



PENERAPAN MEDIA WORDWALL OPEN THE BOX BERBASIS MODEL PROBLEM-BASED LEARNING PADA MATERI AKU ANAK INDONESIA UNTUK SISWA KELAS III SDN KARANGAYU 01 SEMARANG

Eraisha Valensia^{1)*} Panca Dewi Purwati²⁾

^{1,2)}Universitas Negeri Semarang

*Corresponding E-mail: eraishavalensia@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:

Wordwall, Hasil Belajar, Problem-Based Learning.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media Wordwall Open The Box kepada siswa kelas III SDN Karangayu 01 Semarang dalam materi “Aku Anak Indonesia” dengan memakai pendekatan Problem-Based Learning (PBL). Penelitian ini menggunakan desain Concurrent Embedded dan pendekatan Mixed Methods. Penelitian ini melibatkan total 29 siswa, dengan pretest dan posttest yang difokuskan pada penilaian hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan pemahaman identitas diri dan teman sebaya. PBL diterapkan melalui tahap pengenalan materi, pembagian kelompok, pemecahan masalah menggunakan media Wordwall, dan evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar: nilai tertinggi pretest berkisar antara 28 hingga 93, sementara nilai posttest berkisar antara 60 hingga 100. Rata-rata nilai meningkat dari 60,5 pada pretest menjadi 80,5 pada posttest, dan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar naik dari 52% menjadi 83%. Perhitungan N-Gain sebesar 0,6 mengindikasikan peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan. Observasi juga menunjukkan bahwa 52% siswa memiliki sikap Mandiri yang sangat baik, dan 55% menunjukkan sikap Kebhinekaan Global yang sangat baik. Kesimpulannya, dengan peningkatan penguasaan pembelajaran sebesar 31%, Wordwall Open The Box teruji menjadi alat yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan sikap dan pemahaman konten siswa dalam model Problem-Based Learning (PBL).

Abstract:

Keyword:

Wordwall, Learning Outcomes, Problem-Based Learning.

The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of the application of Wordwall Open The Box media to third grade students of SDN Karangayu 01 Semarang in the material “Aku Anak Indonesia” using the problem-based learning (PBL) approach. This study used concurrent embedded design and a mixed methods approach. The study involved a total of 29 students, with pretests and posttests focused on assessing cognitive learning outcomes related to understanding self- and peer identity. PBL was implemented through the stages of material introduction, group division, problem solving using Wordwall media, and evaluation. Results showed significant improvement in learning outcomes: pretest top scores ranged from 28 to 93, while posttest scores ranged from 60 to 100. The average score increased from 60.5 on the pretest to 80.5 on the posttest, and the percentage of students achieving the learning completeness criteria rose from 52% to 83%. The N-gain calculation of 0.6 indicates a significant increase in knowledge. Observations also showed that 52% of students had an excellent independent attitude, and 55% showed an excellent global diversity attitude. In conclusion, with a 31% increase in learning mastery, Wordwall Open The Box was tested to be an influential tool to improve students' attitudes and content understanding in the Problem-Based Learning (PBL) model.



