PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V DI SDIT TAHFIDZUL QURAN PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam
Al-Kifayah Riau

UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

Oleh :

RAUDATUL JANNAH
NIM : 1238.22.1451

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Raudatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1451
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 26 Mei 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis berjudul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di Di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru** , sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan

RAUDATUL JANNAH

NIM : 1238.22.1451

Dr.YUNDRI AKHYAR, MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Raudatul Jannah*

Kepada Yth
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan skripsi.

Nama	: Raudatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1451
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 26 Mei 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing I

Dr. YUNDRI AKHYAR, MA
NIDN. 1221088003

SYAHRI RAMADHAN,S.Psi.,M.S.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU
NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Raudatul Jannah*

Kepada Yth
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi skripsi.

Nama	: Raudatul Jannah
NIM	: 1238.22.1451
Tempat/Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 26 Mei 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing II

SYAHRI RAMADHAN,S.Psi.,M.S.I
NIDN.2112048902

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini selaku pembimbing I dan II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi yang berjudul : **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru**, yang ditulis oleh :

Nama	: Raudatul Jannah
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1451
Tempat/ Tanggal Lahir	: Pekanbaru, 26 Mei 2002
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	:Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam Ujian Munaqosah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.YUNDRI AKHYAR,M.A	**SYAHRI RAMADHAN,S.Psi.,M.S.I**
NIDN. 1221088003	**NIDN. 2112048902**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

VIOLETA INAYAH PAMA,S.Pd.,M.Pd
NIDN.2103068805

PENGESAHAN SKRIPSI

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

(-QS. Al-Mujadilah :11-)

“Sebaik-baik orang Adalah yang dapat memberi manfaat kepada sesama”

(HR. Ahmad)

“Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sujud Syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Naungan Rahmat dan hidayah-Mu telah meliputiku, bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat beriring salam selalu dilimpahkan kepada junjungan-Mu Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam.

~Orang Tua~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberikanku kekuatan. Terima kasih telah memberikan materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tak akan pernah cukup membalas kebaikanmu. Kuucapkan Terimakasih kepada Orang Tua Tercinta….

~Dosen Pembimbing~

Bapak Dr.Yundri Akhyar,M.A dan Bapak Syahri Ramadhan,S.Psi.,M.S.I selaku pembimbing skripsi, Saya mengucapkan terima kasih atas segala waktu yang telah diluangkan untuk membimbing Ananda demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana sebagai wujud dari rasa terima kasih kepada Bapak. Terimakasih banyak pak…

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Kepada seluruh Dosen Universitas Islam Al-Kifayah Riau, kini mahasiswamu telah mencapai sarjana, tentu begitu banyak ilmu yang telah engkau berikan sebagai modal bagiku untuk menjawab tantangan dimasa mendatang, untuk semua kritik dan tuntutan yang engkau berikan saya mengucapkan banyak terima kasih semoga kebaikan dan kesuksesan juga menyertaimu dan kepada seluruh pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau dan keguruan saya mengucapkan banyak terimakasih karna telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan ini.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat Kesehatan, kesempatan sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Rasulullah SAW. yang telah membawa umatnya kepada jalan yang benar.

Skripsi ini berjudul **Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru** yang diajukan sebagai salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang telah turut membantu berupa sumbangan pikiran, ide, bimbingan serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis yaitu kepada yang terhormat :

1. Dr. Yundri Akhyar,M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai.
2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Bapak Syahri Ramadhan, S.Psi.,M.S.I selaku Wakil Rektor I sekaligus Pembimbing I, Ibu Lita Arfah S.P.,M.Si selaku wakil Rektor II, dan

Sahrin,SH.,MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.

4. Ibu Ayu Purnamasari, S.Pd.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
5. Ibu Violeta Inayah Pama,S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
6. Seluruh dosen,staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu dikampus ini.
7. Ecep Supriyadi,S.Pd.,Gr selaku Kepala Sekolah SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru yang telah memberikan izin untuk peneliti agar bisa meneliti disekolah tersebut, dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.
8. Kepada wali kelas V yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.
9. Kedua Orang Tua tercinta, yang dengan ketulusan, kesabaran, dan kasih sayang tak terhingga telah membimbing penulis sejak masa kecil hingga mencapai bangku perguruan tinggi.Terimakasih atas setiap doa yang dipanjatkan, setiap nasihat yang diberikan dan setiap pengorbanan yang mengiringi langkah penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana.

Terimakasih pula atas cintanya yang tidak pernah berkurang dan dukungan yang tidak pernah berhenti menguatkan penulis sepanjang perjalanan Pendidikan ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan dengan keberkahan dan Kesehatan sepanjang usia. Aminn…

10. Kakak penulis, Ricka Gumala Dewi dan Fachdia Islamia yang selalu memberi dukungan, bantuan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Tak lupa kepada adik penulis satu-satunya Maulidya Syahfitri, Terima kasih atas semangat dan kebersamaan yang selalu menguatkan. Dukungan kalian menjadi bagian penting dari terselesaikannya studi ini.
11. Kepada sahabat terbaik, Khozinul Asrori, Aulia Ika Pratiwi dan M.Yudi Prayoga. Tidak ada kata yang cukup menggambarkan rasa terima kasihku untuk kalian. Bisa mengenal kalian sudah memberikan warna dihari-hariku. Terima kasih sudah menjadi keluarga keduaku.
12. Kepada sahabat tersayang, Isnaini, Azizah Mawaddah, Annisa Frema Putri, Siti Fadhilah Wadjedi, Nurazizah Irfa Molina dan Dilla Nur Aisa, perjumpaan kita dibangku perkuliahan adalah anugrah yang tak pernah penulis duga. Kalian bukan sekedar teman, melainkan sahabat yang selalu hadir di setiap fase perjalanan hidup penulis. Terima kasih untuk setiap tawa yang menguatkan, cerita yang menemani, dan kebersamaan yang membuat segala Lelah terasa lebih ringan. Kehadiran kalian bukan hanya mengisi hari-hari selama perkuliahan, tetapi juga meninggalkan jejak hangat yang akan selalu penulis ingat. Semoga persahabatan ini tetap terjaga…

13. Kepada sahabat terkasih, Thalita Azzura, Hasna Juita, Nabila Azzahra Riyadhi, Athiyyah Al-Aufi, Reli Fatihah Nur, Siti Mulhidayah dan Salsabila Ananda Listi yang selalu hadir dan memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Pekanbaru, 13 Juli 2026
Peneliti

RAUDATUL JANNAH
NIM :1238.22.1451

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... **i**
NOTA DINAS ..... **ii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
DAFTAR GRAFIK ..... **xviii**
PEDOMAN TRANLITERASI ..... **xix**
ABSTRAK ..... **xxii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
C. Permasalahan 7
1. Identifikasi Masalah 7
2. Batasan Masalah 8
3. Rumusan Masalah 8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 8
1. Tujuan Penelitian 8
2. Manfaat Penelitian 8
BAB II KAJIAN TEORI **10**
A. Kerangka Teori 10
1. Pengertian Model Pembelajaran 10
2. Model *Problem Based Learning (PBL)* 13
3. Media *Wordwall* 23

