

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL) BERBANTU MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS III SDN KARANGTEMPEL SEMARANG**

Anis Devitasari¹, Choirul Huda², Arfilia Wijayanti³

¹⁻³PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

¹anisdevitaa@gmail.com, ²choirulhuda@upgris.ac.id,

³arfiliawijayanti@upgris.ac.id

ABSTRACT

A study has been successfully conducted on the effectiveness of the Problem Based Learning model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of third-grade students of SDN Karangtempel Semarang. This study aims to determine the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Wordwall media on the learning outcomes of third-grade students of SDN Karangtempel Semarang. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of the study were all 22 third-grade students of SDN Karangtempel Semarang. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, tests, and documentation. The research instruments in the form of pretest and posttest questions were used to measure student learning outcomes before and after the application of the PBL learning model assisted by Wordwall media. The data obtained were analyzed using the Paired Sample T-Test. The results showed an increase in students' learning outcomes in science after being given treatment. The average pretest score was 56.9 with a learning completion percentage of 14%, while the average posttest score increased to 88.6 with a learning completion percentage of 91%. The t-test results show that the t-value is 19.352, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by Wordwall media is effective in improving the science learning outcomes of third-grade students at SDN Karangtempel Semarang.

Keywords: Problem Based Learning, Wordwall, Learning Outcomes

ABSTRAK

Telah berhasil dilakukan penelitian tentang keefektifan model *Problem Based Learning* berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Exsperimental Design* berupa *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang yang

berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran PBL berbantu media *Wordwall*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 56,9 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 14%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 88,6 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 91%. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai *thitung* sebesar 19,352, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Wordwall, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Pendidikan dianggap sangat penting dalam kehidupan manusia, sehingga setiap warga Indonesia berhak untuk mendapatkannya dan berharap agar pendidikan ini terus maju. Pedoman dan arahan sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran berlangsung efektif dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar, yang disebut sebagai kurikulum (Yulianti dkk., 2022). Melaksanakan pengembangan kurikulum secara berkelanjutan adalah salah satu metode untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan. Langkah pertama dalam menghadapi situasi ini adalah dengan memperbaiki kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar dibuat

agar guru dan siswa bisa belajar dengan lebih bebas dan sesuai kebutuhan (Inayati, 2022:293).

Tujuan utama dari kurikulum merdeka adalah menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, sehingga mereka tumbuh menjadi pelajar Pancasila yang siap menghadapi tantangan masa depan. Kurikulum ini menekankan pentingnya penguatan karakter, khususnya karakter yang mencerminkan nilai-nilai pelajar Pancasila. Dalam kurikulum merdeka ini, pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS. Penggabungan ini bertujuan untuk mengintegrasikan materi IPA dan IPS agar pembelajaran menjadi lebih

kontekstual, menyeluruh, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar tentu menghadirkan tantangan tersendiri bagi para guru, salah satunya adalah merancang model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna mendukung kelancaran proses belajar mengajar (Rahmadani, dkk 2025). Model pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan dari awal hingga akhir suatu pembelajaran yang direncanakan dan diterapkan di dalam kelas. Pendapat tersebut selaras dengan Mayasari dkk., (2021) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas serta menentukan perangkat pembelajaran. Sementara itu, 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 (Aulia dkk., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Februari hingga April 2025 di SDN Karangtempel

Semarang dalam kegiatan magang kependidikan, peneliti memperoleh informasi bahwa media yang digunakan guru kelas ketika mengajar menggunakan PowerPoint, Video Youtube. Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa permasalahan yang terjadi adalah guru masih menggunakan model pembelajaran *Direct Intruction* (pembelajaran langsung), tanya jawab, ceramah dan praktik. Guru juga menyebutkan bahwa terdapat fasilitas teknologi digital untuk membuat media pembelajaran kreatif akan tetapi guru jarang menerapkan media tersebut. Hambatan tersebut yaitu berupa kurangnya waktu persiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga guru lebih sering menggunakan model dan media pembelajaran konvensional. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru kelas kurang menggunakan media pembelajaran berbasis IT serta belum optimal dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini berpengaruh terhadap ketertarikan belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS sehingga peserta didik kurang mendapatkan pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran

interaktif. Masalah yang dialami wali kelas yaitu kesulitan dalam mencapai hasil belajar IPAS yang maksimal, karena masih 64% yang belum tuntas hasil belajarnya dan hanya 34% yang tuntas.

