

Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Humas Dan Keprotokolan Di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Vanny Wahyu Kartika, Durinta Puspasari,
Fakultas Ekonomika dan Bisnis
Universitas Negeri Surabaya

Corresponding Author: Vanny Wahyu Kartika, e-mail :
vanny.21013@mhs.unesa.ac.id

Published: August , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan di SMK PGRI 2 Sidoarjo. Metode dalam penelitian ini menggunakan *quasi eksperimental* dengan *desain pretest-posttest control group design*. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based learning* berbantuan media *Wordwall* dan kelas kontrol model pembelajaran *direct instruction*. Data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis menggunakan uji *t paired sample test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan nilai sig. (2-tailed) $<0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman pada siswa. Temuan ini mendukung penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: *Problem Based Learning, Wordwall* dan Hasil Belajar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Teknologi pada saat ini dapat memberikan kemudahan akses informasi, memperbanyak sumber daya belajar, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada dekade akhir telah berpengaruh pada beberapa aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah pada bidang pendidikan (Siti & Wulandari, 2024). Hal ini dapat berpengaruh dalam perkembangan bidang pendidikan mulai dari kurikulum, model dan media pembelajaran yang digunakan. Tantangan dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana menggabungkan teknologi yang mendukung siswa dalam menguasai kemampuan abad ke-21 (Umar & Dahlan, 2018). Dalam menghadapi tantangan di era globalisasi pentingnya mempersiapkan generasi muda yang berkompeten dengan memberikan pendidikan yang mengikuti pembaharuan teknologi agar menghasilkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Sebagaimana pendapat Sakti, (2023) penggunaan media digital dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan teknologi seperti penyelesaian masalah, mengelola perangkat dan aplikasi pembelajaran.

Dalam mengukur kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari prestasi lulusannya. Oleh karena itu, langkah yang dapat diambil oleh lembaga pendidikan yaitu meningkatkan kualitas

kurikulum. Menurut Fahasini et al, (2024) kurikulum merupakan sarana penting dalam pembelajaran dan senantiasa diperbarui taat asas untuk perkembangan masyarakat yang memiliki tujuan utama yakni peserta didik, masyarakat dan mata pelajaran. Kurikulum mengalami beberapa perubahan untuk menyesuaikan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Rusmiati et al., (2023) era globalisasi dalam dunia pendidikan guru dan siswa dapat menerapkan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman dan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia merubah kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan pendekatan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada sekolah, guru dan siswa untuk merancang, mengelola dan mengevaluasi dalam proses pembelajaran (Fitra, 2023). Kurikulum ini tidak terbatas pada konsep pembelajaran di dalam sekolah saja, melainkan juga menuntut kreativitas dari pendidik dan peserta didik. Kurikulum merdeka memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis yang akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Sebagaimana yang dikemukakan juga oleh Rahmayanti & Hartoyo (2022) Kurikulum Merdeka menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru dan sekolah untuk memutuskan pembelajaran sesuai. Menurut Sofyan (2023) tujuan dirancangnya Kurikulum Merdeka yaitu penilaian perkembangan dan pendidikan karakter dalam pembelajaran. Hal tersebut mengartikan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Sangat penting bagi guru untuk terus berinovasi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, terutama dengan tantangan yang dihadapi di era digital saat ini.

Pembelajaran adalah proses penting dalam pendidikan di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Menurut Faizah & Kamal (2024) pembelajaran dan belajar penting dalam mengembangkan potensi pada siswa dan penting bagi pendidik dalam memahami serta mengembangkan metode pembelajaran yang efektif, sehingga dapat tercipta tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Adapun pada pembelajaran abad 21 ini dikembangkan untuk menilai pencapaian belajar siswa yang meliputi kompetensi pengetahuan (kemampuan menyelesaikan masalah, berpikir kritis, inovasi, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi), kompetensi intrapersonal (bertanggung jawab atas komunikasi dan koordinasi dalam tim), kompetensi interpersonal (kemampuan manajemen diri seperti menjaga komunikasi secara emosional dengan orang lain) (Muhali, 2019). Pembelajaran yang efektif adalah salah satu komponen penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk mengatasi masalah yang ada di dunia pendidikan saat ini seperti hasil belajar siswa yang buruk, guru harus lebih inovatif dan kreatif saat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang ada peran guru diharapkan menjadi inovator untuk menerapkan penggunaan teknologi dalam model pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam lingkungan pendidikan saat ini, terutama di era digital, model pembelajaran yang inovatif dan efektif sangat diperlukan. Untuk itu Febrianti et al, (2021) menekankan bahwa guru sebagai fasilitator dituntut untuk memiliki beraneka ragam kemampuan dan harus memperbarui setiap waktu agar tidak ketinggalan zaman.