Pendahuluan

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) merupakan pembangunan yang bertujuan untuk membekali generasi masa depan dalam menghadapi tantangan global, dan sangat bergantung pada penyediaan pendidikan yang berkualitas tinggi (Setyorini & Asmonah, 2023). Dewasa ini pada zaman digital, teknologi telah menjadi elemen penting dalam pendidikan. Teknologi tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pengajaran. Saat kita memasuki zaman Revolusi Industri Keempat (Cyber Physical System), mengintegrasikan teknologi ke dalam pendidikan sangatlah penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan nyata. Teknologi meningkatkan pembelajaran dengan membuatnya lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi siswa dan mengarah pada hasil belajar yang lebih baik. Teknologi tidak hanya memfasilitasi akses informasi, tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pengajaran (Nugraha, 2019). Dalam konteks pendidikan berkelanjutan, penggunaan teknologi baik di dalam area kelas ataupun di luar area kelas berkontribusi pada kelangsungan proses pembelajaran bagi para siswa. Platform pembelajaran seperti Wordwall, Quizizz, dan Kahoot memberi guru kesempatan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Pada akhirnya, hal ini akan meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka (Nenohaj et al., 2021).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki kedudukan esensial pada pembentukan identitas diri dan karakter siswa. Melalui PPKn, siswa dididik untuk memahami identitas diri, keluarga, dan lingkungan mereka. Ini sangat penting untuk membangun pribadi yang pintar, terampil, dan selaras dengan nilai-nilai kebangsaan yang dipegang teguh oleh Undang-Undang Dasar 1945 dan Pancasila (Hidayat & Soleh, dalam Nisa et al., 2023). Melalui pembelajaran PPKn, siswa diajarkan untuk memahami identitas diri, keluarga, dan lingkungan sekitarnya, hal tersebut penting untuk pengembangan integritas dan karakter pribadi pada diri siswa. Pemahaman mendalam terhadap materi PPKn dapat mempengaruhi kognisi siswa, serta mendukung mereka dalam mengenali dan menghargai keberagaman budaya, suku, dan agama di Indonesia. Namun, mata pelajaran PPKn sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa, karena pendekatan yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik. Berkaitan dengan hal ini, guru memiliki peran vital dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran PPKn.

Penggunaan teknologi oleh guru memungkinkan terciptanya pengajaran yang lebih interaktif, perorangan, dan selaras dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menyampaikan kurikulum PPKn dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan bantuan teknologi, memfasilitasi pemahaman

dan internalisasi konsep-konsep utama siswa di bawah bimbingan guru. Teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk menyampaikan permainan instruksional, simulasi, dan materi pembelajaran interaktif lainnya yang memotivasi siswa untuk secara aktif mempertimbangkan, mendiskusikan, dan menjalankan nilai-nilai kebangsaan dalam kegiatan sehari-hari siswa.

Menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran, Problem-Based Learning (PBL) menggunakan tantangan dunia nyata sebagai pendorong untuk berpikir kritis dan mencari solusi. Hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami dan menghasilkan konsep-konsep baru yang dapat membantu memecahkan masalah secara kreatif ketika diterapkan pada pendekatan pembelajaran Problem-Based Learning (Hafidzah et al., 2021). Dalam paradigma ini, guru memfasilitasi pemecahan masalah dengan bertindak sebagai pemandu, sementara siswa mengambil peran sentral dalam proses pengajaran, mengumpulkan informasi, dan menemukan penyelesaian yang sesuai dari permasalahan yang diberikan. Dalam konteks pengajaran PPKn pada materi "Aku Anak Indonesia", PBL sangat relevan karena memungkinkan siswa untuk menerapkan ide-ide pokok ke dalam pemecahan masalah di dunia nyata (Halawa, 2021). Siswa dapat dihadapkan pada situasi di mana mereka harus memahami dan menghargai perbedaan budaya di antara teman-teman sekelasnya, yang merupakan bagian integral dari identitas diri mereka sebagai anak Indonesia. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat menginternalisasi konten secara lebih efektif dan memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai nilai-nilai kebangsaan serta bagaimana mewujudkannya dalam kehidupan mereka.

Tahapan PBL dimulai dengan pengenalan masalah yang relevan dan terbuka, mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Siswa kemudian dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan masalah, yang memperkuat pemahaman dan keterampilan kolaborasi. Setelah itu, mereka mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, termasuk Wordwall, untuk mengembangkan hipotesis dan mengevaluasi solusi. Di akhir, siswa mempresentasikan solusi mereka di depan kelas dan menerima umpan balik, yang meningkatkan pemahaman materi, kepercayaan diri, dan keterampilan komunikasi mereka.

Wordwall Open The Box merupakan media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penggunaan Wordwall sebagai bagian dari model PBL di kelas III pada materi "Aku Anak Indonesia" membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan, serta memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Dengan memberikan berbagai cara penyelesaian masalah, Wordwall mampu merangsang kemampuan intelektual siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Nenohai et al., 2021).