Pada umumnya pembelajaran IPAS membutuhkan model dan media yang kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran sesuai dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Maheswari & Pramudiani, 2021). Untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik, diperlukan model dan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Melalui PBL, siswa dilatih untuk menghadapi dan memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok (Febriyaningsih dkk., (2024). Sejalan dengan penelitian Febyana dkk., (2025) model ini membantu siswa lebih fokus, aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar IPAS yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa juga diberi kesempatan untuk menemukan masalah di lingkungan sekitar dan

mencari solusinya melalui diskusi, sehingga dapat membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik (Dewi dkk., 2024). *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, yaitu siswa kurang termotivasi ketika masalah dianggap sulit atau materi belum dipahami sehingga mereka enggan berusaha menyelesaikan masalah (Hotimah, 2020).

Namun, penggunaan model pembelajaran saja belum cukup, sehingga perlu didukung oleh media pembelajaran agar penyampaian materi lebih jelas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Wordwall* (Rosdiani dkk., 2021). Media ini berbentuk permainan edukatif, seperti kuis dan teka-teki, yang dapat diakses melalui laptop atau smartphone (Susilowatiningsih dkk., 2023). Kelebihan penggunaan media *Wordwall* didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). *Wordwall* menyediakan aktivitas interaktif, audio, animasi, dan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Efendi dkk., 2024). Penggunaan media dapat mempengaruhi efektivitas dalam

proses pembelajaran (Putri dkk., 2023). Dengan media yang tepat, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan keberagaman karakteristik peserta didik (Wibowo dkk., 2024).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru kelas III SDN Karangtempel, perlu diketahui untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam penyampaian pembelajaran mata pelajaran IPAS, maka peneliti tertarik untuk membuat judul penelitian "Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas III SDN Karangtempel Semarang".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karangtempel Semarang, yang berlokasi di Jl. Taman Maluku No.36, Karangtempel, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal dengan kegiatan observasi awal dilakukan pada bulan Juni, sedangkan pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan

September hingga Oktober tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan dan disesuaikan dengan topik pembelajaran serta dengan waktu belajar efektif siswa sehingga memudahkan penelitian.

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu jenis *pre Exsperimental Design*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest Posttest Design* (Sugiyono, 2023:112).

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN Karangtempel yang berjumlah 22 siswa. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN Karangtempel. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *Nonprobability Sampling* yaitu menggunakan teknik total sampling atau penelitian ini semua anggota

sampel digunakan sebagai sampel (Sugiyono 2023:131).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan yaitu mengamati proses kegiatan belajar mengajar pada kelas III SDN Karangtempel Semarang. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mencari permasalahan awal dalam penelitian dan terkait hasil belajar IPAS dari nilai afektif dan nilai psikomotorik menggunakan instrumen penelitian.

2. Wawancara

Narasumber yang dipilih oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang telah terjadi yaitu guru kelas III SDN Karangtempel, dari hasil wawancara peneliti akan mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang ada pada SDN Karangtempel Semarang khususnya siswa kelas III.

3. Tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis

sebagai teknik pengumpulan data hasil belajar siswa. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda.

a. Awal (*Pretest*)

Tes awal dilakukan sebelum *treatment*, *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum menerapkan model dan media pembelajaran.

b. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah *treatment*, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang daftar nama, jumlah siswa yang menjadi subyek penelitian, daftar nilai harian, serta foto saat proses

pembelajaran dan penelitian berlangsung.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan alat ukur yang menunjukkan tingkat keakuratan dan ketepatan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila $r_{xy} \geq r_{tabel}$. Dengan hasil itu perhitungan kemudian dibandingkan dengan harga kritis *r product moment* dengan ketentuan $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka soal dikatakan valid dengan taraf signifikan 5% dan dikatakan tidak valid apabila $r_{xy} \leq r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Semakin tinggi nilai r_{xy} , maka semakin baik reliabilitas suatu soal, artinya soal tersebut cenderung memberikan hasil

yang konsisten dan dapat dipercaya.

c. Uji Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran tes merupakan peluang untuk menjawab soal dengan benar kemudian dinyatakan dengan indeks pada taraf kemampuan tertentu. Soal dengan indeks kesukaran di bawah 0,30 dikategorikan sebagai soal sukar, indeks antara 0,30 hingga 0,70 termasuk soal sedang, sedangkan indeks di atas 0,70 menunjukkan bahwa soal tersebut tergolong mudah.

d. Uji Daya Pembeda

Daya beda soal merupakan indikator untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah. Semakin besar nilai daya beda, maka semakin baik kualitas soal tersebut. Sebaliknya, soal dengan nilai daya beda negatif menunjukkan kualitas yang buruk dan tidak layak digunakan.

2. Uji Normalitas

a. Tahap Awal

Uji normalitas awal dilaksanakan pada nilai *pretest* sebelum perlakuan pada peserta didik kelas III SDN Karangtempel. Untuk mengetahui normalitas sampel dari populasi dilakukan dengan menggunakan uji *Lilliefors*. Jika $L_o < L_{tabel}$ maka H_o diterima yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dan jika $L_o > L_{tabel}$ maka H_o ditolak yaitu sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

b. Tahap Akhir

Uji normalitas akhir digunakan untuk mengetahui apakah suatu data akhir berdistribusi normal atau tidak setelah diberi perlakuan. Sampel acak dengan hasil pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$. Sampel ini akan diuji.

3. Uji T-test

Uji *paired sample T-test* adalah uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil pada satu kelompok orang antara sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan, yang digunakan untuk membandingkan

nilai sebelum diberi perlakuan dengan nilai sesudah diberi perlakuan.

4. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan belajar siswa diukur dengan KKTP yang telah ditentukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

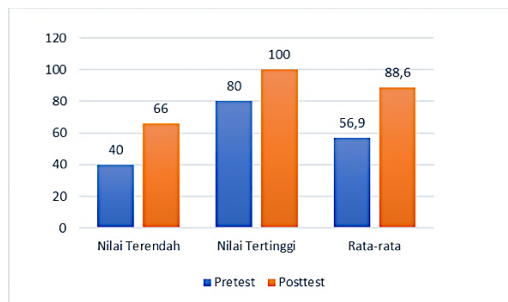
Berikut data hasil belajar siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang dapat dilihat pada tabel

Tabel 1 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Kognitif

Keterangan	Aspek Kognitif	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttes</i>
	<i>t</i>	
Nilai tertinggi	80	100
Nilai terendah	40	66
Rata-rata	56,9	88,6
Standar deviasi	10,41	11,05

Berdasarkan tabel 1 hasil rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* dari 22 siswa, menunjukkan bahwa nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan rata-ratanya 56,9 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 80 serta standar deviasi 10,41. Nilai *posttest* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* rata-ratanya 88,6 dengan nilai terendah 66 dan nilai tertinggi 100 serta standar deviasi 11,05. Dari kedua hasil

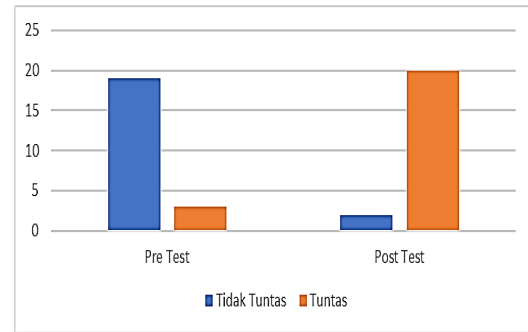
tersebut terlihat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan siswa. Hasil dan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam gambar 1.



