

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Wordwall Pada Kelas Vi A Sd Negeri Pandeanlamper 03 Semarang

Amilia Putri Widyowati¹, Choirul Huda², Susilo Adi Saputro³, Almi⁴

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

³Universitas PGRI Semarang

¹amiliaputriwidyowati@gmail.com, ²choirulhuda581@gmail.com,

³susiloadi.saputro@gmail.com, ⁴almijepara@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan dan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall*. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk diajarkan, karena pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah mampu membuat peserta didik memiliki daya pikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 peserta didik kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan proses pelaksanaan pembelajaran matematika melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* secara umum berjalan secara kondusif dan hasil belajar meningkat dari ketuntasan hasil belajar peserta didik sebelum tindakan hanya 21% setelah siklus I dilaksanakan menjadi 39% (meningkat 18%) dari sebelum tindakan, setelah dilakukan siklus II menjadi 82% (meningkat 43%) dari siklus I. Maka disimpulkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada peserta didik kelas VI SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang TP 2023/2024.

Kata kunci: Hasil Belajar, *Problem Based Learning*, *Wordwall*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how the implementation and learning outcomes of students through the Problem Based Learning model assisted by wordwall learning media. Mathematics learning is a very important learning to be taught, because mathematics learning taught at school is able to make students have systematic, logical, critical, creative, and consistent thinking. The subjects in this study were 28 grade VI A students of Pandeanlamper 03 Semarang State Elementary School. This research method is a Classroom Action Research (PTK) which was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, acting, observing, and reflecting stages. The data collection techniques used were tests, and documentation. The results of this study indicate that the activities of the process of implementing mathematics learning through the Problem Based Learning model assisted by wordwall learning media generally run conducive and learning outcomes increase from the completeness of student learning outcomes before action only 21% after cycle I was implemented to 39% (increased 18%) from before action, after cycle II to 82% (increased 43%) from cycle I. So it is concluded that through the Problem Based Learning model assisted by wordwall learning media can improve math learning outcomes in grade VI students of Pandeanlamper 03 Semarang State Elementary School TP 2023/2024.

Keywords: Learning Outcomes, *Problem Based Learning*, *Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dengan membentuk watak dan mengembangkan potensi kemampuan peserta didik agar mampu memiliki pengetahuan tinggi yang berguna bagi kehidupan di masyarakat. Dalam pendidikan terjadi sebuah pembelajaran yang berlangsung antara peserta didik, guru, dan sumber belajar (Moh Suardi, 2018). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan melalui kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik akan mendapatkan wawasan, kreatifitas, dan pembentukan sikap. Sejalan dengan pendapat dari (Permana, 2015) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya, sehingga pembelajaran harus ditekankan pada aktivitas yang membuat peserta didik belajar dan bertanggung jawab untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Indriyani proses

pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan pendidik yang menciptakan pembelajaran menyenangkan sesuai mata pelajaran (Indriyani, 2012).

Salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran matematika memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam menggunakan bilangan dan simbol-simbol matematika yang mampu untuk membantu dalam urusan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mempelajari matematika akan membuat peserta didik memiliki daya pikir yang sistenatis atau teratur, masuk akal atau logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Seorang pendidik akan menyadari bahwa mata pelajaran matematika penting untuk dipelajari oleh peserta didik, sehingga pendidik harus menciptakan pembelajaran matematika baik dari strategi, model maupun media pembelajaran yang menjadikan proses pembelajaran berjalan menyenangkan dan dapat diterima oleh semua peserta didik karena tentunya setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan terkadang banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran matematika. Menurut Susanto (2013:185) menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses pembelajaran matematika, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan matematika karena peserta didik tidak dapat memecahkan masalah menghitung bagi peserta didik yang mengarah pada prestasi belajar matematika cenderung rendah.