Model pembelajaran merupakan rencana yang digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana proses pembelajaran dalam jangka panjang), merancang bahan untuk pembelajaran, dan membimbing pembelajaran selama di kelas (Jamal Mirdad, 2020). Salah satu model pembelajaran interaktif yang telah diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Wardani (2018) menyatakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa akan dihadapkan masalah yang terdapat dari lingkungan sekitar untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan berpikir kritis. Menurut Joyoleksono et al, (2022) model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan yaitu berfokus pada penyelesaian masalah dalam proses pembelajaran dengan berdiskusi dengan teman kelompok, penyelidikan serta mempresentasikan, siswa didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis. Menurut Subagja (2022) siswa lebih antusias jika dalam proses pembelajaran dipicu dengan sesuatu yang disenangi, seperti menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukatif ketika awal proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Elemen dari beberapa hasil belajar tersebut sebagai berikut: 1) informasi verbal adalah menjelaskan terkait pengetahuan dalam bentuk lisan maupun tulisan, 2) keterampilan intelektual merupakan kemampuan dalam menyajikan konsep dan lambang, 3) strategi kognitif adalah kemampuan dalam mengarahkan aktivitas berpikir, 4) keterampilan motorik yaitu kemampuan dalam melakukan gerak jasmani 5) sikap adalah kemampuan untuk menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut, (Paradina *et al.*, 2019). Hasil belajar adalah prestasi akademis yang telah dicapai oleh siswa melalui penugasan dan ujian, keaktifan ketika proses pembelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dari hasil belajar tersebut (Dakhi Sukses Agustin, 2020). Hasil belajar pada siswa tidak hanya dilihat dari angka yang tertulis pada rapor, melainkan juga dilihat dari proses pembelajaran serta sikap siswa selama menerima kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan menjadi salah satu faktor yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan Nur Sholicha & Sri Wulandari (2020) model pembelajaran yang sesuai dan dikaitkan bahan ajar yang digunakan oleh guru akan meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Media interaktif *Wordwall* dapat digunakan oleh guru untuk alat evaluasi siswa, terdapat beberapa fitur dalam aplikasi ini yaitu kuis, mencocokkan kata, mencari kata, mengacak kata dan lain-lain (Minarta & Pamungkas, 2022) Penggunaan media *Wordwall* mampu menjadi cara efektif untuk guru karena mudah diakses melalui browser dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu kelebihan utama dari penggunaan *Wordwall* adalah kemudahan bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun menengah (Nisa & Susanto, 2022). Media interaktif *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan mata pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan dengan lebih menarik dan efektif. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Amelia *et al.*, (2021) model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan, pemecahan masalah yang dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa dalam IPAS BAB I.

SMK PGRI 2 Sidoarjo merupakan sekolah menengah kejuruan swasta yang telah memenuhi standar pendidikan yang telah diakui oleh badan akreditasi. Terdapat beberapa program keahlian yang ditawarkan di SMK PGRI 2 Sidoarjo sesuai dengan kebutuhan dalam dunia kerja yakni Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi, Rekayasa Perangkat Lunak dan Desain Komunikasi Visual. Sekolah tersebut mempersiapkan siswa pada pendidikan karakter untuk berkontribusi kepada masyarakat melalui kurikulum yang dinamis. Pembelajaran dibantu oleh fasilitas yang memadai sehingga mudah dalam pemanfaatan teknologi yang ada. Kurikulum Merdeka telah diterapkan di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada kelas X dan XI sedangkan Kelas XII masih menggunakan kurikulum 13 revisi. Implementasi kurikulum Merdeka pada kelas XI menggunakan fase F merupakan Pengelolaan Humas dan Keprotokolan.