Gambar 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Perbedaan tersebut dilihat dari nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata. Dapat ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall*.

Setelah diberikan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall*, siswa yang tidak tuntas dalam penilaian *posttest* berjumlah 2 siswa dan yang tuntas berjumlah 20 siswa. Dari data tersebut dapat disajikan ke dalam gambar 2.



Gambar 2 Nilai Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

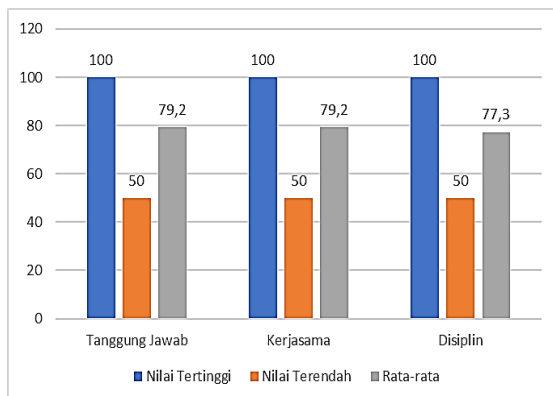
Berdasarkan gambar 2 setelah diberi perlakuan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall*, siswa mengalami peningkatan dilihat dari kenaikan pada nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Afektif

Keterangan	Aspek Afektif		
	Tanggung Jawab	Kerjasama	Disiplin
Nilai tertinggi	100	100	100
Nilai terendah	50	50	50
Rata-rata	79,2	79,2	77,3
Rata-rata klasikal	78,5		

Berdasarkan tabel 2 hasil rekapitulasi pembelajaran afektif dari 22 siswa, menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada setiap aspek afektif, yaitu tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin, masing-masing mencapai skor 100, sedangkan nilai terendah pada ketiga aspek tersebut adalah 50. Rata-rata nilai aspek tanggung jawab dan kerja sama

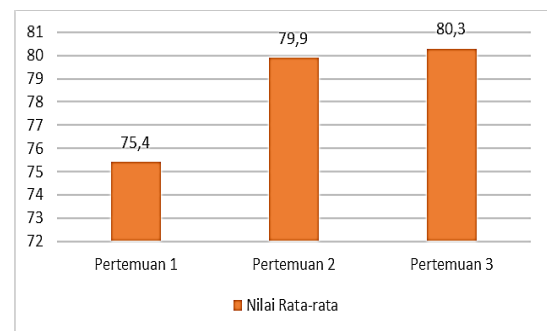
masing-masing sebesar 79,2, sementara aspek disiplin memiliki rata-rata 77,3. Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata klasikal pembelajaran afektif sebesar 78,5 yang menunjukkan bahwa secara umum pencapaian aspek afektif siswa berada pada kategori baik, meskipun terdapat variasi antara siswa satu dengan yang lain. Penilaian tersebut dilakukan melalui observasi aktivitas belajar peserta didik selama penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Nilai dari ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Nilai Pembelajaran Afektif

Berdasarkan gambar 3 aspek afektif yang paling menonjol adalah tanggung jawab dan kerja sama, yang ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata tertinggi sebesar 79,2. Hal ini

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu melaksanakan tugas dengan baik serta bekerja sama secara aktif selama proses pembelajaran.