4. Hasil Belajar....26
5. Pendidikan Pancasila....32
B. Penelitian Relevan....34
C. Kerangka Berpikir....36
D. Indikator Keberhasilan....37
BAB III METODE PENELITIAN....40
A. Jenis Penelitian....40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian....42
C. Subjek dan Objek Penelitian....42
D. Prosedur Penelitian....42
1. Perencanaan....43
2. Tindakan Penelitian....44
3. Observasi Tindakan....44
4. Refleksi....45
E. Teknik Pengumpulan Data....45
F. Teknik Analisis Data....47
BAB IV HASIL PENELITIAN....50
A. Deskripsi Data Awal....50
1. Riwayat Sekolah....50
2. Visi dan Misi....53
3. Setting Ruang Kelas....53
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa....54
5. Profil Awal Pembelajaran....55
B. Deskripsi Persiklus....56
1. Siklus I....56
2. Siklus II....67
C. Pembahasan....77
1. Siklus I....77
2. Siklus II....81

BAB V PENUTUP.....85
A. Kesimpulan 85
B. Saran.....86
DAFTAR PUSTAKA.....87
LAMPIRAN.....90
RIWAYAT HIDUP 129

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Kriteria Penilaian 48
Tabel IV.1 Identitas Sekolah.....51
Tabel IV.2 Data Siswa 54
Tabel IV.3 Nilai Siswa Sebelum Tindakan.....55
Tabel IV.4 Lembar Observasi Aktivitas Guru Sikus I.....62
Tabel IV.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 63
Tabel IV.6 Hasil Nilai Tes Siswa Siklus I 64
Tabel IV.7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II 72
Tabel IV.8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 73
Tabel IV.9 Hasil Nilai Tes Siswa Siklus II.....74
Tabel IV.10 Hasil Media *Wordwall*.....75

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir 36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Modul Ajar 90
Lampiran II Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 1 114
Lampiran III Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan 2 115
Lampiran IV Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 1 116
Lampiran V Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan 2 117
Lampiran VI Lembar Tes Siswa Siklus I 118
Lampiran VII Lembar Tes Siswa Siklus II 120
Lampiran VIII Dokumentasi 122
Lampiran IX Daftar Hadir Siswa Siklus I Pertemuan 1 123
Lampiran X Daftar Hadir Siswa Siklus I Pertemuan 2 124
Lampiran XI Daftar Hadir Siswa Siklus II Pertemuan 1 125
Lampiran XII Daftar Hadir Siswa Siklus II Pertemuan 2 126
Lampiran XIII Media *Wordwall* 127
Lampiran XIV Surat Izin Riset Skripsi 128

DAFTAR GRAFIK

Grafik IV.1 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I 78
Grafik IV.2 Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II 82

PEDOMAN TRANLITERASI

Pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, tanggak 22 januari 1988, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Tranliterasi Bahasa Arab (A Guide to Arabic Transliteration), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	‘
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	;Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	‘
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

B. Vokal,Panjang dan Diftong

Setiap penulisan Bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin Vokal, Fathah ditulis dengan “a”, Kasrah dengan “i”, Dhammah dengan “u” sedangkan bacaan Panjang ditulis dengan cara berikut :

Vokal A Panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal I Panjang = Î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal U Panjang = Û misalnya ون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i” , melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’, nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah fathah ditulis dengan “aw” dengan “ay”.

Perhatikan contoh berikut :

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlun

Diftong (ay) = ي misalnya خير menjadi khayrun

C. Ta’ Marbuthah (ة)

Ta’ Marbuthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta’ Marbuthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة للمدرسة menjadi arisalat li al-madrasah, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang berdiri dari susunan mudlaf dan mudlaf ilayh, maka ditransliterasikan dengan menggunakan t yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة الله menjadi fi rahmatillah.

D. Kata Sandang dan Lafdh Jalalah

Kata sandang dan Lafdh al-Jalalah Kata sandang berupa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam lafadz jalalah yang berada di Tengah-tengah kalimat yang disandarkan (idhafah), maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini :

1. Al-Bukhariy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan
2. Masya Allah Kana Wa ma lam yasya’ lam yakun

ABSTRAK

Raudatul Jannah (2026) : Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* Dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDIT Tahfidzul Quran yang disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa serta penggunaan model dan media pembelajaran yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *problem Based Learning* (PBL) dengan media *wordwall*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus , masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDIT Tahfidzul Quran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan observasi, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus, Nilai rata-rata siswa pada tahap pra-siklus hanya sebesar 59,7 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 6 siswa (33,3%). Setelah diterapkan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 74,1 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa (61,1%). Peningkatan yang signifikan terjadi pada Siklus II setelah dilakukan perbaikan tindakan, di mana nilai rata-rata kelas mencapai 86,9 dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat drastis menjadi 17 siswa (94,4%). Dengan demikian, penerapan model PBL dengan media wordwall terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Kata Kunci : PBL, media *wordwall*, hasil belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

Raudatul Jannah (2026): Implementation of the Problem-Based Learning (PBL) Framework Utilising Wordwall Media to Enhance Pancasila Education Achievement for Fifth Grade Pupils at SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru

This study was conducted by the inadequate Pancasila Education performance of fifth-grade pupils at SDIT Tahfidzul Quran, attributed to insufficient student involvement and the ineffective application of instructional models and resources. This research seeks to enhance the educational outcomes of Pancasila Education by employing the Problem-Based Learning (PBL) model with the use of Wordwall media. The study utilised Classroom Action Research (CAR) executed over two cycles, each consisting of the phases of planning, execution, observation, and reflection. The participants in the study were fifth-grade pupils from SDIT Tahfidzul Quran. Data gathering methods encompassed outcome assessments and observational methodologies, whilst data analysis employed quantitative descriptive approaches. The findings indicated a progression in educational results throughout each cycle; the mean score of pupils at the pre-cycle phase was at 59.7, with 6 students (33.3%) attaining mastery. Following the intervention in Cycle I, the mean score increased to 74.1, with 11 students (61.1%) attaining mastery. Cycle II witnessed a notable enhancement after modifications to the intervention; the class mean attained 86.9, and the count of students achieving the Learning Objective Mastery Criteria (KKTP) surged to 17 individuals (94.4%). Consequently, the application of the PBL paradigm thru Wordwall media has demonstrated enhancement in students' Pancasila Education academic performance.

Keywords: Problem-Based Learning, Wordwall platform, educational results, Pancasila Education.