Hubungan antara PBL dan Wordwall sangat erat karena keduanya mendukung pembelajaran yang aktif dan berbasis masalah. Wordwall, sebagai media pembelajaran interaktif, menyediakan berbagai alat dan permainan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pengajaran berbasis PBL. Model pengajaran Problem-Based Learning (PBL) yang dibantu oleh game Wordwall menghadirkan masalah yang dapat dipecahkan melalui berbagai metode dan solusi yang benar. Pembelajaran ini dirancang untuk membimbing siswa dalam menemukan beragam cara untuk menjawab masalah, yang pada akhirnya merangsang perkembangan intelektual dan pengalaman belajar mereka (Nenohai et al., 2021). Dalam pengajaran PPKn pada materi "Aku Anak Indonesia," Wordwall dapat digunakan untuk menyajikan tantangan yang harus diselesaikan siswa dalam kelompok. Dengan fitur interaktifnya, Wordwall memungkinkan guru merancang aktivitas yang mendorong siswa berpikir kritis, berdiskusi, dan mencari solusi bersama. Sebagai contoh, guru bisa membuat kuis atau permainan tentang identitas diri dan teman, yang siswa selesaikan secara kolaboratif. Kegiatan ini tidak sekadar membuat proses pengajaran kian menyenangkan, namun juga memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep PPKn. Dengan demikian, Wordwall memperkaya PBL melalui pembelajaran interaktif dan berbasis masalah.

Dalam pelaksanaan PBL dengan dukungan Wordwall, guru dapat memulai dengan mengidentifikasi masalah yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari. Pada materi "Aku Anak Indonesia", masalah yang diangkat bisa berkaitan dengan bagaimana siswa memahami dan menghargai perbedaan di antara teman-temannya. Setelah masalah diidentifikasi, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mendiskusikan masalah tersebut dan mencari solusi menggunakan berbagai sumber, termasuk permainan atau aktivitas yang disediakan oleh Wordwall. Setelah proses diskusi dan pemecahan masalah selesai, siswa dapat mempresentasikan hasilnya di depan kelas, yang kemudian diakhiri dengan refleksi dan umpan balik dari guru.

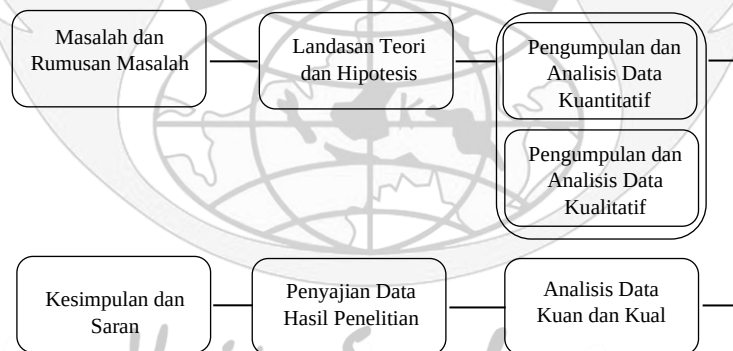
Berdasarkan latar belakang tersebut serta perolehan data observasi dan wawancara guru kelas III SDN Karangayu 01 Semarang, yang menunjukkan bahwa meskipun terdapat fasilitas teknologi seperti LCD dan proyektor telah tersedia di sekolah, penggunaannya dalam pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media sederhana, karena keterbatasan dalam mengoperasikan media yang lebih modern, menjadi landasan peneliti untuk meneliti penerapan media *Wordwall Open The Box* berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) pada materi "Aku Anak Indonesia" bagi siswa kelas III di SDN Karangayu 01 Semarang. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menggambarkan bagaimana penggunaan metode ini dalam pengajaran, tetapi juga mengevaluasi keefektifan media Wordwall dalam memaksimalkan hasil belajar siswa beserta dampaknya akan pengembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pengajaran yang inovatif dan efektif untuk zaman digital.

Lebih jauh lagi, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mendukung para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah dasar.

