

## **Penerapan Model *PBL* Berbantu *Game Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang**

**Nur Amalia Septi Asih<sup>1,\*</sup>, Aries Tika Damayani<sup>2</sup>, Kanti Kartika Sari<sup>3</sup>, Elsa Putri Hapsari<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Semarang, 50253

<sup>3,4</sup>SDN Pandeanlamper 01 Semarang, 50167

Email: <sup>1</sup>[nuramaliaseptiasih@gmail.com](mailto:nuramaliaseptiasih@gmail.com), <sup>2</sup>[damayaniariestika@gmail.com](mailto:damayaniariestika@gmail.com),  
<sup>3</sup>[kartikakanti@gmail.com](mailto:kartikakanti@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik melalui model pembelajaran *PBL* (*Problem Based Learning*) menggunakan bantuan *game* interaktif *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (*PTK*) model Kemmis and M. Ctaggart. yang memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penelitian ini dilakukan di kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Dengan subjek penelitian sebanyak 26 Peserta Didik yang terdiri dari 11 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan soal tes dengan bentuk *essay* dan pilihan ganda dilakukan di kelas. Hasil penelitian ini sebelum menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *game* interaktif *wordwall* (pra siklus), hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum, sebanyak 15 peserta didik (57,7%) dinyatakan tidak lulus dan 11 peserta didik (42,3%) lulus dengan nilai di atas KKM ditentukan, yaitu nilai 67 sehingga peserta didik memerlukan perbaikan pembelajaran dan peserta didik. Pada siklus I sudah terjadi peningkatan signifikan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *game* interaktif *wordwall* 17 peserta didik (65,4%) lulus dengan nilai KKM, sebanyak 9 peserta didik (34,6%) dinyatakan tidak lulus dengan nilai KKM. Pada siklus II terjadi peningkatan sudah terjadi peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *game* interaktif *wordwall* 18 peserta didik (69,3% lulus dengan nilai KKM, sebanyak 8 peserta didik (30,7%) dinyatakan tidak lulus dengan nilai KKM. Pada siklus III terjadi peningkatan sudah terjadi peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *game* interaktif *wordwall* 19 (73,7%) peserta didik lulus dengan nilai KKM, sebanyak 8 peserta didik (26,9%) dinyatakan tidak lulus dengan nilai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *PBL* berbantu *game* interaktif *wordwall* menunjukkan Hasil peningkatan belajar IPAS kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang yang awalnya rendah menjadi tinggi.

**Kata kunci :** *Problem Based Learning*, Penelitian tindakan kelas, Hasil Pembelajaran IPAS, *Wordwall*

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve student learning outcomes through the PBL (Problem-Based Learning) learning model using the help of interactive word wall games. This research uses a research method in the form of the Classroom Action Research (PTK) model Kemmis and M. Ctaggart. which has four stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. This research was conducted in class IV B at SDN Pandeanlamper 01 Semarang. The research subjects were 26 students consisting of 11 female students and 15 male students. The data collection techniques used in this research were observation, interviews, and test questions in the form of essays and multiple choices carried out in class. The results of this research before using the application of the problem-based learning model assisted by wordwall interactive games (pre-cycle), the science learning results of class IV B students at SDN*

*Pandeanlamper 01 Semarang did not meet the minimum completeness criteria, as many as 15 students (57.7%) were declared not passed and 11 students (42.3%) passed with the specified KKM score, namely a score of 67 so that students needed to improve their learning and students. In the first cycle, there was a significant increase in learning outcomes using the application of the problem-based learning model assisted by Wordwall interactive games. 17 students (65.4%) passed with a KKM score, and 9 students (34.6%) were declared not to have passed with a KKM score. In cycle II, there was an increase in learning outcomes using the application of the problem-based learning model assisted by interactive word wall games. 18 students (69.3% passed with the KKM score, and 8 students (30.7%) were declared not to have passed with the KKM score. In cycle III, there was an increase in learning outcomes using the application of the problem-based learning model assisted by interactive word wall games. 19 (73.7%) students passed with a KKM score, and as many as 8 students (26.9%) were declared not to have passed with a KKM score. KKM value. This shows that the implementation of PBL assisted by word wall interactive games shows the results of increasing science learning for class IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang which was initially low to high.*

