

## Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Afektif pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang

Meilan Rafika Putri Utami<sup>①</sup>, Endang Widi Winarni<sup>②</sup>, Bambang Parmadi<sup>③</sup>

SD Negeri 09 Kepahiang, Bengkulu, Indonesia<sup>①</sup>

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>②</sup>

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia<sup>③</sup>

[meilanrafikapu@gmail.com](mailto:meilanrafikapu@gmail.com)<sup>①</sup>, [endangwidi@unib.ac.id](mailto:endangwidi@unib.ac.id)<sup>②</sup>, [bparmadie@unib.ac.id](mailto:bparmadie@unib.ac.id)<sup>③</sup>

### ABSTRACT

#### Article Information:

28 Februari 2025

Revised:

18 Maret 2025

Available Online:

28 Maret 2025

*The aim of this research is to analyze the influence of the model Problem Based Learning based wordwall on learning outcomes and the character of cooperation in Civics subjects, analysis and inference. The research design used is research Quasi-Experimental by design Pretest-Posttest Control Group to test the impact of the model Problem based learning based wordwall on learning outcomes and cooperative character. The type used is quantitative data using non-test instruments in the form of expert validation sheets and tests in the form of learning outcomes tests and Collaboration Character Questionnaires. Based on the research results, it can be concluded that the influence of the model problem based learning based wordwall on Learning Outcomes on the interpretation aspect. Rate-rate posttest in the control class it was (52.50), in the experimental class it was (80.33). Calculation percentage N-Gain amounting to (81%) in the large category. Model Use Problem Based learning based wordwall on learning outcomes and cooperative character in class IV PPKn learning at SDN 09 Kepahiang has a significant effect on the ability of the Collaborative Character in the analytical aspect. Average posttest in the control class it was (75.00), in the experimental class it was (80.00). Value percentage N-Gain amounting to (81%) in the large category. Use of model problem based learning based wordwall has a significant influence on the ability of Cooperation Character, the relationship between the ability of Learning Outcomes and Cooperation Character has a positive relationship with a very strong level of relationship with the coefficient (0.92).*

**Correspondence E-mail:**  
[meilanrafikapu@gmail.com](mailto:meilanrafikapu@gmail.com)

**Keywords:** *Model Problem Based Learning based wordwall, Civics Learning Results, Collaborative Character.*

### Pendahuluan

Kerjasama adalah suatu sikap yang penting dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Apalagi jika melihat pada sistem kurikulum merdeka, yang menekankan pada empat kompetensi inti yaitu spiritual, sosial, pengetahuan, psikomotor. Keterampilan kerjasama adalah aspek yang dibutuhkan untuk mengembangkan aspek sosial. Keterampilan kolaborasi

merupakan keterampilan bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama hal tersebut tegas dikatakan Greenstein (dalam Redhana, 2019).

Hasil belajar Afektif pada karakter Kerjasama menjadi salah satu indikator untuk terciptanya perilaku sosial yang sukses. Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kerjasama sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial, dengan bekerjasama manusia dapat saling berinteraksi dengan baik. Menurut Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson (2014: 164) kerjasama adalah “pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. Kerjasama atau belajar bersama adalah proses beregu (berkelompok) di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Ruang kelas suatu tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan kelompok (tim). Menurut (Ningrum, 2018) Aspek afektif kerjasama menjadi hal yang penting dalam setiap pembelajaran untuk menunjang terlaksananya kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini tidak terbatas pada mata pelajaran dan materi apapun dan karakter kerjasama ini sangat berhubungan dengan materi PPKn.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Esensi pembelajaran PPKn bagi anak adalah bahwa secara kodrati maupun sosiokultural dan yuridis formal, keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral dan norma.

