

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Bermuatan *Game Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD

Ni Kadek Ayu Nirmala Sari¹, I Made Wiguna Yasa², dan I Komang Wisnu Budi Wijaya³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia
iam.nirmala16@gmail.com

Submit
2 Februari 2026

Review
7 Februari 2026

Publish
17 Februari 2026

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), terutama pada materi "Makna Sila-Sila Pancasila". Metode ceramah yang dominan tanpa variasi media yang menarik menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan berujung pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang disinergikan dengan media digital *Game Wordwall* sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Penelitian kuantitatif ini menggunakan rancangan eksperimen semu (*Nonequivalent Kontrol Group Design*). Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa kelas IV yang dibagi menjadi dua kelompok: kelas eksperimen yang menerima perlakuan model PBL bermuatan *Game Wordwall*, dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data hasil belajar dikumpulkan melalui instrumen tes, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis *Independent Sample t-test* untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Model PBL bermuatan *Game Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (83,80) yang jauh lebih tinggi dan telah melampaui KKM (75), dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol (68,73). Secara statistik, hasil uji *t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$, Hipotesis Alternatif (H1) diterima, yang menegaskan bahwa kombinasi strategis PBL dan *Game Wordwall* efektif dan layak dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Kota Denpasar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Game Wordwall, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila*

Abstract

This research is motivated by the conventional and teacher-centered learning condition of Pancasila Education in Grade IV at SD Negeri 22 Dauh Puri, particularly in the material "Meaning of Pancasila Principles". The dominant lecture method, without the variation of engaging media, caused students to become passive, less motivated, and consequently resulted in low learning outcomes. Therefore, this study aims to empirically test and analyze the significant effect of implementing the Problem Based Learning (PBL) Model synergized with the digital media Wordwall Game as an innovative solution to improve the quality of the learning process and student outcomes. This quantitative research employed a quasi-experimental design using the Nonequivalent Kontrol Group Design. The research sample consisted of 60 Grade IV students divided into two groups: the experimental class which received the PBL model integrated with the Wordwall Game treatment, and the kontrol class which used conventional learning. Learning outcome data was collected through a test instrument and then analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity) and the Independent Sample t-test hypothesis test to compare the mean differences in learning outcomes between the two groups. The results showed a significant effect of the PBL Model integrated with the Wordwall Game on student learning outcomes. This is

evidenced by the mean posttest score of the experimental class (83,80) which was significantly higher and exceeded the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 75, compared to the mean of the kontrol class (68,73). Statistically, the t-test results showed a significance value (2-tailed) of 0.000. Since the value $0.000 < 0.05$, the Alternative Hypothesis (H_1) is accepted, confirming that the strategic combination of PBL and the Wordwall Game is effective and suitable as an alternative to improving the learning outcomes of Pancasila Education for Grade IV students at SD Negeri 22 Dauh Puri, Denpasar City.

Keywords: Problem Based Learning, Wordwall Game, Learning Outcomes, Pancasila Education

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan yang tinggi memungkinkan sebuah bangsa agar bisa menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkontribusi pada pembangunan bangsa mereka, menjadikannya satu dari banyak pilar pertumbuhan nasional. Sebagian orang percaya bahwa sumber daya manusia sebuah bangsa yang bisa maju dan mengharumkan nama bangsa berkorelasi langsung dengan kualitas sistem pendidikannya (Rolinsa et al., 2024). Pendidikan ialah proses membantu siswa mengembangkan sikap dan keterampilan yang baik. Tujuan pendidikan itu sendiri sejalan dengan kutipan bangsa Indonesia, disebabkan hal tersebut pelaksanaannya sangat penting. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang berkualitas (Rizki et al., 2025).

Pendidikan sekolah dasar ialah tahap pertama yang sangat penting dalam pengembangan kepribadian, keterampilan, dan sikap anak. Di sekolah dasar saat ini, lingkungan belajar masih bersifat repetitif dan lebih mirip dengan membaca, menghafal, dan mengingat konten pelajaran, serta pengajar yang hanya mempergunakan teknik ceramah agar bisa memberikan pengetahuan (Udin et al., 2025). Karena nilai-nilai karakter saat ini belum ditekankan dalam pendidikan di Indonesia, pembiasaan dan keteladanan sangat diperlukan agar bisa membantu siswa mengembangkan karakter mereka. Krisis karakter yang terjadi di Indonesia memperlihatkan bagaimana pengajaran di sekolah bisa membentuk kepribadian siswa (a & Ramadan, 2021). Akibatnya, pengajar mengambil alih kegiatan pembelajaran dan murid jadi pasif, mudah bosan, dan mengantuk. Dalam situasi ini, pendidik harus memanfaatkan media dan sumber daya pendidikan agar bisa memungkinkan siswa belajar sendiri dan menumbuhkan kerangka berpikir yang canggih. Karena situasi belajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap hasil belajar, lingkungan belajar harus dipelajari dengan cermat. Pencapaian seorang anak tidak hanya didasarkan pada karakteristiknya sendiri. Agar bisa mempengaruhi minat dan kegembiraan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar harus mendukung (Djononiarjo, 2019).

Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nadiem Makarim mencetuskan satu gagasan terhadap adanya perubahan kurikulum yaitu kurikulum merdeka belajar. Kurikulum Merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian dalam artian bahwa setiap peserta didik diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Kurikulum Merdeka ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kreativitas terhadap guru maupun peserta didik (Hasanah et al., 2021).

Tujuan dari penerapan Kurikulum Mandiri di sekolah dasar ialah agar bisa menambah standar pendidikan dan menambah fleksibilitas sekolah (Alimuddin, 2023). Berikut ini ialah beberapa elemen yang dipergunakan dalam Kurikulum Mandiri di sekolah dasar: (1) pembelajaran berbasis proyek (dalam rangka menyelesaikan Profil Siswa Pancasila, siswa diminta agar bisa membuat proyek akhir yang sejalan dengan tema yang sudah ditentukan); (2) pendekatan diferensiasi (guru menentukan proses pembelajaran berlandaskan tahap perkembangan, kebutuhan, karakteristik, potensi, dan tahapan pencapaian belajar siswa); (3) asesmen diagnostik (guru melaksanakan asesmen awal agar bisa mengidentifikasi tahap perkembangan, kebutuhan, karakteristik, potensi, dan tahap pencapaian belajar siswa); (4) asesmen otentik (guru memberikan asesmen otentik kepada siswa dalam bentuk tugas praktik, presentasi, proyek, dan ujian); dan (5) pembelajaran intrakurikuler yang beragam (konten pembelajaran kemudian lebih optimal sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup agar bisa mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi). 4C (*critical thinking, communication,*

collaboration and creativity) ialah beberapa inovasi dan keterampilan belajar yang ada di pendidikan sekolah dasar di abad ke-21. Sebagai hasilnya, sekolah dasar terus mempergunakan Kurikulum Independen, yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar sendiri, melatih pemikiran kritis, dan membuat proyek (Realitawati et al., 2024).