**Keywords:** *Problem-Based Learning, Class Action Research, Science Learning Outcomes, Word Wall.*

## 1. PENDAHULUAN

Definisi pembelajaran menurut Sadiman, dkk., (1986:2) “Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.” Belajar dapat terjadi di rumah, di sekolah, di tempat kerja, di tempat ibadah, dan di masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan perubahan sikap atau tingkah laku (afektif). Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri peserta didik sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya (Warsita, 2008: 62). Untuk dapat berlangsung efektif dan efisien, proses belajar perlu dirancang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran. Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia (Priswanti *et al*, 2022). Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu

untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian *et al*, 2019). Menurut UU No. 20 tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Sejalan dengan hal itu Sujana (2019) menyatakan pendidikan di Indonesia berupaya untuk menciptakan bangsa yang cakap, beriman, bertaqwa kepada Tuhan serta memiliki pengetahuan yang baik dan wawasan kebangsaan yang luas seperti yang tertuang dalam sila pertama.

Pembelajaran IPA atau ilmu pengetahuan alam telah diajarkan sejak tahun ketiga sekolah dasar. Pembelajaran IPA SD berisi pengetahuan tentang alam dan makhluk hidup. Mata pelajaran IPA dasar adalah juga merupakan topik yang dapat membantu orang memecahkan masalah dalam hidup menjalani kehidupan sehari-hari dan memahami lingkungan sekitar agar tetap lestari. Menurut Iskandar IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa

yang terjadi di alam (Iskandar, 2001:2). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar peserta didik mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu peserta didik untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2002: 7). Mata pelajaran IPA di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari, 5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain, dan 6) Ikut sertadalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari (Sri Sulistiyorini, 2007: 40).

Berdasarkan hasil observasi selama proses asistensi dalam kegiatan PPL 2 di SDN Pandeanlamper 01 Semarang masih terdapat banyak peserta didik yang memiliki kemampuan rendah pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran dan pemecahan masalah dan membuat keputusan dalam memecahkan sebuah masalah, peserta didik kurang dalam

pemahaman materi Sehingga hasil belajar peserta didik di bawah KKM. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kesulitan dalam menangkap materi Peserta didik merasa bosan dan tidak mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Sehingga berdampak pada nilai hasil belajar peserta didik yang mendapatkan nilai rata-rata di bawah KKM.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut solusi yang akan digunakan peneliti yaitu penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *game* interaktif *wordwall* di kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Permasalahan tentang meningkatkan hasil belajar kelas IV melalui model PBL berbantu *game* interaktif *wordwall* akan dipecahkan dengan serangkaian pembelajaran reflektif yang dikemas dalam suatu kegiatan penelitian tindakan kelas. Dipilihnya model PBL berbantu *game* interaktif *wordwall* ini karena dapat membantu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut juga bisa membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan mendalami konsep-konsep yang disampaikan. Oleh karena itu diharapkan guru secara profesional dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik peserta didik dan perkembangan zaman, sehingga peserta didik lebih memahami konsep yang ada dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran

Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Choirul Huda, dkk (2021) "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Tema 8 di SD 9 Gondosari". Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata

hasil belajar pada pra siklus 58,46 dengan persentase ketuntasan 30,77%. Selanjutnya rata-rata hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 66,15 dengan persentase ketuntasan 53,84% diikuti pertemuan kedua rata-rata hasil belajar adalah 68,46 dengan persentase ketuntasan 69,23%. Dari hasil siklus I hasilnya sudah menunjukkan peningkatan. Peningkatan yang terjadi pada siklus I juga terjadi pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I rata-rata hasil belajar 70,62 dengan persentase ketuntasan 76,92%.

Selanjutnya pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar adalah 73,84 dengan persentase ketuntasan 84,62%. Pada siklus III pertemuan 1 dan 2 semua 13 peserta didik memperoleh hasil belajar tuntas di atas KKM dengan rata-rata hasil belajar 76,92 pada pertemuan 1 dan 77,69 pada pertemuan 2. Kemudian penelitian selanjutnya oleh Ervina Eka Subekti, dkk (2021) dengan judul penelitian "Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas III SDN Karangreja 01 Kabupaten Brebes". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I perolehan rata-rata nilai 62,0, pada siklus II rata-rata. Sehingga kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Dari uraian yang telah dijabarkan, maka melakukan penelitian mengenai, "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Game Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Kelas IV SDN Pandean Lamper 01 Semarang".