ملخّص

روضة الجنة (2026): تطبيق نموذج التعليم القائم على حل المشكلة باستخدام وسيلة الإعلام لترقية نتيجة التعلم بمادة بانكاسيلا لدى تلاميذ الصف الخامس فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة تحفيظ القرآن ببكنبارو

إن خلفية هذا البحث لمنخفض نتيجة تعلم التلاميذ فى درس المبادئ الخمسة لسبب نقصان مشاركاتهم ولسبب استخدام نموذج التعليم والوسيلة التعليمية غير الكاملة. يهدف هذا البحث إلى ترقية نتيجة تعلم التلاميذ فى درس المبادئ الخمسة من خلال تطبيق نموذج التعليم القائم على حل المشكلة باستخدام وسيلة الإعلام. هذا البحث بحث إجراءة الفصل الذى يقام بالدورين، فكل دور يحتوى على التخطيط والتنفيذ الملاحظة والإنعكاس. وأفراد البحث تلاميذ الصف الخامس. ومن أساليب جمع البيانات اختبار نتيجة التعلم والملاحظة. وأسلوب تحليل البيانات وصفي كمي. فنتيجة البحث دلت على وجود ترقية نتيجة التعلم فى كل دور حيث أن معدل النتيجة قبل القيام بالدور تسعة وخمسون بشولة سبعة، إنما التلاميذ الناجحون ستة التلاميذ أى ثلاثة وثلاثون بشولة ثلاثة فى المائة. يترقى معدل النتيجة فى الدور الأول إلى أربعة وسبعين بشولة واحد، وعدد التلاميذ الناجحين أحد عشر تلميذا أى واحد وستون بشولة واحد فى المائة. وفى الدور الثاني ستة وثمانون بشولة تسعة، وعدد التلاميذ الناجحين الذين حصلوا على معيار النجاح بهدف التعليم سبعة عشر تلميذا أى أربعة وتسعون بشولة أربعة فى المائة. فاستخلصت الباحثة أن تطبيق نموذج التعليم القائم على حل المشكلة باستخدام وسيلة الإعلام استطاع أن يرقي نتيجة التعلم فى درس المبادئ الخمسة.

الكلمات الرئيسية: التعليم القائم على حل المشكلة، نتيجة التعلم، المبادئ الخمسة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peran sekolah sebagai institusi pendidikan formal diharapkan dapat berdampak pada tingkat pendidikan siswa. Menurut Pasal 3 Ayat 4 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diselenggarakan dengan memberi contoh, membangun kemauan, dan menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan ketiga aspek pendidikan, yaitu aspek kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan peserta didik, aspek afektif, dan aspek kognitif Jika ada peserta didik yang tidak melakukan apa yang seharusnya dilakukan, malas, atau tidak semangat dalam kegiatan belajar, maka perlu diselidiki mengapa. Sebabnya biasanya beragam. Misalnya, siswa mungkin tidak senang, sakit, atau memiliki masalah lainnya. Untuk mengatasi situasi seperti ini, perlu dilakukan upaya untuk menemukan penyebabnya dan kemudian mendorong siswa untuk melakukan apa yang seharusnya mereka lakukan, yaitu belajar dengan sungguh-sungguh dan menyelesaikan tugas sekolah mereka.[1]

Pendidikan adalah proses penting untuk membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan setiap individu, sekaligus menjadi dasar

[1] Andri Nurbiyati and Erwin Putera Permana, "Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia," *Jurnal Simki Postgraduate*,Vol 3, No. 1 2024, hlm 15–26.

pembangunan sumber daya manusia. Menurut Munandar, dkk. 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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pentingnya pendidikan kewarganegaraan terlihat dalam upaya membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis tetapi juga sadar akan keberagaman dan ciri-ciri budaya. Sebagai contoh, siswa di didik untuk menghormati perbedaan budaya dan menghargai kearifan lokal. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya yang menjadi ciri khas dan karakter bangsa dapat dijaga dan dilestarikan untuk generasi berikutnya.[2]

Salah satu masalah yang muncul di dunia pendidikan saat ini adalah kualitas pembelajaran yang rendah. Selain itu, masih ada guru yang menggunakan metode pembelajaran Ceramah. Karena metode ceramah berpusat pada satu arah, penerapan metode ceramah dalam pembelajaran saat ini tidak disarankan. Ini karena proses penyerapan pengetahuan peserta didik sudah berkurang ketika metode ceramah digunakan. Dengan banyaknya media pembelajaran interaktif yang tersedia di era komputer dan internet saat ini,

[2] Eka Sesilia et al., "Peran Pendidikan Pancasila Di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Mahasiswa," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, Vol 7, no. 1, 2024, hlm. 2012–2016.

siswa akan terlihat antusias dan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika mereka menggunakannya.[3]

Pancasila adalah pandangan hidup, jiwa, kepribadian, cita-cita, dan tujuan bangsa Indonesia serta falsafah hidup. Pancasila mengandung nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai dasar tersebut, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan, dapat digunakan dan diakui oleh negara mana pun di dunia.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pembentukan karakter siswa. Pendidikan Pancasila tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan nilai-nilai Pancasila dalam sikap dan perilaku mereka. Tujuan dari pendidikan Pancasila adalah untuk menghasilkan siswa yang mandiri, inovatif, dan bertanggung jawab. Namun demikian, untuk mencapai tujuan ini, diperlukan media yang menarik dan interaktif. Diharapkan siswa menanamkan prinsip-prinsip dasar seperti keadilan, kesatuan, dan gotong-royong dalam diri mereka sebagai bekal untuk menghadapi tantangan sosial dan moral di masa depan. Pengenalan nilai-nilai Pancasila pada usia sekolah dasar bertujuan untuk membangun pondasi karakter yang kuat, sehingga generasi muda dapat menjadi pribadi yang memiliki rasa cinta tanah air, berintegritas dan bertanggung jawab.[4]

---

[3] Sari Bunga and Sri Endang Rahayu Maspa, "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," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol.10, no. 04 ,2024, hlm. 254–268.

[4] Dhea Rahma Dheni, Effendi Nawawi, and David Saputra, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Wordwall Untuk

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata peserta didik. Ini berdampak pada kemampuan peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan variatif. Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan masih berpusat pada guru *(teacher centered),* sehingga siswa kurang diberi kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, serta tidak terlibat secara maksimal dalam memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, kurangnya pemahaman guru terhadap berbagai model pembelajaran juga menjadi kendala dalam menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Guru seringkali hanya mengandalkan metode ceramah tanpa mengombinasikannya dengan model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama siswa. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SD Negeri 241 Palembang," *Journal Sains Student Research,* vol. 2, no. 6 ,2024, hlm. 195–205.

Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap guru kelas V, peneliti menemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila sering mengalami berbagai hambatan, yang berdampak pada kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah minat belajar yang rendah dan tingkat partisipasi siswa yang rendah. Faktor internal dan eksternal bertanggung jawab atas kesulitan belajar siswa. Dengan demikian, sebagai guru harus mampu memberikan solusi yang baik dan tepat .

