

# **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL GAME* TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SD**

OKTA VIRANDA SARI  
2021143213

## **ABSTRAK**

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap kemampuan numerasi siswa SD, dengan materi Bangun datar di kelas V SD Negeri 16 Palembang Tahunn Ajaran 2024/2025.. Penelitian merupakan penelitian kuantitatif dengan desain Posstest-Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V di SD Negeri 16 Palembang yang berjumlah 52 siswa. Sample yang digunakan adalah seluruh populasi yang dibagi ke dalam dua kelas pembelajaran yaitu kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall game*, sedangkan kelas kontro menggunakan model *Problem Based Learning*. Instrumen yangdigunakan adalah tes kemampuan numerasi berupa soalessay sejumlah 10 butir soal. Soal yang diuji coba sudah di validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* yang sebelumnya sudah melalui uji Prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil menunjukan bahwa rata-rata nilai kemampuan numerasi siswa di kelas eksperimen sebesar 64.81, lebih tinggi di banding kelas kontrol sebesar 56.12. Pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-test* dan diperoleh nilai thitung = 1.407 ttabel = 1.705 dengan nilai signifikan 0,05. Adapun nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0.036 lebih kecil dari 0.05 yang berarti Ha diterima dan Ho ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall Game* terhadap kemampuan numerasi siswa SD.

**Keywords:** *Kemampuan Numerasi, Problem Based Learning, Wordwall Game*