Pembelajaran pada konteks pendidikan pada masa ini adalah pembelajaran yang menekankan pada proses pembelajaran langsung yang dilakukan oleh peserta didik atau bersifat *student centered*. Proses pembelajaran ini dilakukan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pembelajaran sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Fitriana, 2023). Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar yang melibatkan beberapa komponen yang saling terkait yaitu guru (pendidik), peserta didik (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode atau pola penyampaian bahan ajar (Rahmasari, 2016). Salah satu penyebab yang menyebabkan pembelajaran matematika kurang optimal adalah masih mendominasinya pembelajaran berpusat pada guru dan kurang beragamnya pendekatan, model, metode dan media, sehingga minat peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal dan mengakibatkan banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran matematika di kelas VI SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, ditemukan beberapa permasalahan berupa hasil belajar peserta didik yang masih belum maksimal. Masalah ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata dalam satu kelas sebesar 66,68. Nilai rata-rata kelas tersebut masih jauh dengan nilai KKM yang diharapkan, dimana nilai dari KKM itu sendiri ialah 75. Hal tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik, dimana guru masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media yang monoton menjadikan peserta didik pasif dan tidak dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Terkait dengan belum optimalnya hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, maka diperlukan upaya untuk memecahkan permasalahan yang sesuai. Untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam belajar matematika, maka hal yang harus dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran dan media yang tepat dan menarik agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan model pembelajaran yang berbasis masalah (*problem based*

learning) memiliki tujuan membantu peserta didik dalam berpikir untuk memecahkan suatu masalah (Putri & Hardjono, 2019). Guru memiliki peran memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan suatu masalah, memberikan pertanyaan dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah. Kelebihan dari PBL antara lain 1). Konsep disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, 2). meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah, 3). Sesuai dengan kehidupan nyata. 4). Menumbuhkan pemikiran inkuiri pada peserta didik. (Purnaningsih et al., 2019). Tahapan Model Problem Based Learning terdiri dari 5 tahapan yaitu Orientasi permasalahan pada peserta didik, Pengorganisasian peserta didik, Memberi bimbingan dalam mengidentifikasi permasalahan, mengembangkan hasil karya peserta didik, dan menganalisis serta mengevaluasi pemecahan masalah (Yuafian & Astuti, 2020). Tujuan dari Pembelajaran berbasis masalah yaitu membantu peserta didik memiliki ketrampilan berpikir kritis dan dapat memecahkan suatu masalah (Devi, 2023).

Model pembelajaran PBL akan lebih efektif dan menarik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *wordwall*. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran menjadi salah satu media yang bagus, mudah, dan menarik dipakai. Aplikasi berbasis website untuk membuat game edukasi ini dapat diakses dengan mudah melalui smartphone maupun laptop secara online. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran, seperti *quiz*, *puzzle*, dan *game* interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi bukan hanya terpaku pada penerimaan pesan dan komunikasi namun juga berperan sebagai pemberi pesan atau komunikator, sehingga dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan komunikasi dua arah

bahkan bisa ditingkatkan menjadi komunikasi banyak arah (Arsyad & Fatmawati, 2018).

Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Anggara Nenohai dkk., 2021). *Wordwall* adalah aplikasi berbentuk website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk peserta didik atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk peserta didik (Listin Rosdiani dkk., 2021). *Wordwall* ialah salah satu perangkat lunak yang bekerjasecara online berbasis game yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. *Wordwall* menyediakan beberapatemplate atau jenis dan model yang berbeda agar dapat dibuat sesuai permintaan saat memainkannya. Beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, teka-teki, kuis, dan masih banyak lagi (Nadia dkk., 2022). Dapat diartikan bahwa media *wordwall* ini dapat digunakan untuk membuat *games* yang menyenangkan berbasis kuis dan cocok digunakan dalam penilaian pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model PBL Berbantuan Media *Wordwall* Pada Kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik yang melibatkan tim peneliti sebagai peneliti yang dimulai dari penyusunan suatu perencanaan sampai penelitian terhadap tindakan yang nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar (Basuki, 2003). Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Iskandar & Dadang, 2011) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah merupakan suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif

terhadap berbagai tindakan dan dilakukan oleh pendidik yang melibatkan tim peneliti sebagai peneliti, mulai dari penyusunan suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan yang nyata dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.

Secara garis besar, penelitian tindakan ini dilakukan mengikuti proses pengkajian yang terdiri dari :

1. Merencanakan
Rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas disusun berdasarkan masalah yang hendak dipecahkan. Perencanaan tindakan dalam penelitian ini meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, media, menelaah materi dan menyiapkan alat evaluasi.
2. Melaksanakan
Pelaksanaan tindakan penelitian dalam penelitian ini meliputi pelaksanaan perangkat pembelajaran yang telah disusun sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *wordwall*. Pelaksanaan tindakan penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit.
3. Merefleksi
Refleksi digunakan untuk mengamati kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan tindakan, dan untuk mengetahui keunggulan pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *wordwall*. Menurut Arikunto refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada peserta didik, suasana kelas dan guru.

Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas di SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, maka dari itu penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif. Subjek penelitian ini yaitu 28 peserta didik kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Objek penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik, pembelajaran matematika berbasis PBL dengan media

wordwall. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

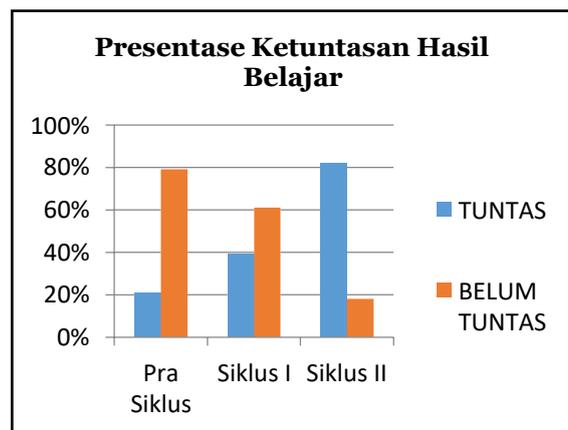
Pada bagian berikut ini akan dipaparkan hasil dan analisis dari penelitian yang sudah dilakukan di mana penelitian tersebut berisi tentang bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall*. Peningkatan hasil belajar peserta didik diukur dengan membandingkan 2 siklus pelaksanaan pembelajaran. Berikut akan disampaikan hasil dari penelitian yang meliputi pemaparan hasil tes dan dokumentasi yang didapatkan dari kegiatan peserta didik. Pada penelitian ini materi yang disampaikan pada siklus 1 dan siklus 2 sama yaitu mengenai bilangan bulat matematika.

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 2 JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang

menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan KKM 75. Berikut hasil belajar matematika pada keadaan pra siklus, siklus I, dan siklus II peserta didik kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang yang disajikan seperti berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	6	11	23
2	Belum Tuntas	22	17	5
Nilai Rata-Rata		66,68	76,11	82,32
Nilai Tertinggi		100	100	100
Nilai Terendah		40	53	60



Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 6 peserta didik dengan presentase 21% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 22 peserta didik dengan presentase 78%. Selain itu, peserta didik juga mengalami peningkatan hasil belajar pada siklus I sebanyak 11 peserta didik dengan presentase ketuntasan 39% dan yang belum tuntas sebanyak 17 peserta didik dengan presentase 61%. Pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan lagi sebanyak 23 peserta didik dengan presentase ketuntasan 82% dan yang belum tuntas sebanyak 5 peserta didik dengan presentase 18%.

Pembahasan

Pra siklus

Pada penelitian pra siklus dimulai dari perencanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model

pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan belum berbantuan media yang disusun dalam bentuk RPP. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru melakukan pembelajaran dengan baik, namun peserta didik cenderung menerima pembelajaran dengan kurang aktif dan membuat pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Pada kegiatan diskusi dengan adanya komunikasi antara teman kelompok terlihat peserta didik sedikit lebih aktif dan pembelajaran terlihat aktif. Namun dikarenakan peserta didik tidak ada timbal balik dengan guru saat bertanya jawab, sehingga peserta didik tidak maksimal dalam pembelajarannya. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pra siklus didapatkan hasil belajar matematika materi mengenal bilangan bulat yang cenderung rendah dan rata-rata berada di bawah nilai KKM. Dengan hasil ketuntasan hanya 21% yang diperoleh dari 6 peserta didik dan hasil belajar yang belum tuntas mencapai 79% dari jumlah total 28 peserta didik di kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang.

Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus I dimulai dari perencanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan berbantuan media garis bilangan yang disusun dalam bentuk RPP. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam penelitian siklus I guru menerapkan pembelajaran PBL dengan bantuan media garis bilangan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat. Dalam siklus pertama penelitian dilaksanakan terdiri melalui 3 rangkaian : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pada kegiatan penelitian ini, guru mengadakan *ice breaking* yang menarik agar peserta didik lebih bersemangat di awal pembelajaran. Guru juga menggunakan bantuan media garis bilangan yang berbentuk seperti jalan raya dengan terdapat subjek orang yang

diibaratkan akan berjalan di garis bilangan yang berbentuk jalan raya tersebut. Peserta didik terlihat antusias untuk menggunakan media garis bilangan, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik, lancar dan aktif.