Sesuai hasil observasi yang telah dilakukan di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada kelas XI MPLB, terutama proses pembelajaran pada mata Pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan yang menggunakan model *Direct Instruction* menggunakan media *power point*. Proses pembelajaran menggunakan model *direct instruction* dilaksanakan dengan penjelasan materi menggunakan bantuan media *power point* dan dilanjutkan dengan pemberian latihan soal yang terdapat dalam buku. Proses pembelajaran cenderung pasif dan sedikit terlihat adanya interaksi, antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya. Terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam menerima materi pelajaran yang telah disampaikan karena terkesan monoton serta tidak percaya diri ketika menyampaikan pendapat atau pertanyaan yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Adapun menurut Sidik & Winata (2016) kekurangan dari model pembelajaran *direct instruction* antara lain hanya efektif bagi siswa dengan kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik, tidak dapat mengetahui perbedaan antar siswa (perbedaan pengetahuan minat, bakat, kemampuan dan gaya belajar), menekankan komunikasi satu arah dan minimnya untuk mengontrol pemahaman siswa

terhadap materi pada proses pembelajaran. Selain itu, kurangnya pendekatan, rasa tanggung jawab dalam diri dan kemampuan bekerja sama antar siswa. Adanya situasi tersebut membuat pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa maupun guru.

Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan model pembelajaran berbantuan media yang belum pernah diterapkan agar lebih interaktif. Model dan media pembelajaran perlu dipilih dengan tepat agar kegiatan pembelajaran lebih optimal. Model pembelajaran *Problem Based Learning* dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa, pemecahan permasalahan yang relevan dengan dunia nyata serta mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif yang dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Menurut Amelia et al, (2021) model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mempermudah siswa untuk aktif selama proses pembelajaran dan membantu siswa untuk termotivasi dalam memahami materi yang telah disampaikan. Peneliti akan membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat berjalan dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama berbantuan media pembelajaran *Wordwall* yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang ada sebelumnya, jika model pembelajaran masih menggunakan media yang monoton dianggap tidak mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan memberi peluang lebih kecil bagi siswa dalam berkembang dan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan diatas, solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Model *Problem Based Learning* memiliki keunggulan selama proses pembelajaran yaitu siswa belajar bertanggung jawab untuk aktif berpartisipasi secara langsung dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan praktik nyata dengan keterampilan bekerja sama antar siswa. Oleh karena itu siswa dapat melakukan evaluasi diri terhadap hasil belajar melalui proses pembelajaran. Serta pembelajaran berbantuan media *Wordwall* dapat membantu untuk menciptakan suasana belajar baru yang lebih menarik dan menyebabkan rasa ingin tahu pada siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di SMK PGRI 2 Sidoarjo yang belum pernah menggunakan model dan media pembelajaran tersebut dalam mata pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan.

Pengaruh diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* didukung oleh hasil dari penelitian Ammelda Malna et al, (2024) yang menjelaskan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika SMAN 1 Gunung Talang. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Wordwall* adalah 78,40 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Wordwall* adalah 64,68.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar dinyatakan oleh Fistanti et al., (2024) dalam hasil penelitiannya menyatakan terdapat perubahan hasil belajar siswa materi peluang di X-4 SMAN 9 Surabaya dengan peningkatan ketuntasan belajar dari tiap siklus, dari pra siklus yaitu 47,05%, siklus I terdapat perubahan yaitu 82,35%, dan pada siklus II adanya peningkatan yaitu 91,17%. Adanya peningkatan pada rata-rata nilai mulai dari pra siklus yaitu 67,76, siklus I menjadi 78,23 dan pada siklus II adanya peningkatan menjadi 89,54. Oleh karena itu menunjukkan adanya konsisten terhadap kenaikan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran selama dua siklus.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Octaviana et al., (2023) menunjukkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi IPA di SDN Grudo 3 Ngawi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada pra siklus hingga siklus II. Pada pra siklus menunjukkan

presentase ketuntasan klasikal peserta didik hanya 20%. Pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 57%. Pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 87%. Pada siklus II rata-rata nilai siswa sebesar 82 dengan 26 dari 30 siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar, sedangkan 4 siswa masih belum tuntas. Dari hal tersebut dapat menciptakan presentase ketuntasan 87%.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan di SMK PGRI 2 Sidoarjo”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Jenis pada penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimental*. Dengan demikian, terdapat dua kelompok dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sedangkan pada kelompok kontrol akan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *direct instruction*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI MPLB 1 dan XI MPLB 2 di SMK PGRI 2 Sidoarjo pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Jumlah populasi sebanyak 58 siswa. Sampel pada penelitian ini akan diambil dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang digunakan maka, sampel pada penelitian ini kelas XI MPLB 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MPLB 2 sebagai kelas kontrol. Pemilihan dalam kelas MPLB dikarenakan peneliti menggunakan mata pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan dengan mengamati dari ketika proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes (*pre test* dan *post test*), wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni modul ajar dan soal tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Analisis Hasil Tes Belajar