Metode

Subjek pada penelitian ini ialah siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Terdapat 9 siswa perempuan dan 20 siswa laki-laki di kelas III, dengan total keseluruhan 29 siswa. Waktu dan pelaksanaan penelitian ini disesuaikan pada jadwal mata pelajaran PPKn pada semester 1. Tujuan penelitian ini ialah (1) menjelaskan penerapan media Wordwall Open the Box yang berpedoman model Problem-Based Learning, serta (2) mengukur kenaikan pemahaman kognitif siswa melalui penggunaan media Wordwall Open the Box yang berbasis model Problem-Based Learning pada materi “Aku Anak Indonesia.”

Metode penelitian ini menggunakan desain Concurrent Embedded, dengan menggunakan metode campuran, kombinasi metode kualitatif dan kuantitatif guna memperoleh data yang komprehensif. Metode penelitian campuran adalah pendekatan yang memiliki tujuan untuk mendapatkan data yang lebih menyeluruh, kredibel, teruji dan faktual dengan mengintegrasikan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan desain Concurrent Embedded, di mana data kualitatif dan kuantitatif dihimpun secara bersamaan.



Gambar 1. Bagan Concurrent Embedded Design

Data kualitatif diambil melalui observasi langsung terhadap sikap mandiri dan kebinekaan global siswa selama pembelajaran, serta catatan lapangan dalam bentuk dokumentasi yang berisi catatan berbagai temuan di lapangan. Secara bersamaan, data kuantitatif dikumpulkan melalui pretest dan posttest serta tes soal dari game Wordwall Open the Box kepada 29 siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang. Data kualitatif ini diintegrasikan dalam analisis kuantitatif untuk memberikan konteks dan penjelasan lebih dalam mengenai pengaruh game Wordwall Open the Box terhadap kemampuan kognitif siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk mengevaluasi

tingkat kemampuan kognitif siswa pada materi “Aku Anak Indonesia”. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai dampak positif game terhadap kemampuan kognitif siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang.

Penelitian ini mengkaji struktur Problem-Based Learning (PBL) sebagai berikut: (1) menyajikan tantangan kepada siswa; (2) mengelola proses pengajaran; (3) membimbing kegiatan individu atau kelompok; (4) mengelaborasi dan mempresentasikan hasil karya; dan (5) meninjau dan menilai proses. (Yulianti, E & Indra Gunawan, 2019). Sintaks PBL ini diterapkan pada materi “Aku Anak Indonesia” untuk siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang, dengan media Wordwall Open the Box sebagai alat bantu pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa dihadapkan pada masalah kontekstual yang terkait dengan identitas diri dan kebinekaan, yang kemudian dipecahkan melalui kerja kelompok dengan bimbingan guru. Penerapan sintaks PBL diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang akan diuji dengan pretest dan posttest. Pengaruh media Wordwall Open the Box dalam pembelajaran ini dievaluasi melalui interpretasi data kualitatif dan kuantitatif, di mana data observasi kualitatif diintegrasikan bersama hasil tes untuk memberikan pengertian yang lebih mendalam mengenai pengaruh Problem-Based Learning akan keterampilan kognitif siswa. Dengan menggunakan PBL, para guru bertujuan untuk membantu siswa tidak sekadar memahami gagasan saja, namun juga mengembangkan kesadaran akan keragaman global dan pola pikir yang mandiri.

Untuk menilai ketuntasan pemahaman konsep hasil belajar peserta didik, siswa dianggap tuntas jika mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu sebesar 75. Adapun pengelompokan kategori ketuntasan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Hasil Persentase Pemahaman Peserta Didik

Kategori	Persentase
Sangat Baik	93-100
Baik	84-92
Cukup	75-83
Kurang	0-74

Dengan bantuan kelas AKM, data kuantitatif dari hasil pretest dan posttest diperoleh dan dijabarkan menggunakan teknik uji N-Gain. Teknik populer untuk menilai seberapa baik intervensi atau inisiatif pendidikan meningkatkan hasil belajar siswa adalah N-Gain. Menurut Sukarelawan, et. al. (2024) tes ini menawarkan cara yang dapat dipercaya untuk mengukur seberapa besar program pembelajaran telah meningkatkan pemahaman siswa.