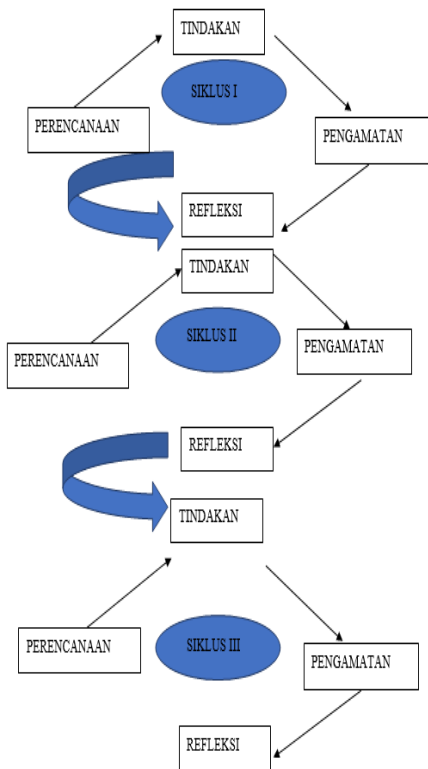
## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu bentuk penelitian tindakan yang langsung dilaksanakan di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Pandeanlamper 01 Semarang, yang beralamat di Jl. Brigjen Sudiarto No.105, Pandean Lamper, Kec. Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50167. subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Dengan jumlah 26 peserta didik terdiri 15 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Muatan pelajaran yang di jadikan Penelitian adalah IPAS Bab I Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan soal tes dengan bentuk pilihan ganda yang dilakukan di kelas. Observasi dilakukan oleh peneliti dalam proses asistensi pada PPL 2 untuk mengumpulkan data mengenai masalah atau keluhan yang dihadapi guru dan Peserta Didik terkait permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang. Sementara itu, tes tulis diberikan setelah pemberian tindakan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu *game* interaktif *wordwall*.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kelas model Kemmis dan Mc.Taggart dalam (Arikunto.S.d.,(2017) yang memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Adapun desain atau model penelitian tindakan kelas secara umum digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc.Taggart

Berdasarkan Gambar.1 dapat terlihat bahwa prosedur penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### Siklus 1:

Siklus I dilaksanakan setiap pertemuan terdiri dari 4x 35 (menit) yang sudah Penerapan Metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang.

- Perencanaan: Pengenalan konsep metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* kepada peserta didik
- Pelaksanaan: Penerapan metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game*

- interaktif *wordwall* pada mata pelajaran IPAS Bab I di Kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang
- Pengamatan: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.
- Refleksi : mendiskusikan hasil dari pelaksanaan siklus dan memantau hasil apakah sudah sesuai. Jika belum sesuai dilanjutkan dengan Siklus II

### Siklus 2:

Penerapan ulang metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* dengan lebih baik

- Perencanaan : Evaluasi hasil siklus 1 dan pengembangan metode pembelajaran.
- Pelaksanaan: Penerapan ulang metode pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 1.
- Pengamatan: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.
- Refleksi : mendiskusikan hasil dan memantau hasil.

### Siklus 3:

Penerapan ulang metode pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* dengan lebih baik

- Perencanaan : Evaluasi hasil siklus 2 dan pengembangan metode pembelajaran.
- Pelaksanaan: Penerapan ulang metode pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi siklus 2.
- Pengamatan: Pengumpulan data melalui tes dan observasi.
- Refleksi : mendiskusikan hasil dan memantau hasil.

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian peningkatan ketuntasan klasikal kelas IVA SDN Pandeanlamper 01 Semarang terjadi dalam tiga tahap: Pra-siklus, Siklus I,

dan Siklus II. Sebelum mendapatkan perlakuan (Pra-siklus), tingkat ketuntasan klasikal hanya mencapai 42,3%. Namun, selama Siklus I, tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 64,5%, pada Siklus II, mencapai 69,3 % dan pada siklus ke III tingkat ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88,5% . Indikator keberhasilan ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah  $\leq 75\%$ .