Selain itu menurut hasil observasi awal pada peserta didik kelas V di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru, peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi, sehingga menyebabkan hasil belajarnya yang rendah. Ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah penggunaan media yang tidak menarik dan tidak melibatkan siswa. Ini menyulitkan siswa untuk memahami ide-ide yang terkandung dalam Pendidikan Pancasila. Metode dan kegiatan pembelajaran yang dirancang guru sebaiknya yang dapat membuat peserta didik aktif serta menggunakan media yang beragam dan menarik sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan membuat pelajaran menjadi mudah diterima . Dari 18 siswa, 10 tidak memenuhi kriteria minimum, yang mana kriteria minimum yaitu 75. Karena masalah ini, peneliti percaya bahwa kegiatan pendidikan Pancasila harus diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan tingkat ketuntasan.

Oleh karena itu, tulisan ini juga mencoba mejelaskan upaya dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru yaitu salah satunya adalah melalui penerapan model

pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan diuraikan dalam pembahasan tulisan ini.

B. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis akan mejelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "penerapan" berarti "perbuatan menerapkan". Namun, ada beberapa ahli yang berpendapat bahwa definisi yang lebih tepat dari penerapan adalah "perbuatan menerapkan" yaitu Mempraktikkan teori, metode, dan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan suatu kelompok yang telah direncanakan dan disusun sebelumnya.[5]
2. Pendekatan *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata untuk mengajar siswa. Ini dimaksudkan untuk memandirikan siswa, meningkatkan kepercayaan diri mereka sendiri, meningkatkan keterampilan dan minat mereka, dan menyusun pengetahuan mereka sendiri .[6]
3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah jenis pendidikan di mana nilai, aturan, dan moral diajarkan. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila sendiri adalah agar siswa memiliki hak dan kewajiban sendiri meskipun memiliki kebebasan. Pendidikan Pancasila selalu berhubungan dengan lingkungan dan dinamika. [7]

---

[5] *Ibid*

[6] Lilis Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning)*,Surabaya, 2019,hlm.17

[7] Mutiara Natasya Mu'afida and Wawan Shokib Rondli, "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di

4. *Wordwall* adalah aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menawarkan berbagai jenis permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh guru saat mereka menyampaikan materi evaluasi . *Wordwall* bermanfaat sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian, menurut Lesatari . Anda dapat memainkan game ini dengan laptop atau *smartphone*. Aplikasi *Wordwall* memiliki gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik minat siswa.[8]

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat di identifikasi masalah sebagai berikut :

a. Tingkat partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan pancasila rendah.
b. Peserta didik kesulitan dalam memahami beberapa materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
c. Inovasi guru dalam mengembangkan media pada pembelajaran Pendidikan Pancasila belum maksimal.
d. Peserta didik mudah merasa bosan karena pembelajaran belum dikemas secara interaktif dan menyenangkan.

Sekolah Dasar," *JURNAL LENTERA: Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi* ,vol.23, no. 3, 2024, hlm. 428–437.

[8] Hilmi Fadhillah Akbar and Muhamad Sofian Hadi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol.4, no. 2, 2023, hlm. 1653–1660.

2. Batasan Masalah

Mengingat luasnya pemasalahan maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini fokus pada Penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDIT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SDIT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah Khazanah keilmuan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah terutama dalam memahami model *Problem Based Learning* menggunakan media interaktif *Wordwall.*

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini beguna untuk meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru

Guru dapat meyampaikan materi Pendidikan Pancasila dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bemakna.

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan mendorong inovasi dalam sistem pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Memperoleh gelar Sarjana S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam proses pendidikan. Model pembelajaran sangat bermanfaat untuk banyak hal, mulai dari perencanaan pembelajaran dan kurikulum hingga pembuatan bahan ajar, termasuk program multimedia.

Model pembelajaran, menurut Udin adalah rangka kerja teoretis yang menggambarkan cara-cara yang sistematis untuk mengatur pengalaman seseorang. belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran membantu guru dan perancang pembelajaran merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.[9]

Secara umum, Joyce dan Weil mengatakan bahwa model pembelajaran adalah gambaran dari lingkungan belajar, yang mencakup kursus, rancangan unit, perencanaan kurikulum, dan kursus, pendidikan, perangkat keras, buku pelajaran, program multimedia, dan bantuan belajar komputer. Menurut Joyce dan Weil, prinsip mengajar adalah membantu siswa (peserta didik) memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan teknik belajar. Selain itu, Joyce dan Weill menyatakan

[9] Shilphy A Octavia, "Model-Model Pembelajaran" Cimahi, 2020, hlm.12

bahwa model pembelajaran digunakan sebagai pedoman untuk perencanaan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran secara khusus mencakup pola-pola yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu pola atau kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran menggambarkan langkah-langkah sistematis yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan terarah

Menurut pendapat lain, model pembelajaran adalah rangka kerja konseptual yang menggambarkan cara yang sistematis untuk mengatur pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan membantu guru dan perancang pembelajaran merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran .

Belajar dapat menggambarkan atau menerangkan proses pembelajaran, lingkungan belajar, dan penggunaan alat pembelajaran lainnya yang disusun dengan cara yang dapat menggambarkan proses pembelajaran langkah demi langkah. Model pembelajaran terbentuk ketika pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik digabungkan menjadi satu unit.[10]

[10] Nana Hendracipta, "Model Model Pembelajaran SD"(Multikreasi Press).Bandung, 2021, hlm.2-3.

Ciri -ciri model pembelajaran :[11]

a. Berdasarkan teori pendidikann dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok di susun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, model ini dirancang untuk melatih pertisipasi dalam kelompok secara demokratis.
b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
c. Dapat di jadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax) b) adanya prinsip - prinsip reaksi; c) sistem sosial; d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi; a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang diukur; 2) dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.
f. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

[11] Jamal Mirdad, "Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)," *Jurnal sakinah* Vol.2, no. 1, 2020, hlm. 14–23.

2. Model *Problem Based Learning (PBL)*

a. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang "menggerakkan" siswa untuk belajar memecahkan masalah yang kompleks dalam lingkungan pembelajaran yang nyata. PBL adalah salah satu model pembelajaran teknologi yang paling tepat untuk menanggapi masalah dan mengantisipasi perubahan di dunia kerja.

Metode pembelajaran berbasis masalah, yang didasarkan pada perspektif konstruktivistik, memasukkan aspek seperti kolaborasi, pemikiran metakognisi, aspek kontekstual, dan kemampuan untuk memfasilitasi pemecahan masalah.