Pendidikan Pancasila sudah menggantikan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai satu dari banyak mata pelajaran yang diajarkan dalam kurikulum saat ini. Dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, pendidikan Pancasila ialah topik wajib yang diajarkan di semua jenjang Pendidikan (Kania et al., 2023). Satu dari banyak metode agar bisa membina masyarakat yang bermoral dan toleran dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara ialah dengan mengajarkan mereka terkait Pancasila. Disbabkan hal tersebut, pendidikan Pancasila harus diberikan di semua tingkat pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Keyakinan bahwa Pancasila ialah dasar negara dan bahwa filosofi negara Indonesia masih mencakup prinsip-prinsip dasar yang relevan dengan pertumbuhan dan cara hidup bangsa dan negara jadi dasar pendidikan Pancasila sebagai pendidikan nasional. Secara filosofis, legal, dan sosiologis, Pancasila mempunyai dasar eksistensial yang kuat (Agus et al., 2021).

Penerapan Pendidikan Pancasila di sekolah dasar ialah sebuah hal yang sangat penting, karena pembelajaran Pendidikan Pancasila bisa membuka jalan pikir peserta didik mengenai karakteristik, sikap, penerapan sila-sila Pancasila dalam keseharian, menaati aturan dan undang-undang yang berlaku. Pendidikan Pancasila terdiri dari beberapa komponen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ini dirancang agar bisa menyiapkan warga negara yang cerdas dan baik. Penerapan sikap sejalan dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila sudah ada beberapa yang sesuai, tetapi masih ada siswa yang belum bisa menerapkan sikap tersebut (Pristiwanti et al., 2022). Dengan demikian, Pendidikan Pancasila sangat penting dalam pembentukan karakter siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan beberapa teori yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD mempunyai dampak positif bagi peserta didik, melalui pembelajaran ini, anak-anak bisa memahami nilai-nilai kebangsaan, membangun identitas nasional yang kuat, memahami tata kelola negara, mengembangkan sikap peduli sosial, dan memperoleh keterampilan sosial yang kemudian bermanfaat bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila di SD berperan penting dalam membentuk karakter dan persiapan anak-anak jadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi positif terhadap masyarakat dan negara.

Berlandaskan pembahasan mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, saat melaksanakan wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri pada tanggal 22 Oktober 2024, wali kelas menyatakan bahwa banyak siswa yang masih sering bosan saat belajar, tidak mau semangat mengikuti pembelajaran di kelas, tidak mau aktif pada saat pembelajaran bahkan sering saling ganggu dengan temannya sehingga pembelajaran di kelas jadi tidak kondusif. Pada saat melaksanakan observasi langsung ke dalam kelas saat pembelajaran, jawaban yang diberikan oleh wali kelas memang benar adanya, yakni siswa di kelas banyak yang ngobrol, bermain, tiduran, bahkan menciptakan suasana pembelajaran yang sangat berisik. Setelah observasi, peneliti menanyakan sekali lagi apakah ada model pembelajaran maupun materi pembelajaran yang dipergunakan agar bisa mendukung sistem pembelajaran di kelas. Wali murid menjawab bahwa ada, tetapi sangat jarang. Karena pembelajaran terfokus pada pengajar dan tidak ada kontak antara pengajar dan murid, hal inilah yang jadi alasan mengapa siswa sering merasa belajar di kelas membosankan. Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas karena model yang tepat bisa membantu pengajar dalam merancang pelajaran yang menarik dan dinamis. Konsekuensi di masa depan bisa terjadi karena kurangnya model pembelajaran yang sejalan dan materi pembelajaran agar bisa mendukung pengajar dalam sistem pembelajaran di kelas. Siswa selalu memulai pembelajaran dengan antusias, tetapi seiring berjalannya pelajaran, mereka jadi tidak tertarik dan kehilangan kemampuan agar bisa mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari dari guru di kelas Pendidikan Pancasila, khususnya materi terkait Makna Sila-Sila Pancasila.

Siswa jadi lebih tidak tertarik dan memilih untuk bermain maupun membuat keributan di dalam kelas. ketika teknik ceramah sering dipergunakan dan media tidak dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Merujuk sebuah wawancara, kurangnya penggunaan media dalam

proses belajar mengajar jadi alasan mengapa siswa kelas empat mempunyai hasil belajar yang buruk. Nantinya hasil belajar siswa kemudian ditingkatkan dengan dampak yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Hasil belajar yang rendah bisa muncul karena guru hanya mempergunakan metode ceramah saja, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 4 SD Negeri 22 Dauh Puri. Sebaliknya, penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sejalan dengan materi yang kemudian diajarkan mempunyai pengaruh yang besar agar bisa membangkitkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar. Untuk mendukung proses pendidikan secara efektif, sangat penting untuk menyediakan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi pengajar dan siswa, guna membangun berbagai gaya mengajar yang beragam. Mempergunakan paradigma pengajaran yang tepat ialah satu dari banyaknya. Siswa kemudian lebih mudah memahami materi yang diajarkan jika model pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Satu dari banyak jenis pembelajaran maupun pola yang berfungsi sebagai pedoman agar bisa membantu para pengajar dalam mengorganisasikan pembelajarannya disebut model pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran ialah sebuah strategi maupun kerangka kerja yang bisa dipergunakan agar bisa membuat rencana pembelajaran yang sukses untuk anak-anak di kelas dan agar bisa menentukan elemen-elemen yang berbeda yakni pendidikan, contohnya program komputer, jenis media, media (film), buku, dan kurikulum (Uswatun Hasanah, 2021).

Berlandaskan hal tersebut, pembelajaran sering kali membosankan karena sebagian besar guru mempergunakan metode ceramah, yang membuat siswa tidak tertarik dan malas mendengarkan guru menyampaikan materi. Gaya ceramah contohnya ini membuat siswa sulit agar bisa memperhatikan dan membuat kelas jadi riuh dan tidak produktif. Murid-murid jadi bosan ketika metode pembelajaran dan materi pembelajaran yang dipergunakan tidak menarik dan kurang bervariasi. Siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang kurang beragam dan kurang bergairah cenderung tidak memahami materi yang tercakup dalam Pendidikan Pancasila. Penggunaan model pembelajaran berbantuan media *game* edukasi ini memungkinkan membuat siswa semakin semangat serta menambah rasa keingintahuannya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan hal tersebut bisa disimpulkan bahwasannya di SD Negeri 22 Dauh Puri tepatnya pada kelas IV, perlu adanya model pembelajaran yang efektif agar bisa diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar bisa memaksimalkan proses belajar mengajar.

