

# **Pengaruh Model Problem Based Learning Disertai Media Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Beni Solikin<sup>1</sup>, Sugiaryo<sup>2</sup>, Ratna Widyaningrum<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi  
Surakarta

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Slamet  
Riyadi Surakarta

e-mail: [benysholikin1@gmail.com](mailto:benysholikin1@gmail.com)

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA kelas V SDN Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan metode *Pre experiment design* menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas V SDN Jeruk 1 Miri dengan jumlah sampel sebanyak 28 Peserta didik. Teknik sampling yang digunakan adalah Sampling Jenuh. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, wawancara tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 12,325. Nilai  $t_{hitung}$  jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = (N-1)$  jadi  $(28-1) = 27$  dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,045 lebih besar yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena  $t_{hitung}$  12,325 lebih besar dari pada 2,045 ini berarti menegaskan bahwa ada Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 diterima kebenarannya.

**Kata kunci:** Problem Based Learning, Game Wordwall, Hasil Belajar IPA

## **Abstract**

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the Problem Based Learning (PBL) model on learning outcomes in science content for class V SDN Jeruk 1, Miri District, Sragen Regency, in the 2022/2023 academic year. This research includes quantitative research with the Pre-experimental design method using the One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were fifth grade students at SDN Jeruk 1 Miri with a total sample of 28 students. The sampling technique used is Saturated Sampling. Collecting data in this study using tests, unstructured interviews, observation, and documentation. Data analysis technique using paired sample t-test. Based on the results of data analysis, the tcount value is 12.325. The value of tcount when compared to ttable with  $dk = (N-1)$  so  $(28-1) = 27$  at the 5% significance level, which is 2.045 greater, which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. Because tcount 12.325 is greater than 2.045, this means that it confirms that there is an influence of the Problem Based Learning (PBL) Model Accompanied by Wordwall Game Media on Learning Outcomes of Science Subject Content for Class V Students at SD Negeri Jeruk 1, Miri District, Sragen Regency for the 2022/2023 Academic Year. the truth.

**Keywords :** Problem Based Learning, Wordwall Game, Science Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting di era globalisasi saat ini seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan maka mutu pendidikan dibutuhkan peserta didik agar memungkinkan untuk dapat mengembangkan kapasitas kemampuan diri mereka yang sesuai dan sebanding dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Tujuan dari pendidikan yaitu diharapkan peserta didik secara aktif membangun dan mengembangkan kemampuan diri dalam kapasitas spiritual keagamaan masing-masing, akhlak yang terpuji, kecakapan dalam berpikir, dapat mengendalikan diri, kepribadian yang baik, serta memiliki keterampilan yang diperlukan oleh dirinya hal tersebut searah dengan UU Nomor 20 Tahun 2003. Berdasarkan hal tersebut manusia yang berkualitas adalah mereka yang terdidik, percaya dan patuh kepada Tuhan yang maha esa, berilmu, berkepribadian baik, mempunyai jasmani serta rohani yang sehat, berfikir kreatif, kemandirian dan dapat menjadi warga negara yang bertanggungjawab, jujur dan demokratis. Oleh karenanya, diperlukan proses yang menunjang pembelajaran agar dapat lebih efektif guna menuju tercapainya tujuan pendidikan.

Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari kualitas dan kuantitas pada pembelajaran yang dilakukan. Aspek kognitif, efektif dan psikomotorik merupakan aspek dalam pembelajaran yang baik, pelaksanaannya bersifat menyeluruh. Pembelajaran di sekolah saat ini menggunakan pendekatan tematik integratif dimana muatan pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik diantaranya muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu bidang ilmu yang mendalami dan mempelajari mengenai kejadian yang berlangsung di seluruh alam ini. Ilmu pengetahuan alam mengkaji fenomena alam yang sistematis dan terstruktur berdasarkan observasi dan eksperimen yang dilakukan oleh manusia (Muakhirin, 2020:52). Pembelajaran IPA adalah aktivitas belajar yang mengaitkan hubungan antara sumber belajar, peserta didik, guru, dan lingkungan dalam memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik sebagai usaha untuk memperoleh kompetensi dasar. Pengalaman belajar tersebut mampu dicapai dengan melalui pendekatan yang berfokus pada peserta didik dan dengan pembelajaran yang beragam serta bervariasi. Pengalaman belajar memuat kemampuan dan keterampilan hidup yang diperoleh untuk dapat dikuasai oleh peserta didik (Sarwanto, 2014:32). Pembelajaran IPA pada jenjang sekolah dasar bertujuan dalam mendapatkan pemahaman tentang ide dan fungsi pengetahuan alam dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Dalam melaksanakan pembelajaran IPA perlu menggabungkan antara hakikat IPA dengan model pembelajarannya (Sarwanto, 2014:33). Guru perlu menguasai prinsip belajar mengajar serta berbagai model dan metode dalam pembelajaran dengan demikian diharapkan kemajuan hasil belajar peserta didik dapat terlihat.