Berdasarkan hasil analisis dokumen diperoleh: Karakter kerjasama siswa kelas IV masih lemah. Hal ini dapat dilihat dari 3 (Tiga) indikator Kerjasama, yaitu memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas 25%, Partisipasi dalam menyelesaikan tugas kelompok 30%, Kepedulian terhadap teman sekelompok 25% Selama ini proses pembelajaran PPKn di kelas IV SDN 09 Kepahiang masih menggunakan metode yang lama bersifat pasif dan monoton, Peserta didik kurang antusias dalam kegiatan proses pembelajaran dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran kontekstual dan masih di dominasi menggunakan metode ceramah. Hal ini terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang belum maksimal dan belum sesuai dengan sintaks ataupun langkah-langkah pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Pembelajaran perlu melibatkan peserta didik secara aktif, Sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran nantinya adanya Kebaruan dalam penelitian ini agar peserta didik lebih antusias menggali ilmu serta informasi, guru juga dapat menggunakan materi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan Pemahaman seorang guru tentang hubungan antara ide-ide dalam topik tertentu memiliki kemampuan untuk memprediksi seberapa baik mereka akan mengajar yang di mana merupakan *Wordwall* web yang berisi game edukasi berbasis kuis yang menarik dan juga dapat membuat beragam model kuis sesuai dengan kreatifitas kita, ada berbagai kategori game yang bisa kita buat dengan platform ini, seperti jenis Match up, Random Wheel, Anagram, Wordsearch, True or False, dan lainnya. Hal menarik dari *Wordwall* adalah kita dapat melihat dan memainkan game yang telah di buat oleh anggota lain, karena sifatnya berbasis komunitas maka kita dapat belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainnya. Selain itu juga *Wordwall* juga mendukung fitur bermain secara multiplayer, offline dan printable. Setelah selesai di buat kita juga dapat dengan mudah membagikan game yang sudah di buat di berbagai platform dan media sosial. Menurut (Suryani, 2018) manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan daya ingat peserta didik, meningkatkan perhatian dan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan (Susilana dan Cepi, 2017) manfaat media pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya dengan menggunakan media pembelajaran, hasil belajar akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diarahkan untuk memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia yang kreatif, terampil, cerdas, berjiwa sosial dan berkarakter Pentingnya Pada mata pelajaran khususnya PPKn tentu ditemukan materi pelajaran yang berhubungan dengan masalah yang terjadi di sekitar kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada mata pelajaran PPKn dapat diterapkan model pembelajaran berbasis masalah atau disebut juga dengan *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Taufikin (2017) model pembelajaran PBL adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa, mengembangkan pembelajaran aktif, keterampilan memecahkan masalah, dan didasarkan pada pemahaman Salah satu alternatif dalam usaha dan membentuk karakter dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*).

Dengan pembelajaran tersebut peserta didik dapat memiliki karakter mulia seperti religius, tanggung jawab, kerja sama, mandiri, demokratis, toleran, peduli lingkungan dan sosial keagamaan, cinta tanah air dan bangsa. Pada pembelajaran dengan model PBL dan berbasis *Wordwall* siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu masalah. Karakteristik masalah yang dalam pembelajaran PBL adalah masalah-masalah pembelajaran yang menarik dan menantang siswa untuk dilakukan analisis dan menyelesaikannya. Dengan demikian, proses pembelajaran yang menggunakan masalah bisa menjadi sarana meningkatkan peran aktif siswa akan merangsang siswa untuk mengumpulkan dan menganalisis data serta mampu mencari solusi penyelesaiannya. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan mengingat permasalahan yang muncul rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu Model *Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dan Berbasis *Media Web Wordwall*.

## Metode

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2022: 16) penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai peneliti yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Winarni (2018: 33) terdapat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### Partisipan

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA SDN 09 Kepahiang sebagai kelas eksperimen berjumlah 27 Peserta didik dan kelas IV B SDN 09 Kepahiang sebagai kelas kontrol berjumlah 28 peserta didik.

### Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes *pretest dan posttest* dan instrumen nontes berupa lembar validasi.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes *pretest dan posttest*, lembar angket atau kuesioner, dan dokumen.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif. Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi analisis uji prasyarat, analisis uji statistik inferensial (uji hipotesis) dan analisis uji N-Gain menggunakan program IBM SPSS Versi 2.3.

## Hasil

### 1. Kemampuan Hasil Belajar pada mata Pelajaran PPKn

Tabel 1 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Pembelajaran PPKn Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Median	60	90	60	80
Standar Deviasi	10.860	12.710	11.239	11.097
Nilai Terendah	<b>20</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>40</b>
Nilai Tertinggi	60	90	60	80

Hasil analisis di atas menunjukkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 90, terendah 40, Mean 63,33 dan standar deviasi 12,710. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 80, terendah 60, mean 52,50 dan standar deviasi 11,097. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 90, terendah 40, mean 63,33 dan standar deviasi 12,710. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 80, terendah 40, mean 52,50 dan standar deviasi 11,097.

Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Artinya kemampuan awal yang dimiliki siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah sama. Sementara, hasil nilai rata-rata *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelas sampel setelah adanya perbedaan perlakuan yang diberikan.

## 2. Kemampuan Karakter Kerjasama pada Pembelajaran PPKn

**Tabel 2 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Karakter Kerjasama Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Median	13	20	11	17
Standar Deviasi	1.562	1.203	1.506	1.729
Nilai Terendah	12	13	11	12
Nilai Tertinggi	17	17	17	17

Hasil analisis di atas menunjukkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 20 X 5 point = 100, terendah 13 x 5 = 65 mean 15.70 dan standar deviasi 1.203. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 17/85, terendah 11/55, mean 14.42 dan standar deviasi 1.683. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 100, terendah 65, mean 15.70 dan standar deviasi 1.203. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 85, terendah 55, mean 15.70 dan standar deviasi 1.203.

Rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Artinya kemampuan awal yang dimiliki siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan adalah sama. Sementara, hasil nilai rata-rata *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelas sampel setelah adanya perbedaan perlakuan yang diberikan.

## 3. Hasil Analisis dan Uji Prasyarat

**Tabel 3 Uji Normalitas Hasil Belajar PPKn**

No.	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk
		Df	Sig.	Sig.
1.	<i>Pretest</i> Eksperimen	27	0,75	0,072
	<i>Posttest</i> Eksperimen	27	0,78	0,174
2.	<i>Pretest</i> Kontrol	28	0,74	0,067
	<i>Posttest</i> Kontrol	28	0,60	0,056

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan tabel perhitungan uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan Hasil Belajar PPKn. Nilai Sig. *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,072 dan 0,067 pada kelas kontrol. Pada *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,174 dan pada kelas kontrol sebesar 0,056. Berdasarkan hasil signifikansi tersebut dapat disimpulkan nilai sig. *Shapiro-Wilk* < 0,05 pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan, nilai sig. *Shapiro-Wilk* > 0,05 pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil kemampuan Hasil Belajar PPKn berdistribusi Normal karena terdapat unsur yang terpenuhi (nilai sig. < 0,05) pada setiap data. Dengan demikian, berdasarkan hasil dari uji normalitas yang berdistribusi Normal maka dapat dilakukan uji homogenitas.

**Tabel 4 Uji Normalitas Karakter Kerjasama**

No.	Kelas	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro-Wilk
		Df	Sig.	Sig.
1.	<i>Pretest</i> Eksperimen	27	0,60	0,068
	<i>Posttest</i> Eksperimen	27	0,80	0,090
2.	<i>Pretest</i> Kontrol	28	0,60	0,067
	<i>Posttest</i> Kontrol	28	0,60	0,056

