

**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
GAME EDUKASI *WORDWALL* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SD GUGUS LARASATI KOTA SEMARANG**

Anis Fikri Yatil Aula¹, Akhmad Junaedi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

¹anisfikri07@students.unnes.ac.id, ²akhmadjunaedi143@mail.unnes.ac.id,

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of Problem Based Learning (PBL) with the assistance of the Wordwall educational game on the interest and learning outcomes of fourth-grade IPAS students in elementary schools. This research employs a Quasi Experimental Design utilizing a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 16 students from class IV at SDN Pakintelan 03 and 20 students from class IV at SDN Pakintelan 02 in Semarang City. Both groups were comparable in terms of initial abilities prior to treatment. After treatment, the experimental group showed statistically significant differences in average interest and learning scores compared to the control group, as evidenced by significance tests yielding a p-value of <0.05. The results of hypothesis testing regarding the effectiveness of interest and learning outcomes also yielded a significance value of <0.05. Therefore, it can be concluded that the application of the problem-based learning model supported by the educational game Wordwall is effective for IPAS learning in elementary schools.

Keywords: wordwall, IPAS learning, problem based learning

ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* ditinjau dari minat dan hasil belajar IPAS kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Experimental Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian adalah 16 peserta didik kelas IV SDN Pakintelan 03 dan 20 peserta didik kelas IV SDN Pakintelan 02 Kota Semarang. Kedua kelas memiliki kemampuan yang sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan, kelas eksperimen memiliki perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar dengan kelas kontrol, hal tersebut dibuktikan dengan uji perbedaan dan diperoleh nilai signifikansi < 0,05. Hasil uji hipotesis keefektifan minat dan hasil belajar didapatkan nilai signifikansi < 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* efektif diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *wordwall*, pembelajaran IPAS, PBL

A. Pendahuluan

Pendidikan dianggap sebagai hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga setiap warga Indonesia berhak mendapatkannya dan berharap agar pendidikan ini terus berkembang. Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai kegiatan yang terencana dan terstruktur dalam rangka mewujudkan tempat dan kegiatan belajar mengajar di mana peserta didik dapat meningkatkan potensi yang ada di dalam dirinya secara aktif, di mana potensi tersebut meliputi kecerdasan emosional dan batin, karakteristik, budi pekerti, serta tingkat imajinasi yang diperlukan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai warga negara yang baik.

Tentunya, pedoman dan arahan diperlukan agar proses pembelajaran dapat efektif dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan pembelajaran; pedoman dan instruksi ini dikenal sebagai kurikulum (Zuwiranti, 2023:26). Mengembangkan kurikulum secara terus menerus merupakan salah satu cara untuk mencapai kompetensi yang diperlukan. Langkah awal dalam

menyikapi hal ini adalah dengan melakukan penyempurnaan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka belajar dibuat khusus untuk menjamin kebebasan merdeka belajar (Inayati, 2022:293).

Salah satu penerapan kurikulum merdeka di sekolah dasar yaitu perubahan mata pelajaran dimana dalam kurikulum 2013 menggunakan tematik, namun dalam kurikulum merdeka dipisah menjadi mata pelajaran masing-masing. Selain itu, mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi satu yang dinamakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerapannya dilakukan selama masing-masing satu semester, yaitu mata pelajaran IPA di semester 1 dan IPS di semester 2 (Iskandar, 2023).

Implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar tentunya mempunyai tantangan dan hambatan tersendiri bagi pendidik, yaitu perlunya mengembangkan model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi menarik, aktif, dan mudah dipahami siswa. Model pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan dari awal hingga akhir

suatu pembelajaran yang direncanakan dan diterapkan di dalam kelas. (Putri, 2022:17). Sedangkan media pembelajaran mengacu pada instrumen fisik maupun nonfisik yang digunakan guru untuk membantu siswa mempelajari materi secara lebih efektif dan efisien agar sumber daya pendidikan dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar dan lebih cepat diterima oleh mereka. (Puspitarini, 2019:54).