Hasil belajar merupakan perubahan kecakapan, tingkah laku, kemampuan peserta didik yang dapat dilihat dan diamati sesudah mengikuti proses belajar mengajar dalam menguasai pengetahuan maupun keterampilan yang diajarkan. Hasil belajar IPA yang dikelompokkan bersumber dari prinsip-prinsip ilmu pengetahuan yang terdiri dari IPA sebagai proses, *output*, serta sikap ilmiah. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pencapaian hasil belajar IPA terdiri dari proses, *output*, serta sikap ilmiah.

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen pada tanggal 27 Oktober 2022, ditemukan permasalahan dalam muatan pelajaran IPA adalah: 1) Rendahnya penguasaan materi pembelajaran IPA. 2) Minimnya variasi model pembelajaran yang digunakan, sehingga guru yang aktif sedangkan peserta didik cenderung lebih pasif. 3) Peserta didik terlihat jenuh dan hasil belajarnya rendah. 4) Alat pembelajaran berbasis IT belum digunakan secara maksimal. 5) Hasil belajar muatan pelajaran IPA masih terbilang rendah serta belum mencapai hasil di atas KKM. Kriteria ketuntasan minimal muatan pembelajaran IPA yang ditetapkan SD yaitu 70. Peserta didik yang memenuhi KKM untuk IPA 25 %, sedangkan yang tidak mencapai KKM 75% dari 28 peserta didik

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diperlukan pendekatan model dan alat bantu (media) pembelajaran yang cocok dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta

didik. Model yang dapat di gunakan diantaranya yaitu *Problem Based Learning* (PBL) yang disertai media *game online wordwall* berjenis kuis. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memotivasi keaktifan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan memiliki kemampuan penyelesaian masalah. Dasar dalam model pembelajaran ini adalah permasalahan yang sering dihadapi peserta didik. Dengan kata lain peserta didik belajar berdiskusi dari suatu permasalahan (Supiandi et al, 2016:61). Model PBL dimulai dengan menyajikan masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, kemudian dibutuhkan kerjasama kelompok untuk menyelesaikan masalah. Guru berperan dalam membimbing peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga berperan dalam strategi, penggunaan media, dan keterampilan yang diperlukan sebagai penyelesaian suatu masalah. Kelas yang fleksibel dapat tercipta dengan berfokus dalam usaha menyelidiki peserta didik (Wau, 2017:240).

Kelebihan PBL mencakup pada pemecahan masalah yang menjadi bagian dari metode yang efektif untuk memperoleh pemahaman dalam pembelajaran yang diberikan. PBL dapat meningkatkan minat belajar serta memperoleh pengetahuan baru bagi peserta didik, mendukung peserta didik dalam mempertanggungjawabkan dan mengembangkan hasil belajar yang mereka lakukan, mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyesuaikan pengetahuan yang baru dipelajari, pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik dapat terlibat aktif secara langsung dalam permasalahan dan pengetahuan yang di dapat dalam dunia nyata (Ati, 2020:295).