Dari -1 hingga 1, kisaran skor N-Gain. Penurunan hasil belajar siswa diperlihatkan oleh skor negatif, sedangkan kenaikan tingkat hasil belajar siswa setelah intervensi ditunjukkan oleh skor positif. Seseorang dapat menentukan skor N-Gain menggunakan persamaan (1). Dengan menggunakan rumus di bawah ini, skor N-Gain ditentukan:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sukarelawa, 2024)

Keterangan rumus:

N_{Gain} = Skor N-Gain
 Skor Posttest = Jumlah skor Posttest (Data setelah diterapkan treatment)
 Skor Pretest = Jumlah skor Pretest (Data awal)
 Skor Ideal = Jumlah skor maksimal

Kriteria Gain ternormalisasi yang disajikan pada Tabel 2 dapat digunakan untuk menentukan kategori dengan peningkatan skor N-Gain yang paling signifikan.

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

*N-Gain ternormalisasi

(Hake dalam Sukarelawa, 2024)

Namun, pada Tabel 3 dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif penerapan intervensi.

Tabel 3. Kriteria Penentuan Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

(Sukarelawa, 2024)

Kriteria penilaian N-Gain untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terbagi menjadi tiga kategori: tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 < g < 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Jika N-Gain menunjukkan $g > 0,3$, hasilnya dianggap positif, yang mengindikasikan bahwa penerapan media Wordwall Open the Box berbasis model Problem-Based Learning (PBL) dapat menambah pengetahuan gagasan siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang. Data observasi kualitatif yang diperoleh dari pengamatan sikap mandiri dan kebinekaan global siswa selama penggunaan game ini diintegrasikan dengan data kuantitatif dari hasil pretest dan posttest, memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak game Wordwall Open the Box terhadap kemampuan kognitif siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa ketuntasan sikap siswa tercapai jika setidaknya 76% siswa memenuhi kriteria penentuan keefektifan yang telah ditetapkan yang selanjutnya dikonversikan ke dalam persentase.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan yakni mengulas daya guna penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbantuan oleh media Wordwall Open the Box pada materi 'Aku Anak Indonesia' di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang. Analisis data diterapkan dengan memakai uji N-Gain untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa, serta observasi kualitatif untuk menilai kemajuan sikap mandiri dan pemahaman tentang kebinekaan global siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian penerapan model Problem-Based Learning (PBL) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, siswa diperkenalkan dengan materi "Aku Anak Indonesia" yang fokus pada identitas diri dan teman. Sesudah itu, guru membagi siswa membentuk beberapa kelompok, dan kemudian siswa diberikan sebuah tantangan nyata dan situasi yang relevan dengan topik tersebut. Media Wordwall Open The Box digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah tersebut. Wordwall menyediakan aktivitas interaktif yang mendukung eksplorasi dan pemahaman materi secara menyenangkan. Para siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang disediakan Wordwall yang mendorong percakapan dan pemecahan masalah.

Untuk memastikan bahwa semua siswa memahami materi dengan memadai, sesi evaluasi dilakukan setelah aktivitas selesai. Setelah itu, siswa menjalani posttest untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. Penilaian dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria KKTP mengukur seberapa baik siswa menguasai materi dalam kedua tes. Tabel statistik berikut ini menampilkan perolehan nilai.