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang direncanakan. Salah satu kriteria tujuan pembelajaran tercapai atau sesuai rencana yaitu hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar adalah pencapaian dari partisipasi individu dalam kegiatan pembelajaran. (Rahman, 2021: 290). Kriteria lain untuk melihat tujuan pembelajaran tersebut tercapai adalah minat belajar yang tinggi. Minat dapat dilihat sebagai motivasi umum untuk menyelesaikan tugas belajar bila dikaitkan dengan proses belajar. (Achru, 2019:209). Minat belajar siswa dapat dipengaruhi dari beberapa hal, salah satunya yaitu

proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa.

Penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara, observasi, angket, dan data dokumen pada kelas IV SDN Pakintelan 02 dan SDN Pakintelan 03 diperoleh hasil bahwa mata pelajaran yang masih terdapat permasalahan salah satunya yaitu mata pelajaran IPAS. Kegiatan wawancara pertama kali dilakukan dengan narasumber guru kelas IV SDN Pakintelan 02 Kota Semarang.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa permasalahan di kelas IV yaitu terdapat kendala dalam menggunakan media pembelajaran. Hambatan tersebut yaitu berupa kurangnya waktu persiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran dan keterbatasan teknologi yang ada di sekolah tersebut, sehingga guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat

dengan angket yang berisi respon siswa mengenai minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS dan penggunaan model serta media pembelajaram dalam mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil survei angket tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa mayoritas siswa menunjukkan kurang minat terhadap mata pelajaran IPAS. Selain itu, respon siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran berbentuk *game* untuk diterapkan dalam pelajaran IPAS.

Kegiatan wawancara yang kedua dilakukan dengan narasumber guru kelas IV SDN Pakintelan 03 Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa permasalahan di kelas IV yaitu terdapat kesulitan dalam mata pelajaran IPAS materi gaya dan hambatan dalam penggunaan media pembelajaran. Hambatan tersebut yaitu berupa kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dan keterbatasan teknologi yang ada di sekolah tersebut. Media yang sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yaitu berupa gambar. Sedangkan untuk model yang digunakan guru yaitu model

pembelajaran kontekstual. Hal ini berpengaruh terhadap kurangnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Hasil wawancara tersebut juga diperkuat dengan angket yang berisi respon siswa mengenai minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS dan penggunaan model serta media pembelajaram dalam mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil survei angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan kurang minat terhadap mata pelajaran IPAS. Selain itu, respon siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai media pembelajaran berbentuk *game* untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan data dokumentasi, hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pakintelan 02 tergolong baik. Sedangkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pakintelan 03 masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai PTS siswa yang masih banyak di bawah KKTP. KKTP (Kriteria Keterangan Tujuan Pembelajaran) untuk mata pelajaran IPAS di SDN Pakintelan 02 yaitu 65. Kelas IV SDN Pakintelan 02 dengan jumlah siswa sebanyak 20, dinilai dari hasil PTS mata pelajaran IPAS

didapatkan bahwa tidak ada siswa (0%) yang mendapat nilai di bawah KKTP, sementara 20 siswa (100%) memperoleh nilai di atas KKTP. Sedangkan KKTP untuk mata pelajaran IPAS di SDN Pakintelan 03 yaitu 71. Siswa kelas IV SDN Pakintelan 03 yang berjumlah 16, dinilai dari hasil PTS mata pelajaran IPAS yang diperoleh bahwa sebanyak 15 siswa (93,75 %) yang mendapatkan nilai di bawah KKTP dan 1 siswa (6,25%) yang mendapatkan nilai di atas KKTP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti hendak menyelidiki keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan media *game* edukasi *Wordwall*. *Problem Based Learning* (PBL) adalah penggunaan beberapa kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di dunia nyata, termasuk kemampuan untuk menghadapi komplikasi baru dan yang sudah ada sebelumnya. Penyelesaian permasalahan generik yang sering muncul dalam proses diprioritaskan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. (Purnomo, 2022:24).

Dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* ini, guru akan meminta siswa untuk mengumpulkan sebanyak mungkin informasi untuk menjawab pertanyaan yang muncul sendiri atau berdiskusi dengan anggota kelompok dengan tetap diawasi dan diawasi oleh guru (Putri, 2022:20).

Langkah-langkah atau sintaks dari model pembelajaran *Problem Based Learning* mencakup: 1) mengarahkan siswa menuju masalah; 2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) memberikan panduan untuk penyelidikan individu dan kelompok; 4) membuat dan menyajikan hasil karya; 5) menyelidiki strategi pemecahan masalah. (Rahmadani, 2019:80).

Penelitian yang relevan dan mendukung mengenai dampak model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Himawan, 2023) yang menghasilkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* dengan bantuan media peran dalam mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa dalam aspek pengetahuan, dari 62% pada siklus I

menjadi 81% di siklus II.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam penerapannya akan berbantuan media *game* edukasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah alat evaluasi yang menghibur untuk anak-anak serta sumber belajar yang berguna. Kita dapat menggunakan laptop atau *smartphone* untuk memainkan *game* ini. Siswa dapat terlibat dalam aplikasi dinding kata melalui aktivitas interaktif, audio, animasi, dan visual (Lestari dalam Hidayaty, 2022:213).

Penelitian yang relevan dan mendukung adanya dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa yaitu hasil penelitian yang diteliti oleh (Wijayanti, 2023) yang menyimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA pada tema 5 materi cuaca, terutama pada subtema 4 mengenai cuaca, musim, dan iklim di kelas III SDN Wonotingal saat guru menggunakan model *Problem Based Learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti hendak melakukan penelitian yang berjudul "Keefektifan Model *Problem Based Learning*

berbantuan Media *Game* Edukasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus Larasati Kota Semarang."

Berikut rumusan masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu: (1) Apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional? (2) Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional? (3) Apakah model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* efektif ditinjau dari minat belajar IPAS materi gaya di sekitar kita di SD? (4) Apakah model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS materi gaya di sekitar kita pada peserta didik di SD?.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, tujuan dari peneliti ini adalah sebagai berikut: (1) Menganalisis perbedaan

rata-rata minat belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional. (2) Menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional. (3) Menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* ditinjau dari minat belajar IPAS materi gaya di sekitar kita di SD. (4) Menguji keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* ditinjau dari hasil belajar IPAS materi gaya di sekitar kita di SD.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada guru untuk mempunyai acuan dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan efektif dalam pembelajaran IPAS serta meningkatkan aktivitas peserta didik. Selanjutnya, memberikan opsi bagi sekolah untuk meningkatkan penerapan berbagai model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang baru dan kreatif.. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini juga dapat memberikan

kontribusi dalam bidang ilmu pengetahuan, terutama dalam pengembangan model dan media pembelajaran IPAS untuk SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang merupakan pendekatan untuk mengamati dampak dari perlakuan khusus yang diberikan. (Sugiyono, 2016:6). Penelitian ini bertujuan untuk mengamati pengaruh suatu perlakuan terhadap sampel dengan menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *game* edukasi *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan berupa penggunaan model konvensional.

Peneliti akan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali terhadap masing-masing kelas. Kedua kelas tersebut nantinya akan diminta untuk mengerjakan dua jenis test yaitu *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan minat dan hasil belajar peserta didik. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas

IV SDN Pakintelan 02 dan peserta didik kelas IV SDN Pakintelan 03 Kota Semarang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Simple Random Sampling*. Terdapat 20 peserta didik kelas IV SDN Pakintelan 02 sebagai kelas eksperimen dan 16 peserta didik kelas IV SDN Pakintelan 03 sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan metode tes dan non-tes. Peneliti memberikan dua kali tes kepada peserta didik, yaitu *pretest* dan *posttest*. Terdapat 30 soal pilihan ganda untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest* yang telah melalui tahapan uji coba di kelas IV SDN Pakintelan 01. Pengumpulan data non tes berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti membagikan angket minat sebanyak dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Terdapat 25 pernyataan untuk dijadikan angket *pretest* dan *posttest* yang telah melalui tahapan uji coba di kelas IV SDN Pakintelan 01.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebanyak dua tahapan, yaitu analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Data