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan tabel perhitungan uji normalitas pada nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan Hasil Belajar PPKn. Nilai Sig. *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan signifikansi pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,068 dan 0,067 pada kelas kontrol. Pada *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,190 dan pada kelas kontrol sebesar 0,056. Berdasarkan hasil signifikansi tersebut dapat disimpulkan nilai sig. *Shapiro-Wilk*  $< 0,05$  pada hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan, nilai sig. *Shapiro-Wilk*  $> 0,05$  pada hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil kemampuan Hasil Belajar PPKn berdistribusi Normal karena terdapat unsur yang terpenuhi (nilai sig.  $< 0,05$ ) pada setiap data. Dengan demikian, berdasarkan hasil dari uji normalitas yang berdistribusi Normal maka dapat dilakukan uji homogenitas.

**Tabel 5 Homogenitas Varians**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PPKN	Based on Mean	.300	3	106	.825
	Based on Median	.211	3	106	.889
	Based on Median and with adjusted df	.211	3	102.104	.889
	Based on trimmed mean	.303	3	106	.823
Karakter Kerjasama	Based on Mean	1.145	3	106	.335
	Based on Median	.882	3	106	.453
	Based on Median and with adjusted df	.882	3	97.708	.453
	Based on trimmed mean	1.231	3	106	.302

Nilai signifikansi Based on Mean pada table menunjukkan 0,825 yang berarti lebih dari 0,05, maka kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki variansi yang sama atau homogen.

#### 4. Hasil dan Analisis Statistik Inferensial (Uji Hipotesis)

$H_{a1\&2}$ : Terdapat Pengaruh model *Problem Based Learning* Berbasis *wordwall* terhadap Hasil Belajar dan Karakter Kerjasama Pada matapelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang

**Tabel 6 Hasil Belajar dan Karakter Kerjasama**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar PPKN	<i>Pretest</i> Eksperimen	38.89	27	10.860	2.090
	<i>Posttest</i> Eksperimen	63.33	27	12.710	2.446
	<i>Pretest</i> Kontrol	38.21	28	11.239	2.124
	<i>Posttest</i> Kontrol	52.50	28	11.097	2.097
Karakter Kerjasama	<i>Pretest</i> Eksperimen	13.85	27	1.562	.301
	<i>Posttest</i> Eksperimen	15.70	27	1.203	.232
	<i>Pretest</i> Kontrol	13.75	28	1.506	.285
	<i>Posttest</i> Kontrol	14.39	28	1.729	.327

Nilai rata-rata *posttest* pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi di bandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen di dapati nilai rata-rata *posttest* PPKn 63,3 sedangkan kelas kontrol yaitu 52,50 dan untuk karakter kerjasama eksperimen yaitu 15,70 dan untuk kelas kontrol nya 14,39. Maka jelas terlihat perbedaan signifikannya.

##### a. Kemampuan Hasil Belajar PPKn

Berdasarkan hasil uji statistik inferensial (uji hipotesis) bahwa terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar dan Karakter Kerjasama pada matapelajaran PPKn kelas IV SDN 09 Kepahiang Selanjutnya, dilakukan Analisis Gain Ternormalisasi (Uji N-Gain). Berdasarkan perhitungan hasil analisis gain ternormalisasi (uji n-gain) melalui program

*IBM SPSS Versi 2.3* kemampuan Hasil Belajar pada pembelajaran PPKn  $80,92 > 0,07$ , yaitu 81% pada kelas eksperimen. Maka, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan target kemampuan Hasil Belajar setelah diberi perlakuan (*posttest*) pada kemampuan Hasil Belajar PPKn pada aspek interpretasi dengan kategori besar.

b. Kemampuan Sikap Karakter Kerjasama

Berdasarkan hasil uji statistik inferensial (uji hipotesis) bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbasis *wordwall* terhadap Karakter Kerjasama. Selanjutnya, dilakukan Analisis Gain Ternormalisasi (Uji N-Gain). Berdasarkan perhitungan hasil analisis gain ternormalisasi (uji n-gain) melalui program *IBM SPSS Versi 2.3* kemampuan karakter kerjasama terhadap pembelajaran PPKn diperoleh kriteria tinggi dengan kategori  $81,20 > 0,07$ , yaitu 81% pada kelas eksperimen. Maka, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan target kemampuan berpikir kritis setelah diberi perlakuan (*posttest*) pada aspek analisis dengan kategori besar.