Tabel 4. Analisis Data Perolehan Belajar

Aspek	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	93	100
Nilai Terendah	28	60
Nilai Rata-rata	60,5	80,5

Hasil analisis data perolehan hasil belajar dari pretest dan posttest, ditemukan perbedaan cukup besar antara nilai pretest dan posttest sebelum dan setelah penerapan media Wordwall Open The Box dengan model Problem-Based Learning (PBL). Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa pada saat pretest adalah 93, sementara nilai terendah adalah 28. Temuan posttest menunjukkan peningkatan yang cukup besar setelah penggunaan media Wordwall Open The Box, dengan nilai tertinggi dicapai adalah 100 dan nilai terendah yang dicapai adalah 60. Sementara itu, nilai rata-rata kelas meningkat antara pretest dan posttest, yang menunjukkan seberapa baik media Wordwall Open The Box meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 5. Presentase Ketuntasan Belajar Siswa

Aspek	Pretest	Posttest
Tuntas	52 %	83%
Tidak Tuntas	48%	17%

Berkenaann dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75, hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 52% siswa yang mencapai nilai KKTP, dengan rincian 15 siswa tuntas dan 48% siswa belum tuntas, yaitu 14 siswa yang belum mencapai KKTP. Setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media Wordwall Open The Box dengan model Problem-Based Learning, terjadi peningkatan presentase ketuntasan. Hasil posttest menunjukkan 83% siswa mencapai nilai KKTP, dengan 24 siswa berhasil tuntas, sedangkan 17% siswa belum tuntas, yaitu 5 siswa. Ini memperlihatkan bahwa lebih dari setengah siswa kelas III telah mencapai nilai KKTP. Kesimpulan dari penjelasan tersebut ialah penerapan media Wordwall Open The Box dalam model pengajaran Problem-Based Learning efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh kenaikan presentase ketuntasan nilai hasil belajar pretest dan posttest sebesar 31%.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan N-Gain untuk menguji sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Nilai N-Gain

Test	Rata-rata	N-Gain	Kategori
Pretest	67	0,6	56%
Posttest	84		

Dari tabel di atas, nilai N-Gain yang dicapai adalah 0,6. Dengan demikian memperlihatkan bahwa peningkatan pengetahuan dari pretest ke posttest tergolong sedang. Selanjutnya, hasil observasi sikap siswa dikategorikan sesuai dengan tabel kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Sikap Observasi Mandiri dan Kebinekaan Global

Interval	Kategori	Sikap	
		Mandiri	Kebinekaan Global
93-100	Sangat Baik	52%	55%
84-92	Baik	0	0
75-83	Cukup	48%	45%
0-74	Kurang	0	0

Tabel di atas menunjukkan bahwa dua sikap, Mandiri dan Kebhinekaan Global, menunjukkan hasil yang berbeda berdasarkan interval penilaian. Pada interval 93-100, yang dianggap “Sangat Baik”, terdapat 15 siswa (52%) yang menunjukkan sikap Mandiri yang sangat baik dan 16 siswa (55%) yang menunjukkan sikap Kebhinekaan Global yang “Sangat Baik”. Pada interval 75-83, yang dianggap “Cukup”, terdapat 14 siswa (48%) yang menunjukkan sikap Mandiri yang cukup, sementara 13 siswa (45%) menunjukkan sikap Kebhinekaan Global yang cukup.

Data kualitatif yang diperoleh dari observasi menunjukkan adanya perkembangan positif dalam sikap mandiri dan kebhinekaan global siswa selama pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, dengan sebagian besar siswa menunjukkan inisiatif dalam bekerja sama dan memecahkan masalah yang diberikan. Dokumentasi lapangan mencatat adanya peningkatan dalam keterampilan presentasi dan diskusi, di mana siswa mampu mengartikulasikan pemahaman mereka tentang materi dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Selain itu, penggunaan Wordwall Open the Box sebagai media pembelajaran terbukti menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehubungan dengan itu tampak dari peningkatan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Observasi juga mencatat bahwa penggunaan game ini membantu mengurangi rasa cemas siswa dalam menghadapi ujian atau tes, sehingga mereka lebih fokus pada proses belajar.

Integrasi antara data kuantitatif dan kualitatif tersebut mengungkapkan bahwa penerapan model PBL dengan dukungan media digital tidak sekadar meningkatkan kecakapan kognitif siswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kecakapan sosial dan emosional mereka. Hasil ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang mengkombinasikan pendekatan masalah, menghasilkan pembelajaran yang lebih menyeluruh, baik dari segi kognitif maupun afektif, dapat dicapai melalui penggunaan teknologi interaktif.