Analisis Data	Uji
Analisis Awal	Normalitas awal
	Homogenitas awal
	Kesamaan rata-rata <i>pretest</i>
Analisis Akhir	Normalitas akhir
	Homogenitas akhir
	Uji perbedaan
	Uji keefektifan

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji dalam penelitian ini menggunakan data *pretest* dan *posttest*.

Analisis Data Awal

Data nilai *pretest* minat dan hasil belajar peserta didik disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Nilai Pretest Minat dan Hasil Belajar

Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Nilai tertinggi	85
		Nilai terendah	60
		Rata-rata	73,06
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	76
		Nilai terendah	20
		Rata-rata	46,75
Kelas eksperimen	Minat belajar	Nilai tertinggi	84
		Nilai terendah	51
		Rata-rata	69,75
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	80
		Nilai terendah	30
		Rata-rata	54,7

Selanjutnya yaitu uji normalitas awal. Uji normalitas awal merupakan

uji pertama dalam analisis data awal dengan melihat nilai pada kolom *Shapiro-Wilk* dan nilai signifikasinya yaitu 0,05. Hasil uji normalitas awal disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Awal

Test of Normality				
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Stat	df	Sig.
Minat belajar	Kelas Kontrol	,968	16	,800
	Kelas Eksperimen	,960	20	,535
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	,902	16	,087
	Kelas Eksperimen	,964	20	,632

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,800 > 0,05$ dan $0,535 > 0,05$). Selanjutnya nilai signifikansi hasil belajar menunjukkan lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen ($0,087 > 0,05$ dan $0,632 > 0,05$). Hasil nilai signifikansi diketahui lebih dari 0,05, oleh karena itu kelas kontrol dan eksperimen telah dinyatakan memiliki distribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas awal dan diketahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal, uji yang dilakukan selanjutnya yaitu uji homogenitas awal. Hasil uji homogenitas awal disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Awal

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	,948	1	34	,337
Hasil Belajar	Based on Mean	3,490	1	34	,070

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi minat belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,337 ($0,337 > 0,05$), selanjutnya nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,070 ($0,070 > 0,05$), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen. Kemudian dilakukan pengujian untuk menentukan apakah rata-rata *pretest* tersebut sama. Uji tersebut bertujuan untuk dapat melihat kesamaan rata-rata kedua kelas sebelum dilakukannya perlakuan. Uji yang digunakan yaitu uji *independent sample T-test*.

Berdasarkan uji kesamaan rata-rata *pretest* minat belajar secara statistik menggunakan uji *independent sample T-test*, diperoleh *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ ($0,209 > 0,05$). Kemudian untuk hasil belajar, didapatkan diperoleh *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ ($0,169 > 0,05$).

Jadi, ditarik kesimpulan bahwa tidak adanya perbedaan atau kedua

kelas memiliki kemampuan sama sebelum diberi perlakuan. Hasil dari uji independent sample T-test dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Pretest

Independent Sample Test						
		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means		
Variabel		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	Equal variances assumed	,948	,37	1,237	34	,209
	Unequal variances assumed					
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3,490	,070	1,404	34	,169
	Unequal variances assumed					

Analisis Akhir

Uji pertama dalam analisis data akhir yaitu uji normalitas data akhir. Hasil uji normalitas data akhir disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Akhir

Test of Normality				
Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Stat	Df	Sig.
Minat belajar	Kelas Kontrol	,942	16	,368
	Kelas Eksperimen	,939	20	,232
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	,956	16	,586
	Kelas Eksperimen	,943	20	,271