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pertama dalam penelitian ini disebut dengan pra siklus. Dalam konteks ini, peneliti melakukan pengamatan. Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa hasil belajar Peserta Didik masih kurang memuaskan. Permasalahan ini muncul karena sebagian besar peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, mereka cenderung pasif dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Kondisi ini terlihat selama pembelajaran berlangsung, misalnya saat praktikum. Ketika guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, banyak peserta didik yang tidak aktif dalam mengikuti arahan yang diberikan. Situasi ini berdampak negatif pada prestasi belajar peserta didik yang masih belum memuaskan. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama Ibu Elsa Putri, yang merupakan guru kelas IV di SDN Pandeanlamper 01 Semarang, juga mengindikasikan bahwa Peserta Didik mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media pembelajaran akibatnya Peserta Didik cenderung pasif, belum terlihat adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Dalam proses belajar mengajar, guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, Peserta Didik cenderung pasif, dan interaksi antara guru dan Peserta Didik, serta antara Peserta Didik satu dengan yang lain, kurang terlihat. Situasi ini membuat proses pembelajaran menjadi membosankan bagi Peserta Didik maupun guru. Salah satu cara untuk meningkatkan tingkat partisipasi Peserta Didik di kelas adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran. Guru, sebagai fasilitator pembelajaran, diharapkan untuk mengembangkan kemampuannya dengan mengadopsi model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini bertujuan agar Peserta Didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mempromosikan keterlibatan aktif Peserta Didik adalah Problem Based Learning (PBL), di mana Peserta Didik harus bekerja sama secara aktif dalam diskusi dan kolaborasi untuk memecahkan masalah.

Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terkesan membosankan baik bagi peserta didik maupun guru, salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dikelas adalah dengan melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk mengembangkan potensinya, salah satunya yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga keaktifan belajar peserta didik dapat meningkat. Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dan saling membantu dalam memecahkan sebuah masalah yaitu dengan cara diskusi dan bekerja sama.

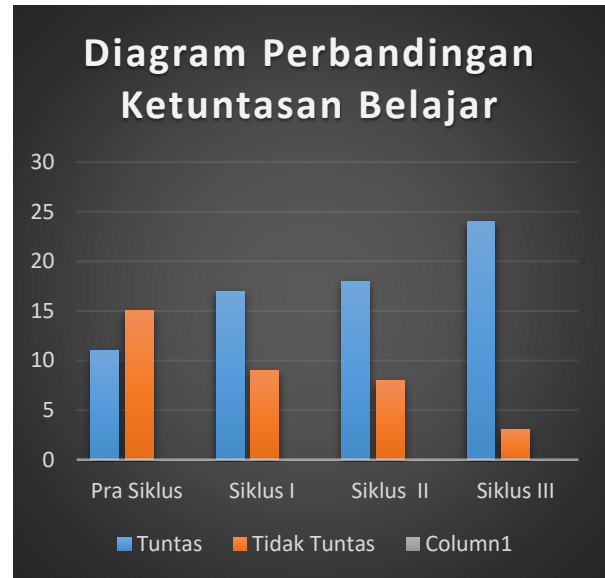
Pada tahap prasiklus, peneliti belum menggunakan model PBL sehingga hasil belajar masih tergolong rendah. Pada setiap siklus, data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik pada akhir siklus. Pada saat dilakukan prasiklus pembelajaran atau data yang diambil dari kegiatan prasiklus, didapatkan hasil belajar peserta didik dilihat pada tabel berikut ini

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada Peserta Didik kelas SDN Pandeanlamper 01 Semarang, berkaitan dengan hasil belajar mata pelajaran IPAS Bab I menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* dengan lebih baik. Terdapat perbandingan hasil ketuntasan dari Pra siklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

**Tabel 1.** Tabel Persentase Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Data	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tuntas Belajar	11	17	18	24
Tidak Tuntas Belajar	15	9	8	2
Nilai Terendah	20	40	60	60
Nilai Tertinggi	100	100	100	100
Rata-Rata	65,5	70,7	73,3	84,6
Persentase Ketuntasan (%)	42,3%	65,4%	69,3%	88,5%

**Gambar 2.** Diagram Perbandingan ketuntasan Belajar



Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa saat proses pembelajaran sebelum diberi tindakan (pra siklus) diketahui hasil belajar IPAS Peserta didik kelas IV SDN Pandeanlamper 01 Semarang masih dibawah KKM yaitu 67. Dari 26 Peserta Didik, 11 Peserta Didik (42,3%) mendapat nilai diatas KKM, sedangkan 15 Peserta Didik (57,7%) Peserta Didik mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang masih rendah.

Berdasarkan hasil prasiklus peneliti melanjutkan ke siklus I. Pada penelitian siklus I pada table diatas terlihat kenaikan signifikan bahwa dari 26 peserta didik 17 peserta didik (65,4%) mendapat nilai diatas KKM, Sedangkan 9 peserta didik (34,6%) mendapat nilai di bawah KKM. Pada table tersebut sudah menunjukkan kenaikan klasikal yang signifikan akan tetapi belum mencapai indikator kinerja yang dihapakan oleh peneliti, maka penlti melanjutkan penelitian siklus II.