Belajar berdasarkan masalah adalah pendekatan yang mengajarkan siswa dengan masalah praktis, tidak terstruktur, atau terbuka melalui stimuli dalam belajar. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi .[12]

Problem Based Learning, juga dikenal sebagai "pembelajaran berbasis masalah", menggunakan masalah dalam kehidupan nyata untuk membantu siswa belajar tentang cara berpikir kritis dan pemecahan masalah. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk memperoleh konsep dan pengetahuan penting dari materi pelajaran.

---

[12] Muhartini Muhartini, Amril Mansur, and Abu Bakar, "Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning," *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan* Vol. 1, no. 1, 2023, hlm. 66–77.

Problem Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Dalam model ini, peserta didik menjadi pusat pembelajaran (student centered learning), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penyelidikan dan pemecahan masalah[13]

Pembelajaran berbasis masalah juga merupakan jenis pembelajaran yang berpusat pada siswa dan didasarkan pada masalah dunia nyata. Selain itu, beberapa ciri pembelajaran PBL adalah sebagai berikut: (1) siswa harus merasa nyaman dengan lingkungan belajar mereka, (2) simulasi masalah yang digunakan harus tidak terstruktur dengan baik dan menarik penemuan bebas (gratis untuk diminta), (3) pembelajaran harus diintegrasikan ke dalam berbagai subjek, (4) pentingnya kolaborasi, (4) pembelajaran harus mengajarkan siswa untuk menjadi lebih mandiri dalam memecahkan masalah, dan (5) aktivitas pemecahan masalah harus menjadi bagian dari pembelajaran.

[13] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* .Jakarta: Kencana, 2014, hlm. 92.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning (PBL)*

Beberapa kelebihan dari pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

1) Menantang kemampuan siswa dan membuat mereka senang untuk belajar.

Dalam model ini, siswa dihadapkan pada berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga mereka terdorong untuk berpikir, menganalisis, dan mencari solusi secara mandiri maupun kelompok. Proses pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari.

2) Meningkatkan dorongan dan aktivitas pembelajaran siswa.

Pada pembelajaran berbasis masalah, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencari dan pengolah informasi. Mereka dituntut untuk aktif bertanya, berdiskusi, mencari sumber belajar, serta mengemukakan pendapat dalam kelompok. Kondisi ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Semakin aktif keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, semakin besar pula peluang mereka untuk memahami materi secara mendalam.

3) Membantu siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dunia nyata.

Melalui masalah-masalah yang autentik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, siswa belajar menghubungkan konsep-konsep yang telah dipelajari dengan situasi nyata yang mereka hadapi. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai kondisi dan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

4) Membantu siswa mengembangkan pengetahuan baru dan menjadi lebih bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari. Selain itu, PBM dapat mendorong siswa untuk menilai diri mereka sendiri, baik proses belajar maupun hasil belajar mereka.

5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyesuaikan diri dengan informasi baru.

Ketika menghadapi suatu masalah, siswa harus menganalisis berbagai informasi yang diperoleh, membandingkan berbagai alternatif solusi, serta menentukan keputusan yang paling tepat berdasarkan bukti dan alasan yang logis. Kemampuan ini sangat penting untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berubah. Siswa menjadi lebih terbuka terhadap berbagai informasi baru dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di lingkungan mereka.

6) Memberi siswa kesempatan untuk menggunakan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga berkaitan dengan situasi dan permasalahan yang ada di masyarakat. Dengan demikian, siswa dapat merasakan manfaat langsung dari materi yang dipelajari dan memahami pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman tersebut membantu siswa membangun keterampilan yang berguna untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

7) Meskipun pendidikan formal telah berakhir, minat siswa untuk belajar terus menerus masih ada.

Melalui kebiasaan mencari informasi, menyelidiki masalah, dan menemukan solusi secara mandiri, siswa akan terbiasa belajar tanpa harus selalu bergantung pada guru. Kebiasaan ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dan mendorong siswa untuk terus belajar meskipun telah menyelesaikan pendidikan formal. Dengan demikian, siswa memiliki kesiapan untuk terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sesuai dengan tuntutan zaman.

8) Memudahkan siswa untuk memahami ide-ide yang dipelajari untuk memecahkan masalah dunia.

Ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah, mereka akan lebih mudah memahami hubungan

antara teori dan praktik. Pengetahuan yang diperoleh melalui pengalaman nyata cenderung lebih bertahan lama dalam ingatan dibandingkan dengan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui hafalan. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, dan kemampuan siswa dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan.

Problem Based Learning juga memiliki kekurangan sebagai berikut :

1. Siswa tidak akan mencoba masalah yang dipelajari jika mereka tidak tertarik atau percaya bahwa masalahnya sulit untuk diselesaikan.
2. Sebagian siswa pecaya bahwa jika mereka tidak memahami materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.[14]

c. Manfaat Pembelajaran *Problem Based Learning*

Bebeapa manfaat pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* yaitu :

1) Meningkatkan keterampilan bepikir kritis dan pemecahan masalah.

Melalui model *Problem Based Learning*, peserta didik dihadapkan pada berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk menganalisis masalah secara mendalam, mengidentifikasi penyebab masalah, mencari informasi yang relevan, serta merumuskan solusi

[14] *Ibid*.

yang tepat. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah peserta didik dapat berkembang secara optimal.

2) Mendorong pembelajaran aktif dan mandiri

Dalam pembelajaran berbasis masalah, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga dituntut untuk mencari, mengumpulkan, dan mengolah informasi secara mandiri. Peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka lebih bertanggung jawab terhadap proses dan hasil belajar yang dicapai. Hal ini dapat menumbuhkan kemandirian belajar serta meningkatkan kemampuan belajar sepanjang hayat.

3) Mengembangkan keterampilan kolaborasi

Model *Problem Based Learning* umumnya dilaksanakan melalui kegiatan kerja kelompok. Dalam proses tersebut, peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi tugas, menghargai pendapat orang lain, serta menyatukan berbagai ide untuk menyelesaikan suatu masalah. Kegiatan kolaboratif ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat maupun dunia kerja.

4) Meningkatkan keterampilan komunikasi

Selama proses pembelajaran, peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, mengajukan

pertanyaan, memberikan tanggapan, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok. Aktivitas tersebut dapat melatih kemampuan komunikasi lisan maupun tulisan. Selain itu, peserta didik juga belajar menyampaikan gagasan secara jelas, sistematis, dan santun sehingga kemampuan berkomunikasi mereka semakin berkembang.