Guna menunjang pelaksanaan model PBL juga di perlukan media pembelajaran yang tepat. Menurut Miftah (2013:98) Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa berupa keadaan, alat bantu, atau bahan yang berguna dalam membantu peserta didik sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media atau alat pembelajaran. Media tersebut dapat berupa modul atau *game* edukasi, *game* edukasi ini memanfaatkan beberapa media elektronik diantaranya yaitu *hand phone*, laptop atau komputer. Diharapkan pemanfaatan *game* edukasi dalam proses pembelajaran dapat mendorong motivasi peserta didik untuk semangat belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukasi adalah *Wordwall*. *Game wordwall* adalah *game* edukasi yang dirancang sebagai alat bantu dan evaluasi penilaian pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dalam bentuk *Website*. Penggunaannya pun cukup mudah peserta didik dapat meangakses melalui *gadget* atau laptopnya masing-masing. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berkompetisi untuk menjadi pemenang atau mendapatkan nilai terbaik sehingga mendorong minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Lestari 2021:2).

Berdasarkan kondisi sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* disertai Media *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA Pada Peserta Didik Kelas V SDN Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre- experimental design*. Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah (2008:161) mengungkapkan bahwa metode penelitian *pre-experimental design* merupakan metode yang digunakan dalam suatu penelitian dengan jumlah subjek yang terbatas untuk diteliti. Eksperimen dalam penelitian desain *one-grup pre test-post test design* yaitu satu kelompok eksperimen yang diukur variabel dependennya (*pretest*). Kemudian diberikan *treatment* atau perlakuan dan diukur kembali variabel dependennya (*posttest*) tanpa ada kelompok pembandingan. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Jeruk 1 Miri tahun pelajaran 2022 / 2023 dengan jumlah 28 peserta didik. Dalam penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

Beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini antara lain dengan tes, wawancara tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sebelum

dan sesudah diberi perlakuan dengan model PBL disertai media *game wordwall*. Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan secara bebas dengan menanyakan hanya garis besar permasalahannya saja. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas belajar peserta didik kelas V di SDN Jeruk 1 Tahun Pelajaran 2022 / 2023 sebanyak 28 peserta didik dengan menerapkan observasi sistematis yakni observasi yang dilakukan dengan menerapkan metode observasi sistematis, yaitu mengamati dengan menggunakan pedoman pengamatan yang telah ditetapkan sebelumnya. Teknik dalam mengumpulkan data dokumentasi pada penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data-data dokumen dan catatan-catatan yang tertulis pada kegiatan pembelajaran selama penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan di SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen. Subyek yang diteliti adalah peserta didik kelas V. Penelitian ini variable bebasnya adalah model *Problem Based Learning* (PBL) disertai media *Game Wordwall* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan 4 kali pertemuan dengan jumlah sampel 28 peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam muatan pelajaran IPA, peneliti menggunakan tes akhir (*posttest*) dengan 18 butir soal berbentuk pilihan ganda.

**Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media *Game Wordwall***

Dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil analisis sebelum diberikan perlakuan disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Diberi Perlakuan**

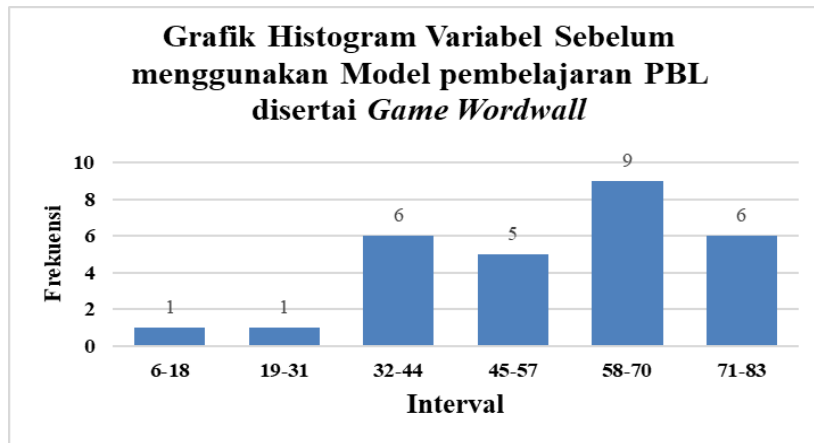
Interval	f	X	X <sup>2</sup>	Cfb	fX	fX <sup>2</sup>
6-18	1	12	144	1	12	144
19-31	1	25	625	2	25	625
32-44	6	38	1444	8	228	51984
45-57	5	51	2601	13	255	65025
58-70	9	64	4096	22	576	331776
71-83	6	77	5929	28	462	213444
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>267</b>	<b>14839</b>	<b>74</b>	<b>1558</b>	<b>662998</b>