Berdasarkan hasil siklusI peneliti melanjutkan ke siklus II. Pada penelitian siklus II pada table diatas terlihat kenaikan dari 26 peserta didik 18 peserta didik

(69,3%) mendapat nilai diatas KKM, Sedangkan 8 peserta didik (30,7%) mendapat nilai di bawah KKM. Pada table tersebut sudah menunjukkan kenaikan klasikal 3,9% akan tetapi belum mencapai indikator kinerja yang dihapakan oleh peneliti, maka penliti melanjutkan penelitian siklus III.

Berdasarkan hasil siklus II peneliti melanjutkan ke siklus III. Pada penelitian siklus III pada table diatas terlihat kenaikan dari 26 peserta didik 23 peserta didik (88,5%) mendapat nilai diatas KKM, Sedangkan 3 peserta didik (11,5%) mendapat nilai di bawah KKM. Pada table tersebut sudah menunjukkan kenaikan klasikal 19,2%. Hasil tersebut menunjukkan terdapat peningkatan drastis pada hasil belajar Peserta Didik. Pada siklus III sudah mencapai indikator kinerja yang di tentukan oleh peneliti maka peneliti tidak melanjutkan penelitian selanjutnya. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran pada siklus III dengan menggunakan model pembelajaran PLB (Problem Based Learning) berbantu *game* interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang Semarang.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran PBL berbantu *game* interaktif *wordwall* hasil belajar IPAS Bab I Peserta Didik kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang Semarang masih rendah. Hanya 42,3% Peserta Didik yang mencapai ketuntasan belajar (di atas KKM), sementara 57,7% Peserta Didik masih di bawah KKM. Pada siklus I terjadi peningkatan klasikal yang signifikan yaitua sebesar 23% dari pra siklus pada hasil belajar setelah penerapan PBL

berbantu *game* interaktif *wordwall*, hasilnya masih belum mencapai indikator kinerja yang di tetapkan oleh peneliti 64,4% Peserta Didik yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 34,6% Peserta Didik masih di bawah KKM. Pada siklus II Setelah penerapan PBL dalam siklus II, terjadi peningkatan klasikal hasil belajar sebesar 5%. Sebanyak 69,3% Peserta Didik mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 30,7% Peserta Didik yang masih di bawah KKM walaupun pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar akan tetapi hasilnya belum mencapai indikator kerja peneliti. Pada siklus III Setelah penerapan PBL dalam siklus III, terjadi peningkatan signifikan sebesar 19,2%. Sebanyak 88,5% Peserta Didik mencapai ketuntasan belajar, sementara hanya 11,5% Peserta Didik yang masih di bawah KKM. Pada siklus III sudah mencapai indikator kinerja yang di tentukan oleh peneliti maka peneliti tidak melanjutkan penelitian selanjutnya.Hal ini menunjukan bahwa Hal ini menunjukan bahwa penerapan PBL berbantu berbantu *game* interaktif *wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Bab I Peserta Didik di kelas IV B SDN Pandeanlamper 01 Semarang Semarang, yang awalnya rendah menjadi tinggi pada akhir siklus II. Model pembelajaran ini mendorong keterlibatan Peserta Didik, interaksi, dan pemecahan masalah, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan prestasi mereka dalam IPAS Bab I.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arief S. Sadiman, dkk. 1986. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: CV Rajawali.



- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Sinar Grafika, 2003.
- UU RI. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara, 2003
- Setyowati, D., Prayito, M., & Djama'i, N. (2023, July). 285. Penerapan Model PBL Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD 2 Mijen. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 1975-1985).
- Mintasih, D. (2018). Mengembangkan literasi informasi melalui belajar berbasis kehidupan terintegrasi PBL untuk menyiapkan calon pendidik dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 6(2), 271-290.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Pradana, D. P. (2021). *Perbandingan Metode Ceramah Dan Cerita Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Katolik Di Kota Madiun* (Doctoral dissertation, WINAPress).
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) Peserta Didik kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78.
- Supriatna, E. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan hasil belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 15-19.
- Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar Peserta Didik melalui model problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1).
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 53.
- Ferryka, P. Z. (2018). *Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar*.
- Sugianto, V. J., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 15.
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Rohmah, N. N. S., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127-141.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). ANALISIS KRITIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43-54. Retrieve