Tabel 1. Hasil Rata-rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas			
	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Post test</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Post test</i> Kontrol
Jumlah Siswa	31	31	27	27
Nilai Minimum	48	71	40	56
Nilai Maksimum	72	92	80	84
Rata-Rata	60,58	82,64	60,14	68,14

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai minimum pretest pada kelas eksperimen yaitu 48 sedangkan nilai maksimum pretest pada kelas eksperimen yaitu 72. Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen yaitu 60,58. Nilai minimum post test pada kelas eksperimen yaitu 71 sedangkan nilai maksimum yaitu 92. Rata-rata nilai post test pada kelas eksperimen yaitu 82,64. Hasil nilai minimum pretest pada kelas kontrol yaitu 40 sedangkan hasil nilai maksimum pretest pada kelas kontrol yaitu 80. Rata-rata nilai pretest pada kelas kontrol yaitu 60,14. Hasil nilai minimum post test pada kelas kontrol yaitu 56 sedangkan hasil nilai maksimum post test pada kelas kontrol yaitu 84. Rata-rata nilai post test pada kelas kontrol menunjukkan 68,14. Berdasarkan data nilai pretest dan post test hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat diketahui bahwa ketuntasan nilai lebih tinggi diperoleh dari kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media

Wordwall sebanyak 27 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 3 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Uji Normalitas

Uji normalitas guna untuk mengetahui data yang didapatkan telah berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat untuk uji hipotesis. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikan 0,05 dengan bantuan program SPSS 22. Apabila diperoleh nilai signifikan $>0,05$ maka data dapat dinyatakan telah berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas pada data tes hasil belajar siswa:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality					
	Kelas	Shapiro-Wilk			
		statistic	df	Sig.	ket
Hasil tes hasil belajar siswa	<i>Pretest</i> kontrol	0,968	27	0,550	Data Normal
	<i>Post test</i> kontrol	0,958	27	0,337	
	<i>Pretest</i> eksperimen	0,957	27	0,242	
	<i>Post test</i> eksperimen	0,937	27	0,068	

Sumber : Output olah data SPSS 22 (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa nilai signifikansi *pretest* pada kelas kontrol yaitu 0,873 sedangkan nilai signifikansi *post test* pada kelas kontrol yaitu 0,332. Nilai signifikansi *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 0,972 sedangkan nilai signifikansi *post test* pada kelas eksperimen yaitu 0,942. Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* dan *post test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh hasil nilai signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian untuk mengetahui data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Data dapat dinyatakan homogen apabila memperoleh nilai signifikansi $>0,05$. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan pada data hasil nilai post test kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan IBM SPSS *Statistic 22 for windows*. Berikut hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity Of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,588	1	56	0,446
	Based on Median	0,533	1	56	0,469
	Based on Median and with adjusted df	0,533	1	53,060	0,469
	Based on trimmed mean	0,519	1	56	0,474

Sumber : Output olah data SPSS 22 (2025)

Berdasarkan tabel 3 hasil dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,446 pada hasil post test. Nilai signifikansi diperoleh menunjukkan bahwa $>0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi sampel pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah suatu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Kriteria uji t yaitu apabila nilai signifikansinya $<0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila nilai signifikansinya $>0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian uji t dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 22 for windows*. Berikut merupakan hasil uji-t pada nilai pretest dan post test kelas eksperimen:

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	EKSPERIMEN - KONTROL	14.222	7.366	1.418	11.308	17.136	10.033	26	.000

Gambar 1. Hasil Uji T *Paired Sample Test*

Berdasarkan hasil uji *paired sample t test* pada hasil pretest dan post test kelas eksperimen menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Gain Score

Tabel 4. Hasil Uji N Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen

	N	Min	Max	Mean	Std Deviation
N Gain Score	31	0,22	0,80	0,54	0,155
N Gain persen	31	22,22	80	54,81	15,52