Gambar 4 Nilai Rata-Rata Ranah Afektif

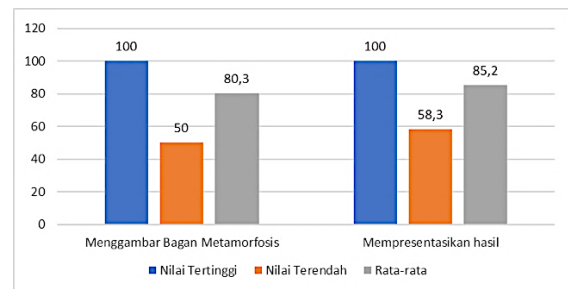
Berdasarkan gambar 4 menunjukkan bahwa nilai ranah afektif peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada ranah afektif, nilai rata-rata meningkat dari 75,4 pada pertemuan pertama menjadi 79,9 pada pertemuan kedua, dan kembali meningkat menjadi 80,3 dipertemuan ketiga. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sikap peserta didik, khususnya pada aspek tanggung jawab, kerjasama, dan disiplin, semakin berkembang selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3 Data Nilai Rekapitulasi Pembelajaran Psikomotorik

Keterangan	Aspek Psikomotorik	
	Menggambar Bagan Metamorfosis	Mempresentasikan Hasil
Nilai tertinggi	100	100
Nilai terendah	50	58,3
Rata-rata	80,3	85,2
Rara-rata klasikal	82,8	

Berdasarkan tabel 3 hasil rekapitulasi pembelajaran psikomotorik dari 22 siswa, menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada aspek menggambar bagan metamorfosis dan mempresentasikan hasil masing-masing mencapai skor 100. Sementara itu, nilai terendah pada aspek menggambar bagan metamorfosis sebesar 50, dan pada aspek mempresentasikan hasil sebesar 58,3. Rata-rata nilai aspek menggambar bagan metamorfosis sebesar 80,3, sedangkan aspek mempresentasikan hasil memiliki rata-rata yang lebih tinggi yaitu 85,2. Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata klasikal pembelajaran psikomotorik sebesar 82,8, yang menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik peserta didik berada pada kategori baik. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menunjukkan keterampilan dalam menggambar bagan metamorfosis serta

mempresentasikan hasil pembelajaran dengan cukup optimal selama penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* pada pembelajaran IPAS. Dari data tersebut dapat dilihat pada gambar 5.

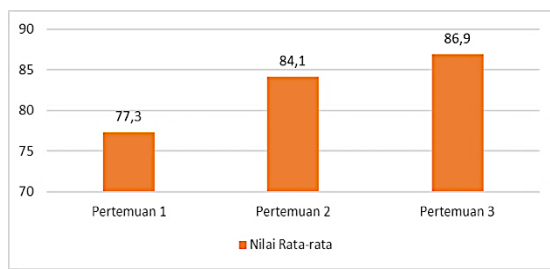


Gambar 5 Nilai Pembelajaran Psikomotorik

Berdasarkan gambar 5 aspek psikomotorik yang paling menonjol adalah kemampuan mempresentasikan hasil, yang ditunjukkan oleh perolehan nilai rata-rata tertinggi sebesar 85,2. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyampaikan hasil kerja dengan baik, percaya diri, serta terampil dalam mengomunikasikan materi yang dipelajari.

Tabel 4 Uji Normalitas Awal Hasil Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0.192	22	0.034	0.945	22	0.250



Gambar 6 Nilai Rata-Rata Ranah Psikomotorik

Berdasarkan gambar 6, nilai rata-rata ranah psikomotorik peserta didik mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, nilai rata-rata psikomotorik sebesar 77,3, kemudian meningkat menjadi 84,1 pada pertemuan kedua, dan kembali meningkat menjadi 86,9 pada pertemuan ketiga.

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* yang dilaksanakan mampu meningkatkan sikap dan keterampilan peserta didik secara bertahap dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya. Lembar observasi aktivitas belajar peserta didik yang mencakup penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran, karena tidak hanya membantu peserta didik dalam proses belajar, tetapi juga menjadi

acuan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi profesional serta mutu pembelajaran.