Berdasarkan data tabel 1, dapat disimpulkan bahwa interval nilai 6-18 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul sebanyak 1 peserta didik, 19-31 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul sebanyak 1 peserta didik, 32-44 sebanyak 6 peserta didik, 45-57 sebanyak 5 peserta didik, 58-70 sebanyak 9 orang peserta didik, 71-83 sebanyak 6 peserta didik. Untuk membantu menghitung mean, median, modus, nilai tertinggi, nilai terendah dan standar deviasi menggunakan data yang dipaparkan pada tabel 5. Dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil analisis sebelum diberikan perlakuan dengan model PBL disertai media *game wordwall* didapat nilai tertinggi 83 dan nilai terendah adalah 6. Hasil analisis data didapat nilai Mean = 56,21, Median = 61, Modus = 67, dan Standar deviasi 17,7896 terlihat pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Deskriptif Statistik Hasil Belajar *Pre-test***

Mean	Median	Modus	N Max	N Min	Std. Deviasi
56,21	61	67	83	6	17,7896

Berikut data dalam tabel 2 jika digambarkan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



**Gambar 1. Grafik Frekuensi Nilai Hasil Belajar Pre-Test**

Berdasarkan gambar 1, dapat ditarik kesimpulan jika hasil belajar dari 28 peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan yang mencapai kriteria ketuntasan yaitu sebanyak 15 peserta didik. Berdasarkan grafik diatas dapat ditarik kesimpulan jika hasil belajar peserta didik kelas V masih rendah atau belum maksimal.

**Deskripsi Data Hasil Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* Disertai Media *Game Wordwall***

Dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil analisis setelah diberikan treatment dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik Sesudah Diberi Perlakuan**

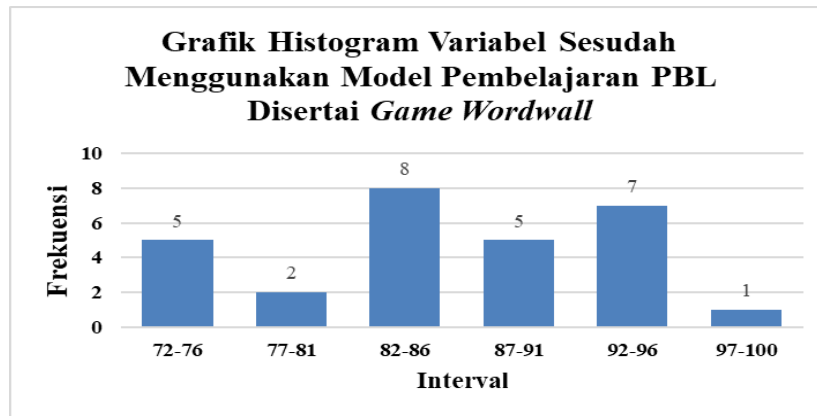
Interval	f	X	X <sup>2</sup>	Cfb	fX	fX <sup>2</sup>
72-76	5	74	5464.76	5	370	136618.88
77-81	2	79	6241.00	2	158	24964
82-86	8	84	7056.00	10	672	451584
87-91	5	89	7921.00	15	445	198025
92-96	7	94	8836.00	22	658	432964
97-100	1	99	9702.25	23	99	9702.25
<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>518</b>	<b>45221.01</b>	<b>77</b>	<b>2401</b>	<b>1253858.1</b>

Berdasarkan tabel 3 dapat diperoleh data frekuensi atau nilai kekerapan muncul dimulai dari interval 72-76 berjumlah 5 peserta didik, interval 77-81 berjumlah 2 peserta didik, interval 82-86 berjumlah 8 peserta didik, interval 87-91 berjumlah 5 peserta didik, interval 92-96 berjumlah 7 peserta didik, interval 97-100 berjumlah 1 peserta didik. Data-data yang telah dipaparkan pada tabel 7, Analisis data yang dilakukan dengan SPSS 26 didapatkan nilai mean 85,11, nilai median 83, modus 83, standar deviasi 8,27. Dapat dilihat pada tabel 4 pada berikut:

**Tabel 4. Deskriptif Statistik Hasil Belajar Post-test**

Mean	Median	Modus	N Max	N Min	Std. Deviasi
85,11	83	83	100	72	8,27

Berikut adalah data tabel 4 jika digambarkan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



**Gambar 2. Grafik Frekuensi Nilai Hasil Belajar *Post-test***

Berdasarkan gambar 2, diperoleh kesimpulan jika hasil tes peserta didik kelas V muatan pelajaran IPA SDN Jeruk 1 Miri tahun pelajaran 2022/2023. Setelah mendapatkan *treatment* peserta didik mengalami peningkatan dibanding hasil tes sebelum mendapatkan *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran PBL disertai game wordwall. Berdasarkan grafik di atas, peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan berjumlah 28 peserta didik. Sehingga dapat diperoleh kesimpulan jika hasil belajar peserta didik kelas V mengalami peningkatan.

### **Deskripsi Data Hasil Observasi**

Data keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran PBL dengan media game wordwall pada proses pembelajaran muatan pelajaran IPA tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan kelas V dapat diperoleh dari data observasi. Perolehan data dengan cara menggunakan lembar observasi yang berisikan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Lembar observasi ini dibuat menjadi empat kolom yaitu nomor, indikator atau aspek yang diamati, dan kolom keterlaksanaan (ya atau tidak). Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran diperoleh data yaitu, terlaksananya kegiatan proses pembelajaran dengan model PBL dengan media game wordwall.

Pada kegiatan pembuka terlaksana dengan lancar yang dimulai dengan salam, presensi, berdo'a, memeriksa kerapian, menyanyikan lagu Indonesia Raya dan melakukan apersepsi. Model PBL terdapat pada kegiatan inti dari proses pembelajaran. Kelima sintak PBL dapat terlaksana dengan baik. Peserta didik disajikan suatu permasalahan yang nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik untuk dipecahkan secara berkelompok. Permasalahan diajukan melalui berbagai cara yaitu pembelajaran yang pertama dengan berbantuan video, pembelajaran yang kedua dengan pernyataan, dan pembelajaran yang kelima dengan menggunakan gambar. Dengan bimbingan guru peserta didik berdiskusi membagi tugas untuk mencari solusi pemecahan masalah. Peserta didik berdiskusi mencari jawaban yang tepat untuk mengisi lembar kerja peserta didik dengan tepat. Pada saat berdiskusi pada pembelajaran 1 dan 2 terdapat materi yang disampaikan dengan bermain game wordwall. guru membimbing peserta didik untuk bermain game wordwall. selain game wordwall pada pembelajaran 2 peserta didik menempelkan gambar skema siklus air. Selanjutnya peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing, dan Kelompok lain menanggapi. Guru bersama peserta didik menganalisis hasil diskusi pemecahan masalah. Secara individu peserta didik melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan media game wordwall. Pada kegiatan penutup guru bersama dengan peserta didik membuat kesimpulan hasil belajar, menyanyikan lagu daerah dan berdo'a. setelah kegiatan proses pembelajaran selesai peserta didik mengungkapkan perasaannya. Link wordwall dikirim ke nomor wa peserta didik untuk belajar di rumah. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

31 halaman 158. Secara garis besar guru telah melaksanakan apa yang telah direncanakan dalam RPP.

### Uji Normalitas

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
	<i>Pre-test hasil belajar</i>	<i>Post-test hasil belajar</i>
N	28	28
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.077c	.111c

Berdasarkan hasil perhitungan tabel 5 didapatkan data nilai Kolmogorov Smirnov pada *pre-test* sebesar  $0,077 > 0,05$  serta *post-test* sebesar  $0,111 > 0,05$ , maka data tersebut dikatakan normal

### Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model problem based learning (PBL) disertai media game wordwall terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SDN Jeruk 1 Miri tahun pelajaran 2022/2023 dilakukan uji hipotesis. Hasil uji analisis data dengan bantuan SPSS 26 menggunakan rumus paired sample t-test diperoleh hasil uji hipotesis pada tabel berikut:

**Tabel 6. Uji Paired Samples Statistics**

<i>Paired Samples Statistics</i>		
	<i>Mean</i>	<i>N</i>
<i>Pre-test hasil belajar IPA</i>	56.2143	28
<i>Post-test hasil belajar IPA</i>	85.1071	28

Berdasarkan pada tabel 10, dapat diketahui hasil mean dari nilai *pretest* adalah 56,21 serta nilai mean dari *posttest* adalah 85.11. Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan serta perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dengan *posttest*.