Sumber : Output SPSS 22

Tabel 5. Hasil Uji N Gain Hasil Belajar Kelas Kontrol

	N	Min	Max	Mean	Std Deviation
N Gain Score	27	-0,20	0,33	0,18	0,121
N Gain persen	27	20	60	29,85	92,74

Sumber : Output SPSS 22

Berdasarkan hasil uji N Gain kelas eksperimen menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,54 yang termasuk pada kriteria sedang dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Sedangkan hasil uji N Gain kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 0,17 yang termasuk pada kriteria rendah dari sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction*. Dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang lebih tinggi pada penerapan model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* daripada dengan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengelolaan Humas dan Keprotokolan di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Penelitian yang dilakukan di SMK PGRI 2 Sidoarjo bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa model Pembelajaran *Problem Based Learning* media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan 25 pertanyaan penelitian sebagai instrumen penelitian, meliputi *pretest*, *posttest* kelas eksperimen dan kontrol, perlakuan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada kelas eksperimen, *pretest* dan *posttest*. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi kelas eksperimen daripada kelas kontrol.

Penelitian ini juga menemukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil uji t *paired sample test* yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa lebih antusias dalam belajar, seperti mencari informasi, melakukan penelitian, dan terlibat dalam interaksi yang bermakna dengan orang lain. Penelitian ini didukung oleh Ade & Puspasari, (2018) *Problem Based Learning* merupakan proses aktif dan interaktif yang dapat membuat siswa berusaha mengidentifikasi apa yang mereka ketahui dan yang lebih penting mengidentifikasi apa yang belum mereka ketahui. Simpulannya, penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menjadi alat yang berharga bagi pendidik dan peneliti untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat diketahui kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan penggunaan media *Wordwall* mengalami kenaikan pada rata-rata hasil belajar siswa 21,79, sedangkan pada kelas kontrol mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 4,15. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas.

REFERENSI

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Amelia Ramadhaniyah Ahmad, R., Aminah Mursalin, S., Muhsam, J., & Artikel, R. (2021). Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh peserta didik selama proses pembelajaran dan dapat terlihat melalui perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 103–110. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Ammelda Malna, A., Zen, Z., Syafril, & Hendri, N. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Sman 1 Gunung Talang Article History. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1533>
- Dakhi Sukses Agustin. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Fahasini, L. O., Adelina, E., Feronika, F., & Yolanda, W. (2024). Penerapan Kurikulum Inovatif Dalam Mewujudkan Kompetensi Berkarakter Di Era Digital. In *JSES: Jurnal Sultra Elementary School* (Vol. 5, Issue 2).
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Fistanti, A. A. N., Kirana, A., & Indahwati, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall pada Materi Peluang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 9 Surabaya. *Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), 54–62. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v2i3.227>
- Fitra, D. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. In *Jurnal Inovasi Edukasi* (Vol. 06, Issue 02).

Jamal Mirdad. (2020). *4 model pembelajaran*.

Joyoleksono, Kamal. S., Raharjo, J. T., & Suratinah. (2022). Pengaruh Model Problem based learning dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Matematika. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>

Minarta, M. S., & Pamungkas, P. H. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Lamongan* (Vol. 2).

Mustoip Sofyan. (2023). *Analisis Penilaian Perkembangan Dan Pendidikan Karakter Di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*.

Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *7*(1), 140–147.

Nur Sholicha, D., & Sri Wulandari, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas X OTKP di SMK Negeri 2 Tuban. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Octaviana, A., Marlina, D., & Kusumawati, N. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi*.

Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, *2*(3), 169–176. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.169-176>

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

Rusmiati, M. N., Ashifa, R., & Herlambang, Y. T. (2023). *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*. *7*(2), 1490–1499. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2203>

Siti Aisyah, & Siti Sri Wulandari. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI MPLB SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *3*(3), 334–350. <https://doi.org/10.55606/concept.v3i3.1427>

Subagja, L. B. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Berbasis Website Wordwall.Net Dan e-LKPD Wizer.Me Terhadap Motivasi Belajar Siswa*.

Umar, U., & Dahlan, A. (2018). *Learning Classroom Environment And Smart Learning*. <https://puspendik.kemdikbud.go.id/>

Wardani, F. W. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata Pelajaran IPS Kelas IV Mi Islamiyah Sumberrejo Batanghari Tahun Pelajaran 2017/2018*.

018.