Setelah mengidentifikasi masalah tersebut, peneliti berinisiatif agar bisa mengimplementasikan model PBL dengan mempergunakan *game* edukasi *Wordwall* online agar bisa menambah minat dan antusiasme siswa dalam belajar serta membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis sehingga mereka bisa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah yang dapat merangsang kreativitas siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Saat ini, terdapat banyak model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Satu dari banyaknya ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Siswa mendapat manfaat dari pembelajaran ini karena memberikan arahan yang jelas yang bisa mereka ikuti saat bekerja dalam kelompok. Strategi pembelajaran yang dikenal sebagai PBL membantu siswa jadi lebih disiplin, memecahkan masalah, dan membangun kemampuan berpikir kritis" (Hasanah et al., 2021).

Bertepatan dengan model pembelajaran tersebut, media yang tepat agar bisa diterapkannya materi dengan model PBL yakni media *game* edukasi yang bermuatan materi pembelajaran yang sejalan dengan model PBL. *Game* aplikasi *Wordwall* ialah materi permainan yang tepat agar bisa dipergunakan dalam situasi ini, yakni *game* yang menyediakan beberapa jenis pilihan permainan yang bisa dipergunakan agar bisa mengasah ingatan siswa mengenai pembelajaran yang sudah dilaksanakan di kelas. Media *game* ini mempunyai keunggulan dari sisi tampilan, pilihan permainan, kemudahan akses, interaktifitas dan mudah dalam merancang soal-soal materi di dalamnya (Widiana & Tyas, 2024). Jadi, bisa disimpulkan dengan angka yang lebih ini, media *game Wordwall* bisa dijadikan sebuah media ajar dalam proses belajar mengajar di kelas karena kepraktisan dari segi pembuatan dan mudah diakses oleh siswa di sekolah dasar yang berbantuan dengan alat teknologi contohnya gawai dan laptop.

Sejumlah akademisi sudah menyimpulkan bahwa penggunaan media permainan dan model PBL agar bisa mengajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa

di kelas, seperti penelitian yang dilaksanakan oleh (Hasanah et al., 2021), yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. Persentase ketuntasan pembelajaran meningkat dari siklus 1 (77,8%) ke siklus 2 (88,9%) sebagai akibat dari analisis penerapan model *Problem Based Learning*. Penemuan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk siswa bisa membantu prestasi belajar, berlandaskan persentase ketuntasan di atas 80%. Merujuk sejumlah penelitian yang berkaitan dengan hal ini. Siswa bisa menambah pengetahuan mereka dan jadi lebih mudah menerima semua proses pembelajaran dengan mempergunakan model pembelajaran yang tepat dan sejalan dengan materi yang diajarkan. Ketertarikan siswa terkait apa yang kemudian mereka pelajari pada pelajaran berikutnya kemudian tumbuh ketika model dan media yang tepat dipergunakan. Dengan demikian, siswa kemudian lebih terlibat dalam proses pembelajaran jika model dan media yang dipergunakan sejalan dengan kebutuhan mereka.

METODE

Strategi penelitian dalam penelitian yang dilaksanakan peneliti bersifat kuantitatif. Aliran pemikiran positivis jadi landasan pendekatan kuantitatif merujuk filsafat positivis, perilaku manusia tercermin dalam fenomena sosial yang dikenal sebagai fakta sosial. Dengan metode kuantitatif ini, populasi maupun sampel tertentu dipelajari, data dikumpulkan mempergunakan alat penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif (statistik) agar bisa menguji hipotesis (Jauza & Albina, 2025).

Penelitian ini tergolong dalam penelitian eksperimen karena memiliki karakteristik utama, yaitu manipulasi variable bebas, pengendalian variable, serta pelaksanaan observasi. Desain penelitian ialah kerangka kerja dan struktur penelitian yang disusun agar bisa menemukan solusi atas masalah penelitian (Setyosari, 2020). Penelitian yang dilaksanakan peneliti dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri. Penelitian yang dilaksanakan peneliti bersifat kuantitatif dan ialah desain penelitian *quasi-eksperimental*. Dengan mempergunakan pendekatan "*Non-Equivalent Control Group Design*". Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ialah dua kelompok dalam desain ini. Daripada membuat kelas baru dengan memilih orang secara acak, metode ini memanfaatkan kelas yang sudah ada sebelumnya. Adapun bentuk desain penelitian dengan *Non-Equivalent Control Group Design*,

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan pola *Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media permainan *Wordwall*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah seluruh perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 22 Dauh Puri, Kota Denpasar, dengan pertimbangan bahwa berdasarkan hasil observasi dan wawancara, proses pembelajaran di kelas IV masih berpusat pada guru, partisipasi siswa tergolong rendah, serta hasil belajar belum optimal. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih tiga bulan, yang meliputi tahap observasi awal, pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data, hingga penyusunan laporan hasil penelitian. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV A dan IV B yang berjumlah 60 siswa, sedangkan pemilihan sampel dilakukan melalui teknik *random sampling* kelas untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan individu.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa, yang diberikan pada tahap *pre-test* dan *post-test*. Instrumen penelitian yang digunakan telah melalui serangkaian uji kelayakan, meliputi uji validitas isi, validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir soal valid, memiliki reliabilitas tinggi, tingkat kesukaran dominan pada kategori mudah hingga sedang, serta daya pembeda yang cukup hingga baik, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa

berdasarkan skor tes, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t sampel independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan apakah penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri.

HASIL

Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan penjelasan umum mengenai data yang digunakan dalam sebuah penelitian (Syahrizal & Jailani, 2023). Statistik deskriptif berfungsi untuk mengolah dan menguji data, dengan tujuan utama memberikan gambaran atau pemaparan data yang telah dikumpulkan. Uji ini bertujuan untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi. Dalam penelitian ini, deskripsi data menunjukkan sebaran data yang diperoleh dari observasi lapangan. Melalui pengujian statistik parametrik terhadap data mentah dari hasil tes, peneliti berupaya memahami kondisi responden (sampel penelitian). Studi ini berfokus pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan *game Wordwall*.

Penelitian ini menganalisis data hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dari siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri. Data tersebut berasal dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diterapkan pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Penelitian ini melibatkan dua kelas dengan jumlah yang setara, yakni kelas IVA (30 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB (30 siswa) sebagai kelas kontrol.

Deskripsi data dalam hasil kajian ini merangkum informasi statistik kunci yang diperoleh. Statistik yang disajikan meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, dan varians dari data yang dianalisis. Data ini dikelompokkan menjadi dua bagian utama: (1) Deskripsi data hasil belajar kelas eksperimen dan (2) Deskripsi data hasil belajar kelas kontrol.

Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data yang dianalisis dalam studi ini adalah data hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Data ini dikumpulkan menggunakan tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game Wordwall*. Instrumen tes *pretest* dan *posttest* telah melalui uji validasi dan reliabilitas. Sebelum perlakuan, nilai *pretest* tertinggi hasil belajar siswa adalah 71 dan nilai terendah adalah 53. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model PBL berbantuan *game Wordwall*, hasil analisis data menunjukkan kenaikan, di mana nilai *posttest* tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah adalah 76. Analisis data ini dilakukan dengan bantuan IMB SPSS 27. Perbandingan data hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila sebelum dan sesudah penerapan model PBL berbantuan *game Wordwall* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Uji Deskriptif Kelas Eksperimen

Tes	N	Mean	Std. Deviation	Varians	Minimum	Maximum
Pretest	30	60.40	7.504	56.317	53	71
Posttest	30	83.80	8.360	28.138	76	100

(Sumber: Data diolah dengan IMB SPSS 27)

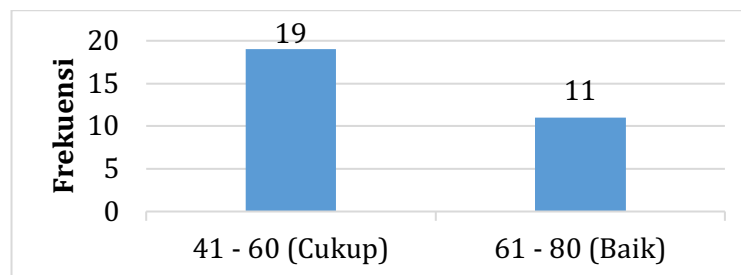
Hasil uji statistik deskriptif pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan signifikan pasca perlakuan. Sebelum perlakuan, skor *pretest* memiliki rata-rata (*mean*) sebesar 60,40 dengan standar deviasi 7,504. Rentang skor *pretest* berada antara nilai minimum 53 dan maksimum 71. Setelah perlakuan diberikan, skor *posttest* mengalami peningkatan yang jelas, ditunjukkan oleh rata-rata (*mean*) yang melonjak menjadi 83,80 dengan standar deviasi 8,360. Nilai inimum dan maksimum *posttest* jua meningkat, masing-masing menjadi 76 dan 100. Kenaikan rata-rata skor *posttest* dibandingkan dengan *pretest* ini jelas mengindikasikan adanya

perbedaan hasil belajar setelah perlakuan. Data ini selanjutnya disajikan secara visual dalam bentuk tabel dan histogram.

Tabel 2. Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
81,0 < 100,0	Sangat Baik	0	0%
61,0 < 80,0	Baik	11	37%
41,0 < 60,0	Cukup	19	63%
21,0 < 40,0	Kurang	0	0%
00,0 < 20,0	Sangat Kurang	0	0%
Total		30	100%

(Sumber: Olah Peneliti, 2025)



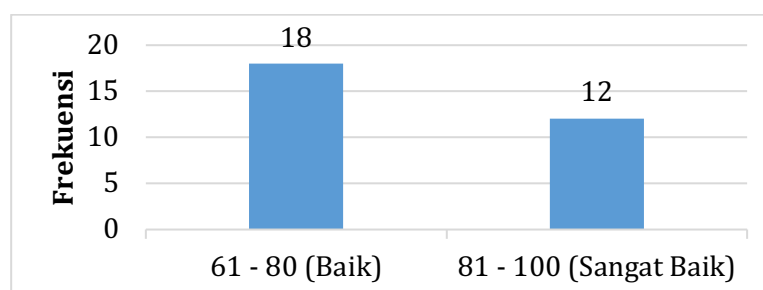
Gambar 2. Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen

Deskripsi frekuensi *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa dari total 30 siswa, 63% (19 siswa) dikategorikan “Cukup”, sementara 37% (11 siswa) berada dikategori “Baik”. Kesimpulannya, sebelum perlakuan diberikan, kinerja Sebagian besar siswa masih berada pada kategori “Cukup”, mengindikasikan perlunya perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar.

Tabel 3. Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
81,0 < 100,0	Sangat Baik	12	40%
61,0 < 80,0	Baik	18	60%
41,0 < 60,0	Cukup	0	0%
21,0 < 40,0	Kurang	0	0%
00,0 < 20,0	Sangat Kurang	0	0%
Total		30	100%

(Sumber: Olah Peneliti, 2025)



Gambar 2. Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Distribusi frekuensi *posttest* pada kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dari 30 siswa, terdapat 40% (12 siswa) mencapai kategori “Sangat Baik”, sementara 60% (18 siswa) lainnya berada di kategori “Baik”. Hal ini secara jelas menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berhasil memicu peningkatan signifikan pada hasil tes, berbeda dengan sebaran kategori pada *pretest*.

Tabel 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Indikator	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata
<i>Pretest</i>	53	71	60.40
<i>Posttest</i>	76	100	83.80

(Sumber: Olah Peneliti, 2025)

Pada kelompok eksperimen, hasil belajar siswa diukur dan dianalisis melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berdasarkan data *pretest* yang dikumpulkan, rata-rata hasil belajar adalah 60,40, dengan nilai terendah 47 dan nilai tertinggi 71. Kondisi awal ini mengindikasikan bahwa performa awal siswa masih berada pada Tingkat sedang atau perlu ditingkatkan. Setelah perlakuan khusus diberikan (model pembelajaran *Problem Based Learning* bermuatan *game Wordwall* diterapkan), *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata meningkat tajam menjadi 83,80, dengan nilai terendah 76 dan nilai tertinggi 100. Peningkatan penting pada rata-rata skor *posttest* dibandingkan *pretest* ini membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kenaikan drastis ini menginformasikan bahwa perlakuan berhasil mendorong performa akademik siswa secara keseluruhan.

Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data dalam penelitian ini merupakan hasil perolehan tes (*pretest* dan *posttest*) yang dirancang untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Sebelum diberikan kepada siswa, instrument tes ini telah melalui serangkaian proses pengujian untuk memastikan Tingkat validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa adalah 65, sementara nilai terendahnya tercatat sebesar 47. Kemudian skor tertinggi dari hasil *posttest* hasil belajar yaitu 88, dan nilai terendahnya tercatat sebesar 59. Hasil analisis data ini didapat melalui bantuan *Microsoft Excel*. Deskripsi rinci mengenai data hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas kontrol dapat dilihat pada tabel yang disajikan berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji Deskriptif Kelas Kontrol

Tes	N	Mean	Std. Deviation	Varsians	Minimum	Maximum
<i>Pretest</i>	30	55.00	5.305	28.138	47	65
<i>Posttes</i>	30	68.73	9.362	87.651	53	88