5. Hasil Uji Korelasi dan Linieritas

Ha : Ada hubungan signifikan positif terhadap pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *wordwall* maka Hasil Belajar dan Karakteristik Kerjasama kelas IV SDN 09 Kepahiang dapat meningkat bersamaan.

H0 : Tidak ada hubungan signifikan positif terhadap pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *wordwall* maka Hasil Belajar dan Karakteristik Kerjasama kelas IV SDN 09 Kepahiang tidak dapat meningkat bersamaan.

**Tabel 7 Summary Hasil Uji correlations**

Correlations			
		Hasil Belajar PPKN	Karakter Kerjasama
Hasil Belajar PPKN	Pearson Correlation	1	.394**
	Sig. (2-tailed)		.089
	N	110	110
Karakter Kerjasama	Pearson Correlation	.394**	1
	Sig. (2-tailed)	.089	
	N	110	110

Dari data diatas diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,394 dengan nilai signifikansi/ p value sebesar 0,089, karena nilai signifikansi  $p > 0,05$ , maka Ha diterima, artinya ada hubungan signifikan positif antara kemampuan karakter kerjasama dengan hasil belajar.

## Pembahasan

1. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang

Kemampuan Hasil Belajar pada pembelajaran PPKn meliputi kemampuan siswa dalam mengungkapkan apa yang diketahui dan ditanyakan, serta menggambarkan apa yang diketahui dengan jelas dan tepat. Soal yang diberikan kepada siswa juga dibuat sesuai dengan indikator untuk mengukur kemampuan Kemampuan Hasil Belajar Siswa berupa Latihan soal-soal yang dapat memicu siswa untuk mencetuskan banyak ide. Sesuai dengan pendapat (Khairunisa, 2021) *Wordwall* merupakan salah satu bentuk aplikasi gamifikasi yang menawarkan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau materi pendidikan.

Pada tahap pertama yaitu tahap orientasi siswa pada masalah siswa sudah terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan tanya jawab. Dengan melakukan diskusi secara klasikal, peserta didik melakukan orientasi pada masalah PPKn membangun jati diri dalam kebinekaan. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menggali informasi melalui modul ajar dan web *wordwall*. Kemudian, siswa diminta untuk menuliskan informasi yang terdapat dari modul ajar dan web *wordwall* dengan menggunakan bahasa sendiri. Tahap kedua, yaitu mengorganisasikan siswa belajar dimana siswa dikelompokkan. Lalu, siswa diminta berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dengan menjawab pertanyaan dari web *wordwall*. Sejalan pendapat (Yani & Ruhimat, 2018, p. 72) bahwa PBL dapat menggabungkan banyak praktik pembelajaran yang inovatif, mendorong motivasi instrinsik siswa, mempromosikan belajar aktif, dan dapat mengoptimalkan kegiatan tutor sebaya.

Tahap ketiga, dalam membimbing penyelidikan guru membimbing siswa dalam melakukan kegiatan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, siswa berdiskusi dan menuliskan hasil dari diskusi secara berkelompok dengan saling menghargai pendapat orang lain dan bekerjasama. Sejalan dengan hasil penelitian (Maulida et al., 2020) bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar dan sikap kerjasama siswa melalui model pembelajaran PBL. Tahap keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa diminta untuk membuat laporan hasil dari diskusi bersama anggota kelompok. Selanjutnya, perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menyajikan hasil dari diskusi kelompok masing-masing dengan percaya diri. Terdapat peningkatan aktivitas pada proses pembelajaran yang diamati bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat mengerjakan tugas, presentasi dan membuat kesimpulan dalam bentuk kelompok atau berdiskusi memecahkan masalah yang diberikan oleh guru pada saat proses pembelajaran (Mayasari et al., 2022).