**Tabel 7. Uji Paired Samples Correlations**

<i>Paired Samples Correlations</i>		
	<i>N</i>	<i>Corelation</i>
<i>Pre-test &amp; Post-test hasil belajar IPA</i>	28	.785

Berdasarkan tabel 11, dapat diketahui nilai korelasi sebesar 0,785 dan nilai signifikan (sig.) sebesar 0,000. Karena nilai sig.  $0,000 < 0,05$ , diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dari nilai *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 8. Uji Paired Samples Test**

<i>Paired Samples Test</i>		
	<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pretest hasil belajar IPA - Posttest hasil belajar IPA</i>	-12.325	.000

Berdasarkan hasil perhitungan data statistik berbantuan SPSS 26 dengan rumus paired sampel *t-test* didapatkan hasil yang signifikan yakni 0,000 menunjukkan bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai  $t_{hitung}$  12.325 nilai dapat dibandingkan

dengan d.b (N-l) maka  $(28-1) = 27$  pada taraf signifikansi 5%, dapat disimpulkan nilai ttabel tersebut adalah 2,045. jika dibandingkan dengan hasilnya yaitu  $12.325 > 2,045$ . Karena thitung lebih besar dari ttabel maka disimpulkan bahwa ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Dari hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa terdapat adanya "Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023".

## PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN Jeruk 1 Miri pada peserta didik kelas V tahun Pelajaran 2022/2023 dengan melibatkan 28 peserta didik. Kondisi awal pada proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA di kelas V SDN Jeruk 1 diperoleh dari observasi yang dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2022, ditemukan permasalahan dalam muatan pelajaran IPA yaitu penguasaan materi pembelajaran masih yang rendah, alat pembelajaran berbasis IT belum digunakan secara maksimal dan pembelajaran yang digunakan belum bervariasi sehingga guru yang aktif sedangkan peserta didik lebih pasif dan terlihat bosan, akibatnya hasil belajar muatan pelajaran IPA masih terbilang cukup rendah serta masih banyak yang belum memenuhi KKM. Peserta didik yang mencapai KKM untuk IPA 25 %, sedangkan 75% dari jumlah peserta didik tidak mencapai KKM.

Hasil dari *pretest* yang dilakukan peserta didik mendapat nilai terendah 6 dan nilai tertinggi 83. Salah satu penyebab nilai yang terlalu rendah adalah peserta didik tersebut kurang lancar dalam membaca. Namun jika diberikan pertanyaan secara lisan peserta didik tersebut mampu menjawab dengan benar. Dengan menerapkan model PBL dapat mendukung peserta didik untuk saling bekerjasama dalam memahami materi. Peserta didik yang menguasai materi dapat memberikan penjelasan kepada peserta didik yang kurang menguasai materi dalam kelompoknya.

Pembelajaran model PBL diawali dengan penyesuaian peserta didik terhadap masalah. Peserta didik mengamati dan memahami masalah yang diberikan oleh guru. Pada awal pembelajaran 1 disajikan sebuah video permasalahan yang berada di lingkungan sekitar, peserta didik sangat antusias dalam menonton video tersebut. Peserta didik terlihat aktif bertanya mengenai video untuk menganalisis permasalahan tersebut. Pada pembelajaran 2 disajikan pernyataan mengenai masalah sehari hari berkaitan dengan siklus air. Peserta didik kreatif dalam membuat pernyataan sesuai dengan bahasanya sendiri. Sedangkan pada pembelajaran 5 melalui sebuah gambar siswa diminta untuk menganalisis permasalahan sebab akibat yang muncul berdasarkan gambar. Sesuai dengan penelitian Andika, dkk. (2021:4) yang menjelaskan jika model PBL yang disertai video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi dapat membuat peserta didik aktif bekerjasama memecahkan masalah dengan cara berpikir yang lebih kreatif dan inovatif.