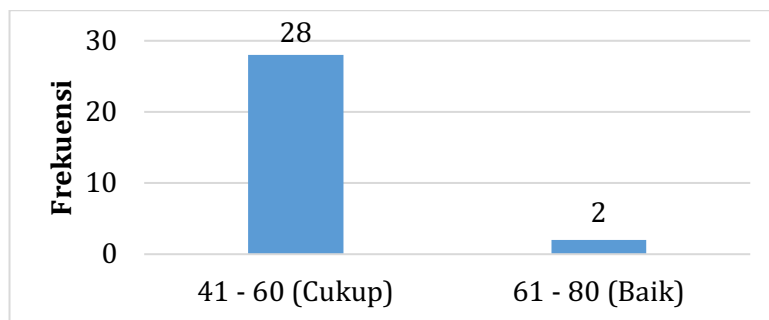
(Sumber: Data diolah dengan SPSS, 27)

Hasil uji deskriptif pada kelas kontrol menunjukkan bahwa skor *pretest* memiliki rata-rata (*mean*) 55,00, dengan standar deviasi 5.305, di mana skor terendah dan tertinggi masing-masing adalah 47 dan 65. Setelah diberikan pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan pada *posttest* dengan rata-rata (*mean*) naik menjadi 68,73, dengan standar deviasi sebesar 9.362, serta skor terendah 53 dan skor tertinggi 88. Meskipun terdapat peningkatan skor rata-rata setelah perlakuan pembelajaran, besar kenaikan yang terjadi pada kelas kontrol ini secara komparatif lebih kecil dibandingkan peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen, dan data ini selanjutnya akan disajikan dalam bentuk tabel dan histogram sebagai berikut.

Tabel 6. Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
81,0 < 100,0	Sangat Baik	0	0%
61,0 < 80,0	Baik	2	7%
41,0 < 60,0	Cukup	28	93%
21,0 < 40,0	Kurang	0	0%
00,0 < 20,0	Sangat Kurang	0	0%
Total		30	100%

(Sumber: Olah Peneliti, 2025)

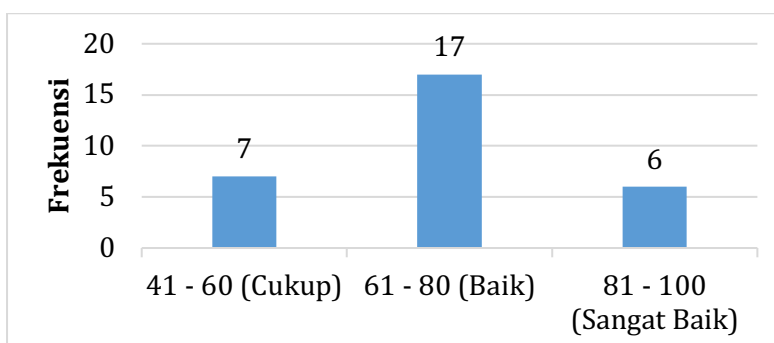
Gambar 4. Histogram *Pretest* Kelas Kontrol

Analisis distribusi frekuensi *pretest* pada kelas kontrol memperlihatkan bahwa tidak ada satu pun dari 30 siswa berhasil mencapai kategori “Sangat Baik” (skor 81 – 100). Secara keseluruhan, Sebagian besar siswa terkonsentrasi pada kategori terendah: mayoritas (93%) atau sebanyak 28 siswa berada dalam kategori “Cukup”, dan sisanya sebanyak 2 siswa (7%) berada dalam kategori “Baik”.

Tabel 7. Nilai *Posttest* Kelas Kontrol

Interval	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
81,0 < 100,0	Sangat Baik	6	20%
61,0 < 80,0	Baik	17	57%
41,0 < 60,0	Cukup	7	23%
21,0 < 40,0	Kurang	0	0%
00,0 < 20,0	Sangat Kurang	0	0%
Total		30	100%

(Sumber: Olah Peneliti, 2025)

Gambar 5. Histogram *Posttest* Kelas Kontrol

Analisis distribusi frekuensi *posttest* pada kelas kontrol memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar. Dari total 30 siswa, 6 siswa (20%) berhasil mencapai kategori “Sangat Baik” dan 17 siswa (57%) berhasil mencapai kategori “Baik”, sedangkan 7 siswa (23%), berada dalam kategori “Cukup”. Dibandingkan dengan hasil *pretest*, terjadi peningkatan yang jelas dalam jumlah siswa yang berhasil berpindah ke kategori “Sangat Baik”. Meskipun demikian, masih ada siswa yang terkonsentrasi di kategori “Cukup” menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar di kelas kontrol ini tidak sebesar peningkatan yang dicapai oleh kelas eksperimen.

Tabel 8. Nilai Hasil Belajar Siswa kelas Kontrol

Indikator	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai Rata-Rata
<i>Pretest</i>	47	59	55.00
<i>Posttest</i>	59	88	68.73

Pada kelas kontrol, hasil belajar siswa diukur melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data *prertest* yang dikumpulkan, rata-rata hasil belajar siswa adalah 55,00, dengan nilai minimum 47 dan nilai maksimum 65. Kondisi ini merefleksikan bahwa Tingkat penguasaan awal siswa berada pada kategori yang membutuhkan banyak peningkatan. Setelah proses pembelajaran konvensional berlangsung (tanpa perlakuan khusus seperti kelas eksperimen), hasil *posttest* menunjukkan

adanya peningkatan yang relative terbatas. Nilai rata-rata hanya meningkat menjadi 68,73, dengan nilai minimum 59 dan nilai maksimum 88. Kenaikan skor rata-rata *posttest* ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional hanya memberikan sedikit dampak perbaikan pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukannya teknik pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa secara lebih menyeluruh dan signifikan.

Pengujian Asumsi Penelitian

Uji *T-Independent* dalam penelitian ini dipergunakan untuk membandingkan nilai hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Perbandingan dilakukan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media *game Wordwall* dan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Sebelum pengujian hipotesis dapat dilakukan, harus dipenuhi terlebih dahulu dengan uji prasyarat. Pengujian asumsi ini meliputi dua jenis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, yang diterapkan pada data hasil belajar siswa. Agar analisis dapat dilanjutkan, data tersebut harus menunjukkan distribusi normal dan dinyatakan homogen. Dengan demikian, pengujian asumsi pada penelitian ini mencakup verifikasi normalitas dan homogenitas data hasil belajar.