Tahap kelima, yaitu menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini, tiap kelompok saling memperhatikan dan menanggapi. Lalu, siswa dan guru mengevaluasi laporan bersama siswa yang lain dan membuat kesepakatan. Selanjutnya, guru melaksanakan evaluasi guna untuk membuat kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *problem based learning* berbasis *wordwall* berpengaruh guna untuk menerjemahkan informasi (Purnama et al., 2022). Sejalan dengan pendapat (Yani & Ruhimat, 2018, pp. 71-72) bahwa model PBL dapat memanfaatkan pengetahuan yang ada dan mengembangkan keterampilan bekerjasama yang berorientasi pada penelitian serta evaluasi pada siswa.

Kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik dari pada pembelajaran yang dilaksanakan secara tanpa menggunakan model *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn. Hal ini disebabkan karena model *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* dapat memotivasi siswa untuk membangun kosa kata mereka, karena *Wordwall* dirancang untuk menjadi alat interaktif bagi siswa dan berisi susunan kata yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada aspek interpretasi dapat memberikan orientasi permasalahan dengan sajian permasalahan nyata pada siswa. Sejalan dengan hasil penelitian bahwa model *problem based learning* berbasis *wordwall* dapat digunakan sebagai sarana belajar yang dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa secara signifikan yang didukung menggunakan model pembelajaran PBL yang efektif dalam meningkatkan kemampuan Hasil Belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model PBL berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn dan pembelajaran yang dilaksanakan tanpa model PBL berbasis *Wordwall* dalam pembelajaran PPKn (menggunakan EEK) pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN 09 Kepahiang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Purnamasari et al., 2020) bahwa media pembelajaran *Wordwall* yang diterapkan telah berhasil yang dapat dilihat dari hasil belajar untuk kelas eksperimen (dengan perlakuan) lebih unggul dibanding hasil belajar kelas kontrol yang memang tanpa perlakuan. Dengan demikian, model *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn berpengaruh terhadap Hasil Belajar siswa SDN 09 Kepahiang.

## 2. Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Wordwall* Terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang

Kemampuan Karakter Kerjasama pada pembelajaran PPKn, meliputi kemampuan siswa dalam menuliskan hubungan antar konsep yang digunakan saat menyelesaikan dan menuliskan apa yang harus dilakukan saat menyelesaikan permasalahan. Kerjasama bisa mempercepat tujuan pembelajaran sebab suatu komunitas belajar hasilnya selalu lebih baik daripada individu yang belajar sendiri. Pada tahap pertama yaitu tahap orientasi siswa pada masalah siswa sudah terlihat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan melakukan tanya jawab yang berkaitan membangun jati diri dalam Kebinekaan, peserta didik melakukan orientasi pada masalah. Stimulus ini berdampak pada aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menggali informasi melalui modul ajar berbasis *wordwall*. Tahap kedua, yaitu mengorganisasikan siswa belajar dimana siswa dikelompokkan dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa. Lalu, siswa berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dengan menyimak guru menjelaskan berbantuan web *wordwall*. Pada tahap ini, guru memberikan bantuan pada siswa berkaitan dengan kesulitan yang dialami secara individu, kelompok maupun klasikan secara tertib. PBL dapat mengorganisasikan siswa dalam tugas belajar

yang berhubungan dengan permasalahan, memotivasi dan memberikan dorongan untuk siswa mengumpulkan informasi sehingga dapat melaksanakan eksperimen dengan cara menyiapkan karya yang sesuai yang pada akhirnya dapat dievaluasi bersama (Saputri, 2020).