5) Mengaitkan pembelajaran degan konteks dunia nyata

Masalah yang digunakan dalam Problem Based Learning biasanya berasal dari situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik dapat melihat hubungan antara materi yang dipelajari dengan kondisi nyata yang mereka hadapi. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

6) Meningkatkan motivasi belajar[15]

Pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata cenderung lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Keterlibatan aktif dalam menemukan solusi membuat peserta didik merasa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Kondisi ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu, semangat belajar,

[15] Rusman, *Model Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Rajawali Pers).Jakarta, 2021,hlm.23

kepercayaan diri, serta motivasi peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuannya.

d. Karakteristik *Problem Based Learning*

Karakteristik dari *problem based learning* yaitu :

1) Masalah atau isu: Masalah atau isu adalah topik yang menarik saat pembelajaran dimulai, dan aktivitas yang didasarkan pada masalah adalah menarik. Dibandingkan dengan masalah yang ada dalam disiplin akademik, fokus penelitian adalah masalah yang terjadi di sekitar siswa.
2) Otentik: Masalah difokuskan pada peserta didik dan menjadi masalah sosial yang penting, dan peserta didik akan menemukan masalah yang sama di masa depan.
3) Penyelidikan dan pemecahan masalah: Daripada memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui mendengarkan atau membaca, peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah secara aktif terlibat dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah.
4) Perspektif yang menggabungkan berbagai bidang Ketika mereka terlibat dalam penyelidikan berbasis masalah, siswa mempelajari berbagai disiplin ilmu dan memberikan sudut pandang mereka.
5) Kolaborasi kelompok kecil: setiap kelompok terdiri dari lima hingga enam orang.
6) Produk, seni, acara, dan presentasi. Produk, seni, dan pameran dibuat oleh siswa untuk menunjukkan hasil pembelajaran mereka. Mereka

biasanya menunjukkan hasil pekerjaan mereka kepada teman-teman dan undangan dari komunitas lain.[16]

e. Langkah-langkah model *Problem Based Learning*

Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

1) Fokus peserta didik pada masalah: Pada tahap ini, siswa diberi suatu masalah untuk memulai mencari atau memahami suatu ide.
2) Organisasi siswa. Langkah ini membiasakan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan memahami konsep.
3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Dalam langkah ini, siswa belajar untuk bekerja sama dan bekerja sama untuk menyelidiki masalah dalam rangka memahami konsep.
4) mengembangkan, menyajikan, dan memamerkan hasil karya. Mahasiswa dilatih untuk menyampaikan ide-ide yang telah ditemukan.
5) Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Langkah ini dapat membiasakan mahasiswa untuk melihat kembali hasil penyelidikan yang telah dilakukan dalam upaya menguatkan pemahaman konsep yang telah diperoleh. Dari langkah-langkah PBL tersebut, dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. Dikarenakan PBL membiasakan mahasiswa untuk melalui

[16] Iga Mas Darwati and I Made Purana, "Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik," *Widya Accarya* Vol. 12, no. 1, 2021, hlm. 61–69.

proses-proses pemecahan/penyelesaian masalah agar dapat memahami konsep yang dipelajari.[17]

3. Media *Wordwall*

Game edukasi, menurut Yudha, adalah salah satu jenis game yang dapat membantu meningkatkan proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih inovatif. Game ini juga dapat digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan pengguna melalui media yang menarik. Namun, media game interaktif *wordwall* adalah media game interaktif yang berbasis teknologi interaktif berbentuk website yang menawarkan berbagai game interaktif yang dapat dirancang oleh guru untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Wordwall adalah aplikasi game interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian online yang menarik bagi siswa. Menurut Sari & Yarza , *Wordwall* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyediakan berbagai ide permainan interaktif di website.

Media wordwall adalah sebuah situs web edukasi yang di dalamnya terdapat suatu konsep berisi tulisan, gambar, diagram, atau obyek nyata yang dapat diubah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat ditampilkan

[17] Uki Suhendar and Arta Ekayanti, "Problem Based Learning Sebagai Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol. 6, no. 1, 2018, hlm. 15–19.

dalam kelas sehingga bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media game interaktif *wordwall* dapat membantu pendidikan saat ini. Menurut Maulida , media ini dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Arimbawa juga menemukan bahwa *wordwall* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan menggunakan media game interaktif. Nissa dan Renoningtyas juga menemukan bahwa *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang dan meninjau penilaian pembelajaran.

Dalam penelitiannya, Siddiq menyatakan bahwa *wall of words* dapat membantu siswa belajar membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Selain itu, Rachmawati. menyatakan bahwa *wall of words* dapat membantu siswa memecahkan masalah.

Penelitian yang telah diuraikan sebelumnya menunjukkan bahwa media game interaktif *Wordwall* tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.[18]

Tujuan dari penggunaan media wordwall adalah peningkatan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan

[18] Ihfanti Fidya, Romdanih Romdanih, and Eva Oktaviana, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara Vol. III*, 2021, hlm. 219–227.

sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (unconscious learning) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

Alasan media *wordwall* sangat cocok untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu :

a. Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Media *wordwall* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila, yang seringkali dianggap kurang menarik dan teoritis. Dengan menggunakannya, suasana kelas dapat menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Hal ini berdampak pada tingkat partisipasi siswa yang meningkat.[19]

b. Mempemudah Penyampaian Materi Abstrak

Siswa sering merasa nilai-nilai dasar pancasila seperti kemanusiaan, keadilan, dan persatuan kurang dipahami. *Wordwall* menyederhanakan ide-ide ini dengan membuat kegiatan dan presentasi visual yang mudah dipahami. Misalnya, game yang mencocokkan nilai dengan contoh peilaku atau kuis interaktif tentang prinsip-prinsip pancasila.

c. Fleksibel dan Mudah di Akses

Wordwall dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring dan dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Ini membuat media ini sangat

[19] D Rahmah, S., & Nurhidayat, "Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2021, hlm. 89–95.

fleksibel untuk digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pembelajaran jarak jauh.[20]

d. Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi

Wordwall memungkinkan guru membuat aktivitas dengan berbagai tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Ini sejalan dengan gagasan pembelajaran berdiferensiasi, yang sangat penting dalam menyampaikan materi pendidikan pancasila agar lebih inklusif.

e. Mendorong Refleksi dan Evaluasi Diri.

Wordwall memungkinkan guru memberikan latihan dan evaluasi dengan umpan balik langsung, memungkinkan siswa mengetahui sejauh mana mereka memahami materi. Ini mendorong orang untuk berpikir tentang hal-hal dan belajar sendiri, yang sesuai dengan tujuan pendidikan karakter pancasila.[21]

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Perubahan perilaku yang relatif permanen yang disebabkan oleh pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan disebut belajar. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu selama proses pendidikan untuk memperolah perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan, dan

[20] A. D. Puspitasari, "Efektivitas Media Wordwall Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Teknologi Pendidikan* ,2021, hlm. 33–40.

[21] A. Susanto, *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Di Era Industri 4.0* CV. Trisakti,).Surabaya,2020, hlm.16

sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan komponen yang sangat penting dalam penyelenggaraan berbagai jenis dan jenjang pendidikan.[22]

Belajar, menurut Wina Sanjaya, bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan; itu adalah proses mental. Rusman berpendapat bahwa belajar pada dasarnya adalah interaksi dengan semua situasi yang ada di sekitar seseorang. Dengan mempertimbangkan beberapa definisi belajar yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah transformasi tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang sebagai hasil dari peningkatan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.[23]

Hasil dari interaksi aktif dan positif seseorang dengan lingkungannya dikenal sebagai hasil belajar. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar berarti bahwa seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku setelah belajar. Selain itu, Winkel menyatakan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan internal seseorang dan kemampuan mereka untuk melakukan sesuatu.