Uji normalitas data akhir dengan melihat nilai pada kolom Shapiro-Wilk dan nilai signifikansinya

yaitu 0,05. Uji normalitas data akhir menggunakan nilai *posttest*.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa signifikansi minat belajar lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen (0,368 > 0,05 dan 0,232 > 0,05). Selanjutnya nilai signifikansi hasil belajar siswa menunjukkan lebih dari 0,05 untuk kelas kontrol dan eksperimen (0,586 > 0,05 dan 0,271 > 0,05). Hasil nilai signifikansi diketahui lebih dari 0,05, maka kelas kontrol dan eksperimen telah dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah melalui uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas akhir. Hasil uji homogenitas akhir disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Akhir

Test of Homogeneity of Variance					
Variabel		Levene statistic	df1	df2	Sig.
Minat Belajar	Based on Mean	1,229	1	34	,275
Hasil Belajar	Based on Mean	,070	1	34	,793

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai signifikansi minat belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,275 (0,275 > 0,05), selanjutnya nilai signifikansi hasil belajar pada *Based on Mean* lebih dari 0,05 yaitu 0,793

(0,793 > 0,05), sehingga kedua kelas dinyatakan homogen.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan dan keefektifan berdasarkan nilai *posttest* kedua kelas. Data nilai *posttest* minat dan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Nilai Posttest Minat dan Hasil Belajar

Belajar			
Kelas	Variabel	Data	Skor
Kelas kontrol	Minat belajar	Nilai tertinggi	90
		Nilai terendah	74
		Rata-rata	81,5
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	86
		Nilai terendah	63
		Rata-rata	73,63
Kelas eksperimen	Minat belajar	Nilai tertinggi	97
		Nilai terendah	74
		Rata-rata	85,55
	Hasil belajar	Nilai tertinggi	93
		Nilai terendah	63
		Rata-rata	79,65

Berdasarkan data tersebut, selanjutnya akan dilakukan uji perbedaan menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji perbedaan dilakukan sebanyak dua kali yaitu untuk variabel minat dan hasil belajar. Prinsip pengambilan keputusan hipotesis yaitu H0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H0

diterima apabila nilai signifikan > 0,05 (Priyatno, 2010:35-36).

Uji perbedaan yang pertama yaitu uji perbedaan minat belajar. Hipotesisnya yaitu terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan minat belajar disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Uji Perbedaan Minat Belajar

Independent Sample Test						
Levene's Test for Equality of Varian			t-test for Equality of Means			
Variabel	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	
Minat Belajar	Equal variances assumed	1,229	,275	2,402	304	,022

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,402 dan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,022. Nilai t_{tabel} yaitu 2,032 Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,402 > 2,032) dan memiliki nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,022 (0,022 < 0,05), maka H0 ditolak. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan dalam rata-rata minat belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based*

Learning berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional. Uji perbedaan yang kedua yaitu uji perbedaan hasil belajar. Hipotesisnya yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional. Hasil uji perbedaan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar

Independent Sample Test					
Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means			
Variabel	F	Sig.	T	d	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed 0,070	,793	2,186	384	,036

Berdasarkan data tersebut, diketahui nilai t_{hitung} yaitu 2,186 dan nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,036. Nilai t_{tabel} yaitu 2,032. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,186 > 2,032) dan memiliki nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,036 (0,036 < 0,05), maka H₀ ditolak. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar antara pembelajaran model *Problem Based Learning* berbantuan *game*

edukasi *Wordwall* dengan model konvensional.

Setelah uji perbedaan, uji selanjutnya yaitu uji keefektifan. Uji keefektifan pada penelitian ini menggunakan uji *one sample t-test*. Prinsip pengambilan keputusan hipotesis yaitu H₀ diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H₀ diterima apabila nilai signifikan > 0,05 (Priyatno, 2010:35-36). Uji keefektifan yang pertama yaitu uji keefektifan minat belajar. Terdapat pedoman penilaian minat belajar yang peneliti gunakan sebagai acuan dalam menilai minat belajar. Menurut Suharsimi Arikunto (2016:245) pedoman konversi nilai "P rata-rata" dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Pedoman Konversi Minat Belajar Peserta Didik

Tingkat Persentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
70% - 79%	Baik
60% - 69%	Cukup
50% - 59%	Kurang
0% - 49%	Sangat Kurang

Uji keefektifan digunakan untuk melihat seberapa efektif pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hipotesisnya yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan *game*

edukasi *Wordwall* lebih efektif ditinjau dari minat belajar IPAS kelas IV SD materi gaya di sekitar kita. Hasil uji keefektifan minat belajar disajikan pada Tabel 12.