Pada sintak yang kedua model pembelajaran pbl adalah mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. Pada sintak ini peserta didik setiap siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah dibagi dalam kelompok dengan jumlah yang sama. Setiap kelompok berdiskusi dan membagi tugas masing-masing. Tugas dalam kelompok antara lain mencari data, bahan dan alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Pada saat berdiskusi pembelajaran pertama peserta didik masih terlihat bingung akan tugas masing-masing namun untuk pembelajaran selanjutnya berjalan dengan lancar.

Sintak yang ketiga dari model PBL yaitu guru memberikan bimbingan terhadap penyelidikan individu maupun kelompok peserta didik. Setiap kelompok saling berdiskusi untuk mencari solusi pemecahan masalah. Pada saat berdiskusi peserta didik terlihat aktif hal itu dapat terlihat ketika peserta didik dalam kelompok saling bertanya jawab mencari jawaban yang tepat dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik. Peserta didik yang dapat memahami materi dengan mudah membantu peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi di dalam kelompoknya. Ternyata dengan model PBL ini peserta didik yang kurang menguasai materi jadi lebih terbantu dengan adanya kerjasama dalam kelompoknya. Antusias

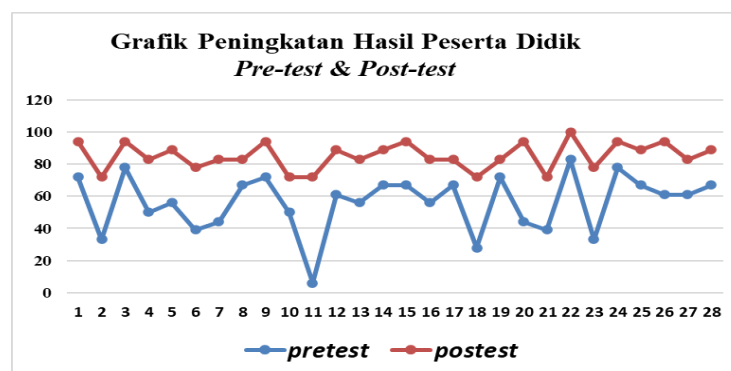


peserta didik lebih meningkat lagi ketika kegiatan berdiskusi disertai dengan *game wordwall*. Peserta didik menjadi lebih aktif, semangat dan antusias ketika bermain *game wordwall*. Peserta didik mengungkapkan jika pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, bahkan *game wordwall* dapat dimainkan berulang-ulang oleh peserta didik. Selain *game wordwall* media lain yang digunakan yaitu dengan menempelkan gambar gambar siklus air, peserta didik dapat memahami materi lebih dalam lagi. Hal ini ternyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terlihat dari hasil evaluasi peserta didik dengan media *game wordwall* yang semakin meningkat, dibuktikan dengan hasil game yang dilakukan berulang ulang dirumah. Pada saat *posttest* peserta didik yang belum lancar membaca dengan bimbingan guru kelas, hasil belajarnya dapat meningkat pesat. Hal ini sesuai dengan penelitian Khairani Zamzamy Daulay (2022:167) menyatakan bahwa Model PBL berbantuan media *game wordwall* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik hal ini dikarenakan model PBL mengajak peserta didik untuk aktif dalam memecahkan permasalahan serta melatih kemampuan berfikir kritis yang memusatkan proses pembelajaran pada peserta didik. Media *game wordwall* membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik sehingga peserta didik termotivasi senang belajar dan lebih mudah dalam memahami materi.

Pada saat kegiatan berdiskusi selesai, masuk ke sintak PBL yang keempat yaitu pengembangan dan penyajian hasil karya. Setiap kelompok menyajikan hasil karya dan diskusinya dalam bentuk presentasi kelompok. Keaktifanpun terlihat ketika peserta didik saling menanggapi hasil presentasi dan karya kelompok, beberapa kelompok ada yang menanyakan hal yang tidak mereka pahami. Pada pembelajaran yang kedua peserta didik mempresentasikan hasil karya mereka yaitu menempel alur siklus air. untuk pembelajaran yang pertama dan kelima siswa menampilkan hasil diskusi mereka berdasarkan bacaan.