Sementara Gagne dan Briggs mengartikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang setelah megikuti proses pembelajaran tertentu. Nana Sudjana mengartikan hasil belajar sebagai kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai siswa setelah mengikuti

[22] Sumantri Moh.Syarifi, *Strategi Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo, 2015).hlm.26
[23] Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011).hlm.223

kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman, perubahan perilaku, serta kemampuan dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan karena menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

Secara umum, hasil belajar tidak hanya diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik pada saat ujian atau tes, tetapi juga mencakup kemampuan mereka dalam memahami konsep, memecahkan masalah, berpikir kritis, bekerja sama dengan orang lain, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan gambaran menyeluruh mengenai perkembangan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan intelektual, sikap, maupun keterampilan motorik yang berkembang melalui proses pembelajaran. Dengan kata

lain, hasil belajar merupakan bukti adanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari aktivitas belajar yang telah dilakukan.[24]

Sementara itu, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis oleh guru. Semakin efektif proses pembelajaran yang berlangsung, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik[25]

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kecerdasan, minat, motivasi, bakat, dan kesiapan belajar peserta didik. Adapun faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, metode dan model pembelajaran yang digunakan guru, sarana dan prasarana pendidikan, serta lingkungan sosial di sekitar peserta didik. Kombinasi dari berbagai faktor tersebut akan menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut teori Taksonomi Bloom, tiga kategori ranah menghasilkan hasil belajar: ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam komponen: ranah ingatan (C1), ranah

[24] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*,Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019, hlm.22.

[25] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* .Jakarta: Bumi Aksara, 2017, hlm. 30.

pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5), dan penilaian (C6).

Jadi, hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan mereka dengan mengamati perubahan tingkah laku.[26]

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua kategori: faktor intern dan ekstern. Faktor intern terjadi di dalam siswa, sedangkan faktor ekstern terjadi di luar siswa.

Peserta didik yang memiliki kondisi fisik yang sehat akan lebih mudah berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran dengan baik dibandingkan dengan peserta didik yang sering mengalami gangguan kesehatan. Selain itu, tingkat kecerdasan juga memengaruhi kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, mengingat informasi, dan menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan

Perhatian adalah aktivitas jiwa yang paling tinggi, dan fokusnya hanya pada satu objek atau grup objek. Hasil belajar dapat meningkat jika siswa memberikan perhatian khusus pada materi pelajaran. Jika siswa tidak memberikan perhatian khusus pada materi pelajaran, siswa akan menjadi kebosanan dan berhenti belajar. Minat dapat muncul

[26] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah* Vol.3, no. 1, 2018, hlm. 171–210.

karena pengaruh dari luar atau menjadi sifat yang relatif permanen pada seseorang.

Minatnya membuat seseorang lebih cenderung mempertahankan perhatian dan ingatan terhadap beberapa kegiatan tertentu. Untuk mencapai kepuasan, kegiatan yang biasanya diminati seseorang harus diperhatikan terus-menerus dan selalu disertai dengan rasa senang.

Motivasi pada dasarnya adalah dorongan pada diri seseorang untuk bertingkah laku dengan cara tertentu. Ini adalah usaha yang disadari untuk mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk melakukan suatu hal untuk mencapai hasil tertentu.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar termasuk metode mengajar, yang merupakan cara guru menyajikan bahan pelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Proses belajar juga dipengaruhi oleh metode mengajar. Siswa akan menghadapi kesulitan dalam proses belajar jika pendekatan pembelajaran guru membosankan. Kesulitan belajar ini dapat berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Agar perhatian kelas tertuju pada pembelajaran, guru harus dapat mengajar siswa dengan metode yang tepat, efektif, dan efektif.[27]

[27] Azza Salsabila and Puspitasari Puspitasari, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pandawa* Vol. 2, no. 2, 2020, hlm. 278–288.

5. Pendidikan Pancasila

Salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan Indonesia adalah pendidikan Pancasila. Pendidikan ini sangat penting untuk menanamkan nilai-nilai dasar bangsa dan karakter bangsa sejak usia dini di sekolah dasar (SD). Internalisasi nilai-nilai Pancasila menjadi sangat strategis saat anak-anak SD berada dalam tahap perkembangan moral dan kognitif yang sangat pesat.

Melalui Pendidikan Pancasila, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai yang terkandung dalam lima sila Pancasila, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep secara teoritis, tetapi juga menekankan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dengan mempelajari Pendidikan Pancasila sejak usia dini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan sikap religius, jujur, disiplin, bertanggung jawab, toleran, serta memiliki rasa cinta tanah air dan semangat persatuan.

Untuk mencegah hal-hal yang merendahkan kualitas bangsa Indonesia, pendidikan Pancasila sebagai bentuk pendidikan karakter di sekolah sangat penting. Namun, banyak orang masih melakukannya, terutama generasi muda yang mengalami kemerosotan moral atau dekadensi moral. Beberapa bentuk dekadensi moral termasuk penyalahgunaan narkoba, pornografi, seks bebas, aborsi, prostitusi,

tawuran antar siswa, geng motor, kurangnya sopan santun kepada orang tua, dan ketidak jujuran yang diungkapkan Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pendidikan karakter, yang memungkinkan pengaruh budaya asing terhadap masyarakat Indonesia, terutama generasi muda. Pemerintah membuat kurikulum baru karenanya.

Menurut Sutarna, Pancasila digunakan sebagai dasar untuk membangun pendidikan karakter. Pembangunan nasional adalah tujuan dari pancasila untuk mewujudkan masyarakat yang beretika, bermoral, berakhlak mulia, berbudaya, dan beradab. Sekolah dasar juga merupakan tempat terbaik untuk memulai pembentukan karakter seseorang.

Menurut Abidin, pembentukan karakter adalah proses mengajarkan nilai-nilai karakter kepada siswa sehingga mereka memiliki nilai dan karakter mereka sendiri. menggunakan prinsip-prinsip ini dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif, dan kreatif.[28]

Sekolah menggunakan metode pendidikan nilai Pancasila untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Hal ini sesuai dengan Pasal 2 Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa setiap lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab yang signifikan untuk menyebarkan nilai-nilai Pancasila ke

[28] Nadia Tassya Pratiwi, "Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter Di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat," *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* Vol. 2, no. 3, 2021,hlm. 439–449.

dalam masyarakat. Pancasila berfungsi sebagai dasar negara bangsa Indonesia. Karena nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila memuat nilai-nilai luhur yang harus tertanam dalam diri setiap orang, Pancasila menjadi pedoman bagi setiap orang dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari.[29]

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan rujukan penelitian yang terkait dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V di SDIT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putra Ardi Wibawa dalam jurnalnya yang bejudul Pengaruh *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V* menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada siklus 1 dengan nilai rata-rata 56 meningkat signifikan pada siklus II dengan nilai rata-rata 85. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan model PBL dan menggunakan media *wordwall* serta jenjang Pendidikan. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran.[30]

---

[29] Wandri Ramadhan et al., "E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* Vol. 11, no. 2, 2023, hlm. 178–195.