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media Wordwall Open the Box berbasis model Problem-Based Learning (PBL) memberikan dampak positif yang cukup signifikan pada peningkatan pemahaman kognitif siswa kelas III SDN Karangayu 01 Semarang pada materi "Aku Anak Indonesia." Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji N-Gain yang mencapai nilai rata-rata dari 60,5 pada pretest menjadi 80,5 pada posttest, serta peningkatan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar dari 52% menjadi 83%, yang dikategorikan dalam sedang. Peningkatan ini sejalan dengan temuan penelitian Vista, Chasanatun, dan Kustini (2020), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan proses pengajaran mampu menambah antusiasme siswa dalam belajar.

Sintaks PBL pada penelitian ini diimplementasikan melalui sejumlah fase, yaitu: (1) fokus siswa pada masalah yang berkaitan dengan identitas diri dan teman-teman, (2) pengorganisasian kegiatan belajar yang melibatkan diskusi kelompok dan eksplorasi menggunakan Wordwall, (3) pendampingan dalam penyelidikan individu serta kelompok, (4) pengembangan dan presentasi hasil kerja, dan (5) refleksi untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Tidak sekadar meningkatkan pemahaman konseptual saja, pendekatan ini juga mendorong pemikiran kritis dan pembelajaran kooperatif siswa. Dalam model pengajaran Problem-Based Learning, proses pengajaran diarahkan guna mengakomodasi siswa menemukan berbagai cara dan solusi untuk masalah tersebut, yang merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman mereka dalam mencari metode baru (Febriani et al., 2021).

Integrasi media Wordwall Open the Box ke dalam PBL memainkan peran vital dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan bantuan game edukasi ini, siswa didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikan mereka, dengan menciptakan proses belajar menjadi lebih atraktif dan dinamis. Temuan ini mendukung penelitian Nisa & Susanto (2022) yang menyatakan bahwa media Wordwall merupakan sebuah platform yang menyediakan berbagai permainan edukatif sebagai instrumen dan proses evaluasi yang menarik untuk siswa. Ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi seperti game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperlancar pemahaman materi. Penelitian Maghfiroh (2018) menyatakan bahwa

pemanfaatan media Wordwall untuk mengajar matematika dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Dari segi sikap, observasi kualitatif menunjukkan adanya peningkatan pada sikap mandiri dan kebinekaan global siswa selama proses pembelajaran. PBL, dengan pendekatan student-centered, memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan sosial dan emosional mereka, seperti kerjasama, empati, dan rasa hormat terhadap perbedaan. Menurut (Savira Wardani, 2020) model PBL ialah metode pengajaran yang menekankan pada isu-isu dunia nyata, memberikan kebebasan kepada siswa untuk menciptakan pengetahuan mereka sendiri, menumbuhkan kemandirian dan keingintahuan mereka, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka. PBL membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan emosional serta kognitif siswa. Pendekatan komprehensif PBL meningkatkan motivasi untuk memecahkan masalah, secara efektif mengembangkan pengetahuan konseptual, dan menanamkan kepercayaan diri dalam menguasai materi pelajaran (Mayub et al., 2020).

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall Open the Box berbasis model PBL cukup berhasil dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi "Aku Anak Indonesia." Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik. Teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan relevan bagi siswa. Hasanah et al. (2019) mengatakan bahwa salah satu alat yang efektif untuk meningkatkan standar pengajaran adalah teknologi informasi dan komunikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih ideal, para pendidik harus menggunakan lebih banyak teknologi dalam model pembelajaran aktif seperti PBL.

Kesimpulan

Kesimpulan yang diambil dari penelitian tentang penerapan media Wordwall Open the Box berbasis model Problem-Based Learning (PBL) terbukti cukup efektif mengoptimalkan pemahaman kognitif siswa di kelas III SDN Karangayu 01 Semarang pada materi "Aku Anak Indonesia." Hal tersebut dibuktikan melalui peningkatan nilai hasil belajar siswa yang signifikan setelah intervensi, sebagaimana dibuktikan oleh uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 60,5 pada pretest menjadi 80,5 pada posttest, serta peningkatan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar dari 52% menjadi 83%. Perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan pengetahuan yang sedang dengan skor 0,6.