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur penting yang bertujuan untuk menentukan apakah sebaran data dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal. Kriteria pengambilan keputusannya adalah data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya $> 0,05$, sedangkan nilai signifikansi $< 0,05$ mengindikasikan distribusi tidak normal. Data dengan distribusi normal selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, sementara data yang distribusinya tidak normal akan memerlukan uji *statistic nonparametric*. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan sebanyak dua kali, yaitu untuk data *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Metode yang digunakan untuk pengujian ini adalah Shapiro-Wilk, yang dipilih karena jumlah sampel masih dalam kategori menengah dan metode ini memberikan deteksi yang lebih akurat, analisis ini dijalankan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest Eksperimen</i>	.931	30	.051
<i>Posttest Eksperimen</i>	.945	30	.126
<i>Pretest Kontrol</i>	.942	30	.105
<i>Posttest Kontrol</i>	.932	30	.056

Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi (Sig.) yang melampaui ambang batas 0,05. Secara spesifik, nilai signifikansi untuk *pretest* kelas eksperimen adalah 0,051 dan nilai signifikansi untuk *pretest* kelas kontrol adalah 0,105, sedangkan untuk *posttest* kelas eksperimen adalah 0,126 dan *posttest* kelas kontrol adalah 0,056. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa, baik pada tahap awal (*pretest*) maupun tahap akhir (*posttest*) di kedua kelompok (eksperimen dan kontrol), berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas diterapkan untuk menilai apakah sampel yang digunakan memiliki Tingkat *varians* yang sama, sehingga memastikan tidak ada perbedaan yang signifikan antar dua kelompok data hasil belajar. Pengujian ini hanya dapat dilaksanakan setelah data dipastikan terdistribusi secara normal (Jacub, dkk. 2020). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, data dianggap homogen (memiliki *varians* yang sama) sebaliknya, jika nilai signifikan (Sig.) $< 0,05$, data dinyatakan tidak homogen (memiliki *varians* yang berbeda).

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest-Posttest* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV

	Levene			
	Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.242	1	58	.625
Based On Median	.041	1	58	.839
Based on Median and with adjusted df	.041	1	53.209	.840
Based on trimmed mean	.276	1	58	.601

Berdasarkan data yang disajikan, uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,625 yang lebih besar ($>$) dari 0,05. Hal ini berarti bahwasannya hasil *pretest* maupun *posttest* memiliki *varians* yang sama ataupun bersifat homogen. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki *varians* yang homogen atau data berasal dari populasi dengan *varians* yang sama.

Pengujian Hipotesis

Data yang sudah diujikan normalitas dan uji homogenitas akan mendapatkan data yang linier dan homogen. Analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*. Uji ini merupakan teknik statistic yang esensial untuk membandingkan nilai rata-rata dua sampel guna memverifikasi kebenaran hipotesis populasi. Persyaratan utama untuk menerapkan *Independent Sample t-Test* adalah bahwa data harus terdistribusi secara normal dan memiliki *varians* yang homogen namun, uji ini masih dapat digunakan bahkan jika asumsi homogenitas dilanggar (dengan penyesuaian statistic). Tujuan dari pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar mata Pelajaran Pendidikan Pancasila antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media *game Wordwall*, dan siswa kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Kriteria yang digunakan dalam mengambil Keputusan untuk menguji hipotesis komparatif ini adalah berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed). Hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak apabila nilai Sig. (2-tailed) $>$ 0,05. Sebaliknya, jika nilai Sig.(2-tailed) $<$ 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berikut hipotesis komparatif yang digunakan pada penelitian ini.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Game Wordwall* dengan kelompok peserta didik yang diajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Kota Denpasar.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelompok peserta didik yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Game Wordwall* dengan kelompok peserta didik yang diajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Kota Denpasar.

Uji *Independet Sampel t-Test* ini dianalisis dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27 yaitu.

Tabel 11 Hasil Uji Statistik Hipotesis

	Kelas	N	Mean	Std. Error	
				Std. Deviation	Mean
Hasil	Posttest Eksperimen	30	83.80	8.360	1.526
	Posttest Kontrol	30	68.73	9.362	1.709

(Sumber : Output SPSS 27, 2025)

Berdasarkan data statistic deskriptif, terlihat adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antar kelompok. Pada kelas eksperimen, yang menerima perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) didukung media *game Wordwall*, mencapai rata-rata (*Mean*) 83,80. Sementara itu, kelompok kontrol hyang mengikuti pembelajaran secara konvensional

memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah, yaitu 68,73. Perbandingan ini secara deskriptif mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Selanjutnya, perbandingan ini akan diuji kebenarannya melalui tabel hasil uji hipotesis.

Berdasarkan hasil analisis uji *t-test* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 6,575. Nilai ini secara signifikan lebih besar daripada nilai t_{tabel} untuk $df = 58$ pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, yaitu 2,002 ($6,575 > 2,002$). Selain perbandingan nilai t , pengujian hipotesis juga didasarkan pada nilai signifikansi. Nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh dari tabel adalah 0,000, yang tidak melampaui 0,05 ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan kedua kriteria ini, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Kesimpulan ini secara statistik mengidentifikasikan adanya pengaruh signifikan dari implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bermuatan media *game Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 22 Dauh Puri.

Tabel 12 Hasil Uji Independent Samples T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.242	.625	6.575	58	.000	15.067	2.292	10.480	19.654
	Equal variances not assumed			6.575	57.272	.000	15.067	2.292	10.478	19.655

(Sumber : Output SPSS 27, 2025)

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 22 Dauh Puri Kota Denpasar pada tahun ajaran 2025/2026. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menggunakan *game Wordwall* berdampak pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen (kelas IVA) dan kelas kontrol (kelas IVB). Setelah *pretest* dan *posttest* diberikan, hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji prasyarat dan hipotesis statistik inferensial untuk menentukan rumusan masalah penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh *game Wordwall*. Uji hipotesis menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model PBL berbantuan *game Wordwall* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional menunjukkan hasil belajar yang signifikan. Hasil belajar siswa berdasarkan data diatas pada kelas eksperimen rata-rata 83,80 dan kelas kontrol rata-rata 68,73, yang menunjukkan perbedaan tersebut. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam kedua kelompok berbeda secara signifikan.

Kelas IVA berperan sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *game Wordwall* selama tiga pertemuan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi makna sila-sila Pancasila yang mendalam dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Peneliti memberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kepada siswa untuk menguji hipotesis penelitian secara empiris dan terukur. Tes awal mengukur kemampuan dasar siswa sebelum perlakuan, sementara tes akhir mengevaluasi kemajuan setelah intervensi pembelajaran. Penerapan model PBL berbantuan *game Wordwall* bertujuan membuktikan peningkatan signifikan pengetahuan siswa tentang Pendidikan Pancasila melalui pendekatan interaktif dan berbasis masalah. Siswa di kelas eksperimen menjalani tes awal untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menerima perlakuan. Siswa kemudian menerima perlakuan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan *game Wordwall*, diikuti tes akhir. Peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai sintaks model PBL dari pertemuan pertama hingga terakhir. Tahapan mencakup orientasi masalah, pengorganisasian