[30] PUTRA ARDI WIBAWA, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ipas Kelas V," *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* Vol. 4, no. 1, 2024, hlm. 40–48.

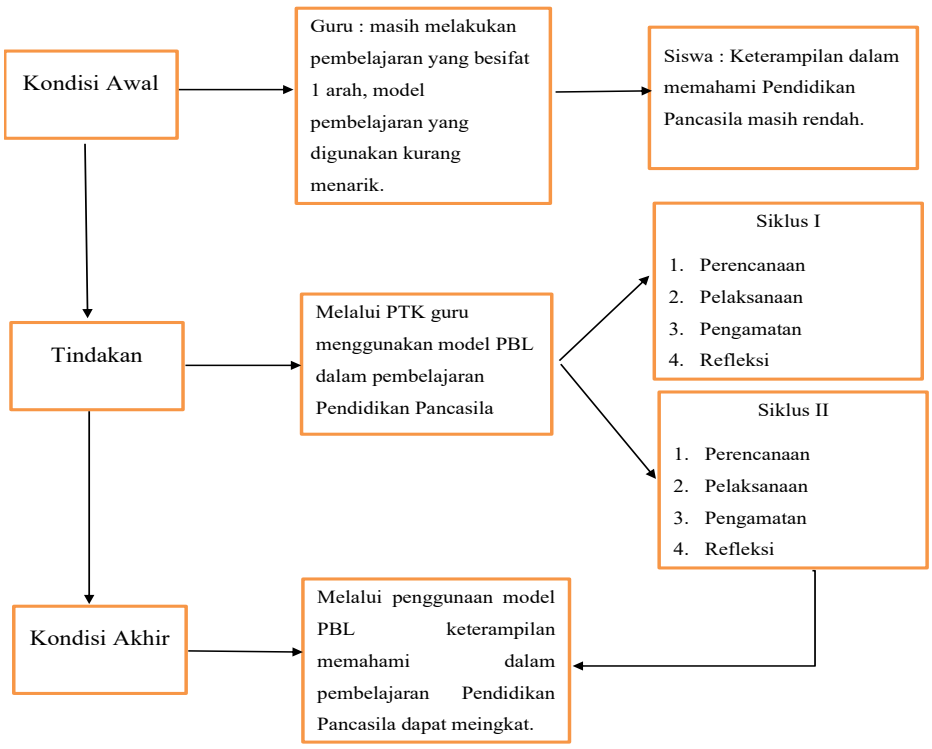
2. Penelitian yang dilakukan oleh Moch Efinnudin Zukhri & Khoirul Anwaar dalam jurnalnya yang bejudul *Penerapan PBL Berbasis Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 32 Gresik* menunjukkan bahwa adanya peningkatan signifikan terhadap minat hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata minat hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 73% dan motivasi belajar menjadi 73,5%. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan model PBL, menggunakan media *wordwall*, jenjang Pendidikan, kelas yang sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada Mata pelajaran.[31]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Romlah & Duwi Nuvitalia Nuvi dalam jurnalnya yang berjudul *Penerapan Media Wordwall Pada Materi Berhitung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 1 SDN Mlatiharjo 02* menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan 1) Meningkatnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, mengerjakan tugas, dan bertanya terhadap materi yang belum dipahami. 2) Meningkatnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. 3) Meningkatnya motivasi siswa untuk belajar matematika. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan media *Wordwall*, Jenjang Pendidikan. Sedangkan

[31] Moch Efunnudin Zukhri & Khoirul Anwaar, "Penerapan PBL Berbasis Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 32 Gresik ," *SOCIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol. 2, no. 2, 2024, hlm. 42–45.

perbedaannya terletak pada Model pembelajaran, Mata Pelajaran dan Tingkatan kelas.[32]

C. Kerangka Berpikir

Mengenai kerangka berpikir pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1

[32] Siti Romlah & Duwi Nuvitalia Nuvi, "Penerapan Media Wordwall Pada Materi Berhitung Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 1 SDN Mlatiharjo 02 ," *SOCIAL: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP,* Subang,Vol. 10 no. 3, 2024, hlm. 233.

D. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan judul penelitian ini yaitu "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V di SDIT Tahfidzul Quran Pekanbaru", maka indikator kebehasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator kinerja yang mengacu pada Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran. Adapun indikator kinerja dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Aktifitas Guru
    a. Guru Menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa
    b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran berkenaan dengan Pendidikan Pancasila
    c. Guru menjelaskan Langkah-langkah yang dilakukan saat proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan media *wordwall*
    d. Guru memberikan suatu permasalahan untuk dipecahkan secara Bersama
    e. Guru memberikan Kuis terhadap materi yang telah diajarkan dengan media *wordwall*
    f. Guru memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam menjawab kuis
    g. Guru menilai hasil pembelajaran secara individu maupun kelompok selama proses pembelajaran
    h. Guru menyimpulkan pembelajaran.

2. Aktifitas Siswa
    a. Siswa menyimak apersepsi dan motivasi yang disampaikan guru
    b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran berkenaan dengan Pendidikan Pancasila
    c. Siswa mengamati Langkah-langkah yang dilakukan saat proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan media *wordwall*
    d. Siswa menerima dan memecahkan suatu permasalahan secara Bersama
    e. Siswa memperoleh waktu yang cukup untuk mejawab kuis
    f. Siswa mendapat bimbingan guru dalam menjawab kuis
    g. Siswa menerima nilai dari hasil kerja selama proses pembelajaran
    h. Siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dikerjakan

E. Indikator Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila hasil belajar siswa 75% mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 75. Dari hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall* siswa kelas V di SDIT Tahfidzul Quran, diupayakan agar siswa mampu :

1. Siswa memperoleh nilai ≥ Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dibandingkan sebelum penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall*.
3. Siswa aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

4. Siswa mampu memberikan solusi atau jawaban terhadap permasalahan yang diberikan melalui aktivitas *Problem Based Learning* dan permainan *Wordwall*.
5. Siswa lebih fokus dan bersemangat saat mengerjakan soal atau permainan pada media *Wordwall*.
6. Siswa mampu bekerja sama secara aktif dalam kelompok selama pembelajaran berbasis masalah.
7. Sebagian besar siswa (≥ 75%) memberikan respon positif terhadap penggunaan model *Problem Based Learning* dan media *Wordwall*