Tabel 4 Uji Normalitas Awal Hasil Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0.192	22	0.034	0.945	22	0.250

Berdasarkan tabel 4 hasil output di atas diperoleh informasi bahwa pada *pretest* statistik yang diperoleh adalah 0,945 dengan df 22 dan nilai sig sebesar 0,250. Karena nilai Sig. lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa *pretest* berdistribusi normal, memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

Tabel 5 Uji Normalitas Akhir Hasil Belajar

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i>	0.109	22	0.200	0.964	22	0.583

Berdasarkan tabel 5 hasil output di atas diperoleh informasi bahwa pada *posttest* statistik yang diperoleh adalah 0,964 dengan df 22 dan nilai Sig. sebesar 0,583. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa uji Shapiro-Wilk

menunjukkan bahwa *posttest* berdistribusi normal, memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05.

Tabel 6 Hasil Perhitungan Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
					95% Confidence Interval				
					Of the Difference				
Pai	Pre	Mean	std.	std.	Lower	Upper	t	df	sig
r	t-		Deviation	Error					
1	Post			Mean					(2-tailed)
	test	56.909	13.793	2.941	50.794	63.025	19.352	21	0.000

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan Uji Paired Sample T-test diperoleh bahwa rata-rata hasil pretest yaitu 56,9 dan rata-rata hasil posttest yaitu 88,6 dengan N=22, thitung sebesar 19,352 sedangkan ttabel dengan $df=N-1=22-1=21$, serta dengan taraf signifikan sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

Dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dituliskan bahwa terdapat perbedaan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall*.

Tabel 7 Persentase Ketuntasan Pretest

Kriteria	Hasil Belajar	
	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	3	14%
Tidak Tuntas	19	86%
Jumlah	22	100%

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih didominasi oleh kategori tidak tuntas. Dari total 22 siswa, hanya 3 siswa dengan persentase sebesar 14% yang mencapai ketuntasan belajar, sementara itu sebanyak 19 siswa dengan persentase 86% belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.

Tabel 8 Persentase Ketuntasan Posttest

Kriteria	Hasil Belajar	
	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	20	91%
Tidak Tuntas	2	9%
Jumlah	22	100%

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 20 dengan nilai persentase 91%. Sementara itu jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 dengan persentase 9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

sebagian besar peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji ketuntasan belajar klasikal, diperoleh hasil perhitungan klasikal pada *pretest* memperoleh 14% dan *posttest* memperoleh 91% dari keseluruhan maka dikatakan “Tuntas”. Dapat dikatakan bahwa tingkat pemahaman kognitif *posttest* terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall*.

Tabel 9 Persentase Ketuntasan Afektif dan Psikomotorik

Kriteria	Afektif		Psikomotorik	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	16	73%	20	91%
Tidak Tuntas	6	27%	2	9%
Jumlah	22	100%	22	100%

Berdasarkan tabel 9 hasil penilaian ranah afektif menunjukkan bahwa dari 22 siswa, sebanyak 16 siswa (73%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 6 siswa (27%) belum tuntas. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap yang baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang perlu pendampingan untuk

meningkatkan aspek afektifnya. Sementara itu, pada ranah psikomotorik terlihat hasil yang lebih tinggi, di mana 20 siswa (91%) telah tuntas dan hanya 2 siswa (9%) yang belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah mampu melaksanakan keterampilan atau aktivitas praktik dengan baik sesuai indikator pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar klasikal, diperoleh bahwa ketuntasan pada ranah afektif mencapai 73%, yang menunjukkan sebagian besar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan meskipun masih ada beberapa yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, ketuntasan pada ranah psikomotorik mencapai 91%, yang menandakan bahwa hampir seluruh siswa telah mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan di SDN Karangtempel Semarang dapat diidentifikasi bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Wordwall* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran

konvensional, karena mampu meningkatkan serta hasil belajar peserta didik baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* membuktikan adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebesar 50,89 menjadi 76,89 pada *posttest*, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 0% menjadi 83%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media interaktif seperti *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki perbedaan dan kebaruan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena tidak hanya menilai peningkatan hasil belajar melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, tetapi juga menganalisis aspek afektif dan psikomotorik peserta didik selama pembelajaran. Aspek afektif yang dinilai meliputi tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin, sedangkan aspek

psikomotorik mencakup keterampilan menggambar bagan dan mempresentasikan hasil. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang dampak penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* terhadap perkembangan peserta didik. Selain itu, penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif yang menampilkan visual dan mengaitkan konsep dengan masalah nyata turut mendukung pembelajaran bermakna serta meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.