Tahap ketiga, dalam membimbing penyelidikan guru membimbing siswa dalam melakukan kegiatan berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan dan soal. Pada tahap ini, siswa berdiskusi dan menuliskan hasil dari diskusi secara berkolompok dengan saling menghargai pendapat orang lain dan komperhensif. Melatih siswa pada tingkat sekolah dasar untuk terbiasa berkolaboratif, berpikir kritis dan komprehensif akan memberikan mereka kesempatan untuk lebih siap terhadap perubahan (Halim, 2022). Tahap keempat, yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa diminta untuk membuat laporan hasil dari diskusi bersama anggota kelompok. Selanjutnya, perwakilan dari tiap kelompok diminta untuk menyajikan hasil dari diskusi kelompok masing-masing dengan percaya diri. Pada proses pembelajaran PBL guru dapat memfasilitasi siswa untuk dapat mengidentifikasi permasalahan, penyelidikan dan mendukung proses pembelajaran (Abdullah, 2013). Tahap kelima, yaitu menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini, tiap kelompok saling memperhatikan dan menanggapi. Lalu, siswa bersama guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami. Selanjutnya, siswa dan guru mengevaluasi laporan bersama siswa yang lain dan membuat kesepakatan. Selanjutnya, guru melaksanakan evaluasi guna untuk membuat kesimpulan.

Kelas eksperimen yang menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran PPKn, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Hal ini disebabkan karena model PBL berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 09 Kepahiang dapat meningkatkan kemampuan Karakter Siswa. Pada aspek analisis media *wordwall* berfungsi dalam mengorganisasikan siswa untuk penyelidikan, pelaksanaan investigasi dan mengembangkan dan menyajikan hasil. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* diyakini pasti benar bahwa interaksi antara penggunaan media pembelajaran *wordwall* berdampak positif bagi siswa (Tiwow et al., 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn dan pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional pada mata pelajaran PPKn kelas IV SDN 09 Kepahiang. Media *word wall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. Hal itu ditunjukkan dengan rata-rata dari hasil pre-test dan *posttest* siswa dalam rata-rata. Lebih lanjut, bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model PBL terhadap kemampuan Karakter Kerjasama siswa yang ditunjukkan dengan hasil analisis data kemampuan Karakter Kerjasama, Dengan demikian, model *problem based learning* berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan Karakter Kerjasama pada pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang.

### 3. Hubungan Antara Kemampuan Hasil belajar Kognitif dan Afektif pada Pembelajaran PPKn Kelas IV SDN 09 Kepahiang

Setelah data terkumpul berhasil diubah menjadi data interval, dihitung koefisien korelasi antara variabel Y1 dengan variabel Y2 dan variabel Y3 terdapat nilai positif yang terdapat pada koefisien regresi variabel menggambarkan bahwa arah hubungan antara Hasil Belajar Kognitif dan Afektif Kerjasama Pada pembelajaran PPKn yang bernilai positif, searah dan signifikan. Hal ini didukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara model *problem based learning* berbasis *wordwall* terhadap Hasil belajar Kognitif dan Afektif Kerjasama pada pembelajaran PPKn, memiliki kemampuan yang baik dalam menganalisa dan mengevaluasi kemampuan yang dimilikinya, sehingga akan terdorong dan termotivasi untuk menganalisa informasi yang diperoleh (Nur Hayati, 2016). Selain itu, nilai koefisien korelasi kedua variabel bernilai positif. Berdasarkan data tersebut, koefisien regresi variabel menggambarkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan Hasil belajar Kognitif dan Afektif Kerjasama

## Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Hasil Belajar Kognitif pada pemanfaatan model *problem based learning* berbasis *wordwall* dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 09 Kepahiang. Diketahui rata-rata skor kemampuan hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,0 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 50. Sehingga, disimpulkan rata-rata kemampuan Hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Besarnya pengaruh ini



ditunjukkan dengan persentase *N-Gain* kemampuan hasil belajar interpretasi sebesar 81 % dengan kategori signifikansi besar.

2. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemanfaatan model *problem based learning* berbasis *wordwall* terhadap Afektif Kerjasama dalam pembelajaran PPKn. Diketahui rata-rata skor kemampuan Hasil Belajar kelas eksperimen sebesar 80 dan kelas kontrol sebesar 75 Sehingga, disimpulkan rata-rata kemampuan karakter kerjasama kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Besarnya pengaruh ini ditunjukkan dengan persentase *N-Gain* kemampuan berpikir kritis aspek analisis sebesar 81% dengan kategori signifikansi besar.
3. Terdapat hubungan Hasil belajar Kognitif dan Afektif Kerjasama diperoleh nilai sig.  $2_{tailed} (1,314) > r_{tabel} (0,394)$ . Berdasarkan data diperoleh bahwa aspek Kognitif dan Afektif memiliki hubungan yang positif dengan tingkat hubungan sangat kuat. Sementara, aspek Kognitif dan Afektif memiliki hubungan yang positif dengan tingkat hubungan sedang kuat dengan koefisien 0,59. Serta, aspek Afektif kerjasama dan aspek analisis memiliki hubungan yang positif dengan tingkat hubungan sangat kuat dengan koefisien 0,80. Koefisien regresi variabel menggambarkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan Hasil belajar Kognitif dan Afektif Kerjasama secara bersama-sama.

## Saran

1. Sebaiknya pembelajaran PPKn khususnya tingkat Sekolah Dasar sudah seharusnya dibiasakan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman karakter kerjasama siswa dengan melatih, membiasakan dengan memberikan pembelajaran kelompok dengan kreatif dan inovatif salah satunya belajar sambil bermain seperti yg ada di web *wordwall*.
2. Guru pembelajaran pendidikan pancasila kewarganegaraan (PPKn) disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *wordwall* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan karakter kerjasama dan hasil belajar siswa.

## Referensi

- Abdullah, R. (2013). *Inovasi Pembelajaran* Cetakan I. Jakarta : Bumi Aksara.
- Halim, A. (2022). Signifikansi dan Implementasi Berpikir Kritis dalam Proyeksi Dunia Pendidikan Abad 21 Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(3), 404–418. <https://doi.org/10.36418/jist.v3i3.385>
- Khairunnisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze ChaseWordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas. *Jurnal kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1).
- Lewis Thomas dan Elaine B. Johnson. 2014. *Contextual Teaching Learning*. Jakarta: Kaifa
- Maulida, Y. N., Eka, K. I., & Wiarsih, C. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Kerjasama di Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.30743/mkd.v4i1.1521>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Ningrum, M.F.C.P., (2018) Upaya Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Peserta didik pada Bidang Studi IPA Melalui Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe group investigation Bagi Peserta didik Kela 5 SDN Kumpulrejo 2. *Jurnal Wahana Kreatifitas Pendidik*. Vol 1 No 3. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- Nurhayati., (2016) Peningkatan Partisipasi dan Prestasi Belajar PKN dengan Model PAKEM Peserta didik Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 2 No 1. Nurlaeli, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP. *Tsaqofah*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i1.253>
- Purnama, R. P., Marlina, D., & Kurniawati, D. P. (2022). Development Of Powtoon Media In Learning

- Science Class Iv Elementary School. *Jurnal Riset Pendidikan (JRP)*, 1(2), 28–39. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/IRP>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Saputri, M. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 92–98.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (4th ed.). Alfabeta
- Suryani, dkk., (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R, & Riyana, Cepi., (2016) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Taufikin., (2017) *pembentukan karakter Problem Based Learning*. STAIN Kudus, Kudus, Indonesia [taufikin@stainkudus.ac.id](mailto:taufikin@stainkudus.ac.id)
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4219](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219)
- Winarni, E.W., (2018) *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yani, A., & Ruhimat, M. (2018). *Teori dan Implementasi Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Penerbit Kencana.