Selanjutnya, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan media Wordwall Open the Box berbasis pada model Problem-Based Learning (PBL) mampu menambah semangat serta keterlibatan

siswa selama proses pengajaran dan juga meningkatkan pengalaman belajar siswa. Hal ini menekankan bahwa teknologi edukatif bisa menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran, terutama ketika diintegrasikan pada model pengajaran aktif seperti Problem-Based Learning (PBL). Sementara itu, hasil observasi sikap siswa menunjukkan perbaikan dalam sikap Mandiri dan Kebhinekaan Global, dengan 52% siswa menunjukkan sikap Mandiri yang sangat baik dan 55% menunjukkan sikap Kebhinekaan Global yang sangat baik. Dari segi pengembangan sikap tersebut, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada sikap mandiri dan kebhinekaan global siswa, yang mencerminkan keberhasilan Problem-Based Learning (PBL) dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa. Dengan demikian, penerapan media Wordwall Open the Box dalam konteks Problem-Based Learning (PBL) tidak sekadar memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif saja, namun juga memberi dampak atas aspek afektif siswa.

Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung model pembelajaran aktif seperti Problem-Based Learning (PBL). Pendidik disarankan untuk terus mengeksplorasi teknologi edukatif dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran lain dalam PBL dan dampaknya pada aspek pembelajaran yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada praktik pendidikan yang lebih inovatif dan efektif di era digital.

Daftar Pustaka

- Febriani, R., Syarifuddin, H., & Marlina. (2021). Pengaruh Pendekatan OpenEnded terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 749-760.
- Hafidzah, N. A., Aziz, Z., & Irvan. (2021). The Effect of Open-Ended Approach on Problem Solving Ability and Learning Independence in Students' Mathematics Lessons. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 1(1), 11-18.
- Hake, R. R., & Reece, J. . (1999). Analyzing change/gain scores. Indiana University.
- Halawa, E. S. (2021). Penerapan Model Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Anak Usia Dini Melalui Media Komik Di Ii Sd Negeri 071057 Hiliweto Gido. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 201–208. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1939>.
- Hasanah et. al. . (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Relating, Experiencing, Inovasi Sekolah Dasar, 10(1), 13-25. Applying, Cooperating, Transferring (REACT) dan Reciprocal Teaching Berbantuan Game Edukasi. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 92-101.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), Hal. 64-70.
- Mayub, A., Suryani, E., & Farid, M. (2020). Implementation of Discovery Learning Model Based on Calor Characteristic Bricks Mixed by (Durio Zibethinus) and Coconut (Cocos Nucifera) Skin to Improve Students's Cognitive Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 287-293. doi:<https://doi.org/10.15294/jpii.v9i2.23803>.

- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101-110.
- Nisa, U. K., Purnamasari, V., & Sulianto, J. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN Plamongansari 02. *Journal on Education*, 6(1), 4091-4097.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Indutri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37. <https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118>.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Savira Wardani, D. (2020). Usaha Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem-Based Learning di Kelas V SDN Babatan V/460 Surabaya. *Journal of Elementary Education*, 03(04), 104–117.
- Setyorini, N. M., dan Asmonah, A. Q. (2023). Pendidikan Sebagai Langkah Awal Mencapai Sustainable Development Goals (SDGs) di Indonesia. In *Annual International Conference on Islamic and Science Integration (AICCII)*, Vol. 1, No. 1, pp. 140-149.
- Sukarelawa, Irma, Toni Kus Indratno dan Suci Musvita Ayu. (2024). N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest Posttest. Yogyakarta: Suryacahya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Vista, E, R, B., Chasanatun, F., Kustini. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Onlilne Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*. 7(2), 271 – 279. <https://Doi.Org/10.36379/Autentik.V7i2.357>.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran Problem-Based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408.

Unipa Surabaya