siswa, penyelidikan mandiri dan kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, dan analisis evaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil belajar siswa sebelum perlakuan masih rendah, menurut hasil *pretest* kelas eksperimen. Namun, hasil *posttest* menunjukkan bahwa siswa lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal setelah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *game Wordwall*. Siswa dapat melihat peningkatan dalam pemahaman mereka tentang makna sila-sila Pancasila, menjawab pertanyaan dengan lebih akurat, dan lebih terlibat dalam pelajaran. Siswa lebih aktif bertanya kepada guru dan teman sekelompok mereka, lebih antusias mengikuti diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat mereka, dan lebih fokus selama kegiatan pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dimulai dengan masalah kontekstual dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, mencari informasi secara aktif, dan memecahkan masalah secara sistematis (Saragih et al., 2021). Model PBL memungkinkan guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan penyelidikan, diskusi, dan refleksi tentang masalah yang dihadapi (Rohman & Yustiana, 2025). Pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk terlibat secara aktif, baik secara individu maupun kelompok, dalam menganalisis masalah, mengembangkan solusi, dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah (Djonmiarjo, 2019). Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan Pancasila, siswa dapat memahami nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik karena materi terkait dengan masalah sehari-hari (Bunga et al., 2024). Peneliti menemukan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari partisipasi mereka dalam diskusi kelompok, kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapat, dan kemampuan mereka untuk bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Dengan semua anggota kelompok berpartisipasi secara aktif dalam proses pemecahan masalah, pembelajaran tidak hanya berpusat pada instruktur, tetapi siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar akan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. *Wordwall*, platform pembelajaran digital berbasis permainan yang dapat diakses melalui website, adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis web untuk membantu guru menyajikan materi dan evaluasi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga siswa tetap aktif dan tidak bosan selama pembelajaran (Hasanah et al., 2021).

Untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL), *Wordwall* digunakan sebagai alat untuk menampilkan latihan, evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan masalah. *Wordwall* menawarkan berbagai game edukatif, seperti kuis pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, dan permainan berbasis poin, yang membantu siswa memahami konsep (Hartutik & Aprilia, 2024). Dalam pembelajaran berbasis masalah, penggunaan *game Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membuat materi lebih mudah dipahami, dan berdampak positif pada hasil belajar siswa karena siswa menikmati proses belajar yang menyenangkan dan pemecahan masalah.

Penggunaan media *Wordwall* dengan fitur *word search* sebagai sarana latihan dan evaluasi pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar secara menyenangkan dan kreatif, karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sambil bermain. Dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), permainan *word search* pada *Wordwall* dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep penting dalam materi Pendidikan Pancasila, khususnya yang berkaitan dengan makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran di kelas eksperimen, terlihat bahwa siswa menunjukkan sikap antusias, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta terjalin interaksi yang positif antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Proses pembelajaran tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bermuatan *game Wordwall*, pembelajaran yang diterapkan secara menyeluruh telah terbukti efektif. Selain itu, model ini memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Dalam pembelajaran berbasis masalah, penggunaan media digital berbasis permainan dapat membuat pelajaran lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Ini dapat membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Rohman & Yustiana, 2025). hal ini ditunjukkan oleh perubahan perilaku belajar siswa. Pada awalnya, mereka kurang aktif dan kesulitan memahami materi Pendidikan Pancasila, terutama tentang makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Namun, setelah diajarkan menggunakan model masalah berbasis pembelajaran dengan *game Wordwall*, mereka lebih aktif dan lebih baik dalam menyelesaikan soal evaluasi. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan bahwa nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL bermuatan *game Wordwall* membantu siswa belajar lebih baik.

Siswa sangat terlibat dalam proses pembelajaran, terutama saat mengerjakan soal evaluasi berbasis permainan *Wordwall* di mana mereka berusaha memperoleh skor tertinggi. Ini membuat pembelajaran lebih mudah dipahami karena proses pembelajaran tidak lagi berpusat sepenuhnya pada guru tetapi melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, memecahkan masalah, dan menilai pengetahuan melalui permainan edukasi. Siswa dalam kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan *game Wordwall* mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa dalam kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media digital interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada kelas IVB, pembelajaran dilanjutkan sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Model ini biasanya digunakan oleh guru dan berpusat pada guru sebagai pemberi informasi sementara siswa secara pasif menerima materi (Octaviana et al., 2024). Pada kelas kontrol, pelajaran tentang Pendidikan Pancasila diberikan selama dua kali pertemuan. Kelas eksperimen menggunakan materi yang sama, yaitu tentang arti dan penerapan nilai-nilai Pancasila.

Siswa menjalani *pretest* sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal mereka. Guru menyampaikan materi melalui ceramah dan tanya jawab sesuai model pembelajaran konvensional. Peneliti menemukan bahwa beberapa siswa tidak fokus dan kurang memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan berikutnya, beberapa siswa masih terlibat dalam percakapan dengan teman sebangkunya. Mereka tidak aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dianggap pasif.

Pada akhir proses pembelajaran, siswa di kelas kontrol diberikan tes akhir, atau *posttest*, untuk mengetahui seberapa baik mereka belajar setelah mengikuti pelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa siswa di kelas kontrol belajar lebih baik, tetapi hasilnya tidak sebaik siswa di kelas eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan bantuan *game Wordwall* menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik tentang materi Pendidikan Pancasila, terutama tentang makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila. Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PBL yang dibantu *game Wordwall* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 22 Dauh Puri, Kota Denpasar.

Data nilai mean yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang diintegrasikan dengan *game Wordwall* secara jelas menunjukkan adanya peningkatan positif dan signifikan dalam hasil belajar siswa yang berada di kelas eksperimen selama periode penelitian. Peningkatan tersebut tercatat secara konsisten dan merata pada setiap aspek penilaian yang digunakan, mulai dari pemahaman konsep dasar hingga aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep penting serta menerapkan nilai-nilai Pancasila secara tepat dalam berbagai situasi tertentu menjadi aspek yang mengalami peningkatan paling menonjol dan terukur dibandingkan indikator lainnya. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) secara efektif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan mandiri melalui serangkaian kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok kecil (Hasanah et al., 2021).

Siswa didorong untuk saling bertukar ide, mengemukakan pendapat, dan mencari solusi bersama untuk masalah yang dihadapi melalui kerja kelompok dan diskusi untuk meningkatkan

pemahaman konsep siswa. Selain itu, memasukkan *game Wordwall* ke dalam pembelajaran berbasis masalah membuat kelas lebih menarik dan interaktif karena siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa menjadi lebih antusias, termotivasi, dan aktif dalam kelas karena kondisi ini. Pada akhirnya, ini berdampak positif pada hasil belajar siswa tentang Pendidikan Pancasila.

Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) bermuatan *game Wordwall*, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Model ini memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Di dalamnya, siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga berpartisipasi dalam kerja kelompok untuk menganalisis masalah, berbicara, dan bertukar ide untuk menyelesaikan tugas dan permainan edukatif yang disajikan melalui platform *Wordwall*. Kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media digital interaktif ini mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar selama proses pembelajaran. Siswa terlibat secara aktif dalam menentukan masalah, menemukan solusinya, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran (Zaki et al., 2023). Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi memberi guru kesempatan untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan beragam. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan membuat soal dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa di sekolah dasar. *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran dalam penelitian ini, tetapi juga dapat membantu siswa berinteraksi secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Pendidikan Pancasila melalui kegiatan pemecahan masalah.