Tabel 12. Uji Keefektifan Minat Belajar

One-Sample Test			
Test Value = 70			
	T	Df	Sig.(2-tailed)
Minat belajar	14,243	19	,000

Berdasarkan data tersebut, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 14,243 dan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai t_{tabel} yaitu 2,093. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,243 > 2,093$) dan memiliki nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), oleh karena itu H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* lebih efektif ditinjau dari minat belajar IPAS kelas IV SD materi gaya di sekitar kita.

Uji keefektifan yang kedua yaitu uji keefektifan hasil belajar. Hipotesisnya yaitu model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS kelas IV SD materi gaya di sekitar kita. Berdasarkan uji keefektifan hasil belajar menggunakan uji *one sample*

t-test, diketahui nilai t_{hitung} yaitu 7,759 dan nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,000. Nilai t_{tabel} yaitu 2,093. Diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,759 > 2,093$) dan memiliki nilai *sig. (2-tailed)* yaitu 0,000 ($0,000 < 0,05$), oleh karena itu H_0 ditolak. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wordwall* lebih efektif ditinjau dari hasil belajar IPAS kelas IV SD materi gaya di sekitar kita. Hasil uji keefektifan hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. Uji Keefektifan Hasil Belajar

One-Sample Test			
Test Value = 65			
	T	df	Sig.(2-tailed)
Hasil belajar	7,759	19	,000

E. Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan *game* edukasi *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini meliputi pengujian normalitas, homogenitas, kesamaan rata-rata *pretest*, perbedaan, dan keefektifan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kelas kontrol dan eksperimen memiliki tingkat

homogenitas yang sama dan distribusi yang normal. Selain itu, peserta didik berkemampuan yang sama sebelum dilakukannya perlakuan.

Selanjutnya dilakukan uji perbedaan menggunakan *independent sample test*. Hasil uji perbedaan minat dan hasil belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,402 > 2,032$ dan $2,186 > 2,032$) serta nilai signifikansinya $> 0,05$ ($0,022 < 0,05$ dan $0,036 < 0,05$), maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat dan hasil belajar pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall* dengan model konvensional.

Untuk mengetahui keefektifan minat dan hasil belajar model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall*, digunakan uji *one sample t test*. Hasil uji keefektifan minat dan hasil belajar yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,710 > 2,093$ dan $3,194 > 2,093$) serta nilai signifikansinya $> 0,05$ ($0,001 < 0,05$ dan $0,005 < 0,05$), maka dapat diambil kesimpulan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game* edukasi *Wordwall* efektif diterapkan di sekolah dasar.

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan rekomendasi untuk meneliti model berbantuan media pembelajaran. Selain untuk penelitian lanjutan, para peneliti akan memiliki pandangan dalam penggunaan model berbantuan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal idarah*, 3(2), 205-215.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.
- Himawan, J. S., & Mubarak, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar

- Peserta Didik Melalui PBL Berbantuan Media Peran Pada Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nasional (JIPNAS)*, 1(1), 28-37.
- Inayati, U. (2022, August). Konsep dan implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293-304).
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322-2336.
- Priyatno, D. (2010). Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS. Yogyakarta: Gava Media.
- Purnomo, A., & Yahya, M. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. Yayasan Hamjah Diha.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Putri, Silvilatul Karomah. (2022). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas VII di SMP Islam Sabilurrosyad Gasek. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75-86.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall di Kelas III SDN Wonotingal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5211-5233.
- Zuwiranti, A. (2023). Penerapan kurikulum merdeka sd/mi di indonesia. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 26-34.