Sintak yang terakhir dari PBL yaitu analisis dan evaluasi hasil proses pemecahan masalah. Peserta didik bersama guru saling bertanya jawab mengenai hasil pemecahan masalah dari perkelompok. Peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan hasil pemecahan masalah. Peserta didik juga mengungkapkan hal yang disenangi saat pembelajaran, selain itu peserta didik juga mengungkapkan kesulitan2 yg dihadapi ketika mencari solusi pemecahan masalah.

Hasil belajar IPA dapat meningkat dengan adanya penggunaan model PBL disertai media *Game Wordwall* dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan hasil *posttest* yang dilakukan peserta didik mendapat nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 100. Pada hasil perhitungan nilai rata-rata pada *pretest* 56,21 sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* yakni 85,11 yang terdapat selisih rata-rata 28,89. Hasil peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik perbandingan *pre-test* dan *post-test* hasil belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 3 dapat diperoleh kesimpulan jika penggunaan model PBL disertai media *Game Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA pada peserta didik kelas V dapat meningkat. Beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya mendukung keberhasilan penelitian ini. Lareka Bagus Subagja (2022) dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi berbasis

*website wordwall.net* dan *e-LKPD Wizer.Me* model pembelajaran PBL yang berbantuan *game wordwall* mempunyai pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar peserta didik, *antusiasme* peserta didik dapat dipicu oleh sesuatu yang disenangi, dalam hal ini pembelajaran dengan penggunaan model PBL yang berbasis masalah dengan berbantuan media *game online* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga berpengaruh terhadap capaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) Disertai Media *Game Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penjabaran data analisis dan pembahasan yang telah terlaksana di kelas V SDN Jeruk 1 Miri Kabupaten Sragen tahun ajaran 2022/2023 mengenai pengaruh model *problem based learning* (PBL) disertai media *game wordwall* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA dapat diambil kesimpulan bahwa hasil *pretest* peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 56,21. Setelah diberi *treatment* model PBL disertai *game wordwall* hasil *posttest* peserta didik diperoleh rata-rata sebesar 85,11. Berdasarkan hal tersebut maka nilai *posttest* lebih besar daripada nilai *pretest*. Hasil penghitungan dengan menggunakan SPSS 26 dengan menggunakan rumus *paired sample t-test*, yang menyatakan bahwa didapatkan nilai signifikansi yaitu 0,000 jadi dapat disimpulkan bahwa nilai  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan tabel *paired sample t-test* nilai  $t_{\text{hitung}}$  sebesar 12.325, nilai  $t_{\text{hitung}}$  dan  $t_{\text{tabel}}$  ini dapat dibandingkan dengan  $dk = (N-1)$  jadi  $(28-1) = 27$  dalam taraf signifikansi 5% yaitu 2,045. Dengan demikian diperoleh kesimpulan bahwa  $t_{\text{hitung}} 12.325 > 2,045$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil yang menegaskan bahwa tidak ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) disertai media *game wordwall* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2022/2023 ditolak kebenarannya. Sedangkan Hipotesis alternatif menegaskan bahwa ada pengaruh model *problem based learning* (PBL) disertai media *game wordwall* terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA pada peserta didik kelas V SD Negeri Jeruk 1 Kecamatan Miri Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2022/2023 diterima kebenarannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas Problem Based Learning-Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 294–303. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>
- Daulay, Khairani Zamzamy (2022) Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 066655 Medan T.A 2021/2022. *Undergraduate thesis, Universitas Negeri Medan*.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 2(2), 111–116.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Muakhirin, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Prasetyo, Bambang, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.

- Subagja, L. B. (2022). Volume 3 , Nomor 2 , Desember 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) Berbantuan Aplikasi Berbasis Website Wordwall . Net Dan e -LKPD Wizer . Me Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 3, 141–150.
- Wau, M. P. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sdi Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*, 1(4), 239. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12860>