Dengan demikian tujuan penelitian telah tercapai yaitu peneliti telah membuktikan dari hasil hipotesis dengan berlandaskan penelitian yang relevan dan kajian teoritis maka disimpulkan bahwa terdapat keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang dilakukan di SDN Karangtempel Semarang Kecamatan Semarang Timur Kabupaten Kota

Semarang Provinsi Jawa Tengah, dapat disimpulkan bahwa efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas III. Penelitian diukur dari hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran atau pemberian pretest posttest. Hal ini dapat dilihat dengan uji ketuntasan klasikal yang diperoleh sebelum diberi perlakuan sebesar 14% atau 3 siswa yang tuntas KKTP kemudian setelah diberikan perlakuan mendapat persentase 91% atau sebanyak 20 siswa tuntas KKTP. Dan dengan hasil uji Paired T-test dengan taraf signifikan 0,05 dengan $N=22$, thitung sebesar 19,352 sedangkan ttabel sebesar 1 dengan $df=N-1=22-1=21$. Dikarenakan thitung > ttabel artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantu media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan penilaian kognitif siswa melalui pretest posttest, namun dari ranah afektif dan psikomotorik juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Ranah afektif mencapai persentase ketuntasan sebesar 73%, sedangkan ranah psikomotorik mencapai persentase ketuntasan sebesar 91%, yang menunjukkan

bahwa siswa tidak hanya berkembang dalam sikap dan perilaku belajar, tetapi juga dalam keterampilan dan aktivitas praktik selama proses pembelajaran. Adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Wordwall* efektif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Karangtempel Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, C. D., Huda, C., & Azizah, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 SDN Sawah Besar 1. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 241-248.
- Dewi, R. K., Huda, C., Istiqomah, I., & Sulianto, J. (2024). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Parisa Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Materi Warisan Budaya Daerah. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 278-285.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem*

- Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Efendi, R., Wijayanti, A., & Hartati, H. (2024). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 di SDN Pedurungan Lor 02. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 751-755.
- Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 12917-12924.
- Febyana, D. R., Wijayanti, A., & Sulianto, J. (2025). Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantu Wordwall Terhadap Sikap Ilmiah Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01. *Jurnal Cerdas Mendidik*, 4(2), 297-311.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(2), 5-11.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education* (Vol. 2, pp. 293-304).
- Larasati, S., Mandasari, N., & Hajani, T. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Wordwall Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49-59.
- Mayasari, A., Arifudin, O., Juliawati, E., & Kartika, I. (2022). Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Maheswari, Galuh, & Pramudiani, Puri. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap

- Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2523–2530.
<https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
<https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95-99.
- Rahmadani, M. F., Untari, M. F. A., & Wijayanti, A. (2025). Keefektifan Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar (IPAS) Pada Siswa Kelas IV SDN Sembungjarjo 02 Semarang. Literasi (Jurnal Pendidikan Dasar), 5(1), 94-104.
- Rosdiani, L., Munawar, B., & Dewi, R. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247-255.
- Sugiyono, (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilowatiningsih, 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.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1159>
- Yulianti, M., Anggraini, D. L., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.
<https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>

Wibowo, M. L., Huda, C., Alimah, S., &
Subekti, E. E. (2024).
Keefektifan Model PBL
Berbantu Media Canva
Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Pembelajaran
Matematika Kelas 2 Di Sdn
Bugangan 02. *Elementary:
Jurnal Inovasi Pendidikan
Dasar*, 4(3), 120-128.