Guru diharuskan memiliki kemampuan yang mumpuni dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang lebih inovatif guna secara signifikan meningkatkan kualitas keseluruhan pembelajaran di kelas (Nurgiansah, 2022). Guru perlu terus-menerus meningkatkan serta mengembangkan kompetensi profesional mereka terkait pemanfaatan berbagai teknologi pembelajaran modern yang relevan. Guru juga wajib mengintegrasikan dan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) secara efektif dalam praktik mengajar sehari-hari. Proses pembelajaran dengan demikian akan berubah menjadi lebih efektif, penuh makna, serta mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa yang berkelanjutan dan optimal dalam jangka panjang.

Beberapa studi sebelumnya serupa dengan penelitian ini, yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Bermuatan *Game Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri Kota Denpasar." Studi sebelumnya oleh Hilda, Yudhie, dan Mahajani (2021) dan Sani (2021) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berdasarkan masalah memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan model PBL, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan presentasi hasil. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang materi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital seperti *Wordwall* dalam pembelajaran berbasis masalah juga membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi et al. (2023) dan Aeni, dkk. (2022), yang menemukan bahwa media *game Wordwall* memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi selama diskusi kelompok dan aktivitas permainan edukatif, yang meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa belajar lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *Wordwall*.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bersama dengan media *game Wordwall* meningkatkan proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa guru harus beralih dari pendekatan pembelajaran konvensional ke pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ini berarti bahwa guru harus memberi lebih banyak kesempatan kepada

siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pemecahan masalah melalui aktivitas yang menyenangkan dan kontekstual. Selain itu, telah terbukti bahwa penggunaan *game Wordwall* dalam pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan minat siswa, keterlibatan, dan pemahaman mereka tentang makna sila-sila Pancasila. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Secara institusional, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah untuk mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung implementasi kurikulum dan secara berkelanjutan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada penggunaan desain eksperimen semu yang memungkinkan adanya perbedaan kondisi awal antar kelas meskipun telah dilakukan uji kesetaraan. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Penelitian ini juga hanya menilai hasil belajar pada ranah kognitif, sehingga pengaruh terhadap ranah afektif dan psikomotor belum dikaji. Keberhasilan penerapan model dan media pembelajaran juga bergantung pada kesiapan guru serta ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* bermuatan *game Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 22 Dauh Puri. Kesimpulan ini didukung oleh bukti empiris yang kuat, ditunjukkan oleh perbedaan mencolok pada nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen (83,80) dan kelompok kontrol (68,73). peningkatan rata-rata kelompok eksperimen yang melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 ini membuktikan efektivitas model inovatif tersebut dalam memfasilitasi pemahaman materi makna sila-sila Pancasila secara lebih baik. Selain itu, temuan ini dikuatkan oleh hasil uji Independent Sample t-test yang menegakan adanya perbedaan yang signifikan secara statistic. Dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, diputuskan untuk menolak Hipotesis Nol (H_0) dan menerima Hipotesis Alternatif (H_1). Hal ini secara definitive menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan dengan *game Wordwall* dalam proses pembelajaran, menjadikan kombinasi ini sebagai alternatif yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar.

SARAN

Penelitian ini masih ada keterbatasan baik dari segi waktu, populasi dan variabel. Diharapkan ada penelitian yang berkaitan dengan model PBL berbantuan *game wordwall* dengan durasi waktu, populasi dan variabel yang lebih banyak dan kompleks.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru dan seluruh warga SD Negeri Nomor 22 Dauh Puri, Denpasar atas segala fasilitas dan motivasi yang diberikan kepada peneliti selama melakukan proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, Nursaadah, R., & Sopian, B. S. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam bagi Siswa SD. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 11(6), 1835–1852.
- Agus, I. P., Giri, A., Ardini, N. L., & Kertiani, N. W. (2021). Pancasila Sebagai Landasan Filosofis Pendidikan Nasional. *Jurnal Filsafat*, 12(1), 116–126.
- Alimuddin, J. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Implementation of Kurikulum Merdeka in Elementary School. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 4(02), 67–75.
- Amelia, M., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(6), 5548–5555.
- Bunga, S., Muspa, S. E. R., Quraisy, A., & Rafida. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem

- Based Learning (PBL) Berbantuan Media Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI UPT SD Inpres Bontoala 1. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 254–260.
- Djononiarjo, T. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 05(01), 39–46.
- Fathurrohman, Suparlan, Nurohmah, L., & Nurhayati. (2024). The Implementation of Problem-Based Learning (PBL) Model to Improve Critical Thinking Ability of Class IV Students in Civics Subjects at School. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(2), 225–233.
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Anista, W., & Prasetyo, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11.
- Hartutik, & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall : Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540.
- Hasanah, U., Sarjono, & Hariyadi, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(01), 43–52.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Model dan Pendekatan Penelitian Kuantitatif : Kajian Filosofis , Metodologis , dan Aplikatif. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 104–111.
- Muh, A. S., & Muhsam, J. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) dalam meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas iv sekolah dasar. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 3(1), 11–15.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Religius. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7310–7316.
- Octaviana, A., Kurniawati, R. P., & Chasanah, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas II SDN 01 Manisrejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 221–230.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur Siswa Sekolah Dasar Kelas 4 Desi. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 4(2), 1351–1358.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*, 07(01), 289–302.
- Realitawati, Ikrom, F. D., Herawan, E., & Kadarsah, D. (2024). Penerapan 4C Skills dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 22–32. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v10i1.15533>
- Rizki, D., Walidi, A., Anita, Y., & Indrawati, T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Wordwall Kelas IV SDN 076/II Tenam Candi Kabupaten Bungo. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 3(2), 150–156.
- Rohman, K., & Yustiana, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Wordwall terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Siswa. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 428–437.
- Rolinsa, Y. D., Patta, R., & Suparti. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas II UPT SPF SD Inpres Mangasa I. *Jurnal Lempu*, 1(01), 114–119.
- Saragih, L. M., Tnajung, D. S., & Azena, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Lisenia. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2644–2652.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Udin, T., Arfanaldy, S. R., Islamic, S., & Nurjati, S. (2025). Literature Analysis on Active Learning Models as an Alternative to the Dominance of Lecture Methods in Public Elementary Schools. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(01), 23–32. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i01>.
- Widiana, R., & Tyas, D. N. (2024). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Wordwall Terintegrasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Wujud Zat dan Perubahannya.

Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(03), 978-993.

Zaki, A., Mulbar, U., Alimuddin, Ihsan, H., & Khadijah. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ramah Lingkungan Melalui Program PKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46-50.