajar Pendidikan Pncasila*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung.  
<https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>

Husna, A., & Farida. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik di Kelas IV SD Gugus 03 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 299–311.

Kartini, D., & Dewi, D. A. 2021. Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 113–118.  
<https://ummaspul.e-journal.id/edupsyscouns/article/view/1304>

Kulsum, U. 2023. *Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik*. Pusat Pengembangan Dan Penelitian Indonesia.

Mira, M., Sabilah, A., Royani, S., Sopiha, S., Sahrani, S., Rahmi, R., Sonang Siregar, P., & Marta, E. 2021. Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 351.  
<https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.34535>

Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. M. 2021. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Muharam, L. O., Idrus, M., & Hamuni. 2023. Teori Teori Belajar Perspektif Teori dan Aplikasi dalam Pembelajaran. In *Eureka Media Aksara*.

Muncarno. (2017). *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. In Hamim Gurop, Lampung

Munthe, A. FITRIANI, Harahap, M. J., & Fajri, Y. 2023. Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.

Munte, R. S., Risnita, Jailani, M. S., dan Siregar Isropil. 2023. Jenis Penelitian Eksperimen dan Noneksperimen (Design Klausal Komparatif dan Design Korelasional). *Jurnal Pendidikan* 7(3),2760227605.<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11128>

- Nisa et al. 2025. *Nur Aini Lutfin Nisa dan Rida Fironika Kusumadewi*. 10.
- Nurul Hidayah, A., & Nuvitalia, D. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2 SE-Artikel), 906–912. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2661>
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>
- octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. 2023. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Implementasi model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4(178-182.), 172–178. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. 2024. Penerapan Model Pbl 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. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Pratiwi, V. D., & Wuryandani, W. 2020. Effect of Problem Based Learning (PBL) Models on Motivation and Learning Outcomes in Learning Civic Education. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 401. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i3.21565>
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., dan Elisa, P. N. 2021. Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.7>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2022. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 72.
- Rade Mancauli Sipayung, Lisbet N. Sihombing, dan Eva Pasaribu. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema 2 Di Kelas III SD Negeri 091316 Pematang Raya. Tematik: *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(2), 74–78.
- Rahman. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 414–431.

<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>

- Ramadan, Z. H., Putri, M. E., & Nukman, M. 2025. *Konsep & Teori Belajar Pembelajaran Abad 21*. Zifatama Jawa.
- Rifai, A. M. N., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. 2024. *Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. 15(1), 95–106.
- Rizki, D., Rahmawati, N., Widodo, T. S., Wahyuni, N. indah, & Rifqi, A. 2023. Pemanfaatan Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri Gisiksono 02 Daniatur. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 1812–1825.
- Rizki, D. R. N. W. T. S. W. I. N. R. A. 2023. 2135- Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri , 09(05), 1812–1825.
- Rohman, & Khaliza. 2024. Inovasi Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Quizizz : Alternatif Dalam Meningkatkan Critical Thingking Siswa Di Era Abad 21. *Jurnal Masyarakat Berdikari Dan Berkarya (Mardika)*, 2(2), 72–79. <https://doi.org/10.55377/mardika.v2i2.10159>
- Rohman, S. 2021. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Guepedia.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. 2020. Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. 2022. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. Lokomotif Abdimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1), 11–21.
- Salsabila, E. P. 2024. Implementasi Media Interaktif Wordwall Berbasis Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Negeri Gisikdrono 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4), 139–144. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11119925>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. 2022. Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sugiyono 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung
- Sutianah, C. 2021. *Belajar & Pembelajaran*. CV Qiara Media.
- Triansyah, M. A., & Suryana, I. S. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall

Terhadap Motivasi Belajar Matematika Perkalian Bilangan Bulat.  
*PERISKOP : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 32–38.  
<https://doi.org/10.58660/periskop.v4i2.57>

- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. 2022. Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.  
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.467>
- Vebrianto, R., Susanti, R., Annisa, Nurhadi, Mutia, D. A., & Ningsih, S. A. 2021. *Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Yang Efektif di SD/MI*. DOTPLS Publisher.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2017. *Modul Teori Belajar* (Vol. 17). CV. Adanu Abimata.
- Wajdi, F., Astuti, E. R. W., Achmad, F. S., Suanto, Mashita, M., Halimah, L., Nu'man, M. H., Subandi, Y., Keraf, F. M. P., Hamson, Z., Robby, S. K. I., Riyanti, D., & Puspitasari, M. 2025. *Kapita Selekta Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Widina Media Utama.
- Yuliah, A., Judijanto, L., Maiwan, M., Irawatie, A., & Ikhwanudin. 2025. *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Zamhari Zamhari, Dwi Noviani, & Zainuddin Zainuddin. 2023. Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 01–10. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>