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh dalam penelitian pada siklus I mencapai nilai rata-rata di atas nilai KKM yaitu 75 dengan nilai rata-rata sebesar 76,11. Dari ketuntasan nilai peserta didik mencapai 39% dengan 11 peserta didik yang tuntas. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 17 peserta didik dengan presentase 61%. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut terjadi sebuah peningkatan dari pembelajaran di penelitian pra siklus dan pembelajaran di siklus I yaitu sebesar 21%. Tetapi dalam kegiatan siklus I ini masih banyak peserta didik yang belum memenuhi ketuntasan yang diharapkan, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II dimulai dari perencanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan berbantuan media *wordwall* yang disusun dalam bentuk RPP. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam penelitian siklus II guru menerapkan pembelajaran PBL dengan bantuan media *wordwall* untuk mengatasi permasalahan hasil belajar peserta didik yang rendah dan banyak yang belum memenuhi ketuntasan yang diharapkan dalam pembelajaran matematika materi bilangan bulat dengan berdasarkan hasil belajar pada siklus I. Dalam siklus kedua penelitian dilaksanakan terdiri melalui 3 rangkaian : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Pada kegiatan penelitian ini, guru tetap menerapkan *ice breaking* yang menarik agar peserta didik lebih bersemangat di awal pembelajaran. Guru menggunakan bantuan media *wordwall* yang sudah disiapkan dengan bentuk kuis yang dilaksanakan secara *game* anta kelompok. Guru menampilkan kuis *wordwall* yang terdiri dari beberapa

pertanyaan, sehingga peserta didik dibebaskan untuk menjawab sebagai perwakilan dari kelompoknya. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan poin dan apresiasi, sedangkan kelompok yang menjawab salah tidak mendapatkan poin. Peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti kuis *wordwall*, banyak peserta didik yang tunjuk tangan walaupun kegiatan tersebut dalam lingkup kelompok. pembelajaran berjalan dengan aktif dan peserta didik selalu menjawab pertanyaan dengan baik.

Hasil belajar peserta didik mencapai presentasi ketuntasan sebesar 82% dengan diperoleh 23 peserta didik yang tuntas di atas KKM. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 5 peserta didik dengan presentase 18%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan telah memenuhi target rata-rata di atas KKM. Hasil akhir yang dihitung berdasarkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bilangan bulat menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I dengan presentase ketuntasan 39% menjadi 82% pada siklus II. Dengan nilai rata-rata yang juga meningkat dari siklus I sebesar 76,11 menjadi 82,32 pada siklus II. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model PBL Berbantuan Media *Wordwall* Pada Kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II karena hasil belajar sudah mencapai kriteria presentase dan berada di atas nilai KKM.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dengan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini pun selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ardista, dkk (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi” yang menyatakan bahwa model *problem based learning* dengan media

wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V SDN Grudo 3 Ngawi dengan hasil kegiatan pada siklus I 57% meningkat pada siklus II menjadi 87%.

Dengan data penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana, dkk (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dengan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Di SD N Karangrejo 02 Semarang” yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II yaitu dengan persentase ketuntasan klasikal 75% pada siklus I dan mengalami meningkat menjadi 91,6% pada siklus II.

Penggunaan media yang tepat dalam perencanaan pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik di kelas. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Nadia, dkk (2022) dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19” yang menyatakan bahwa setelah dilaksanakan tindakan menggunakan aplikasi *wordwall* pada siklus I nilai siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata hasil belajar 74,5. Peningkatan ini masih belum mencapai ketuntasan secara klasikal sehingga dilakukan siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 88,7.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall* ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Kelas VI A SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang. Hasil penelitian ini menyatakan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Terjadi peningkatan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dari pra siklus mencapai ketuntasan klasikal 18% dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 100, rata-rata sebesar 66,68 menjadi meningkat dengan presentase ketuntasan secara klasikal yaitu 39% pada siklus I dengan nilai terendah 53, nilai tertinggi 100, dan rata-rata 76,11 dan meningkat lagi pada presentase ketuntasan 82% pada siklus II dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, dan rata-rata 82,32. Meningkatnya hasil belajar peserta didik dapat dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan pemilihan model yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada Universitas PGRI Semarang. Kepada Dosen Pembimbing Lapangan Bapak Choirul Huda, S.Si., S.Pd., M.Si., M.Pd., kepada Kepala SD Negeri Pandeanlamper 03 Semarang Ibu Estiyani, S.Pd., M.Pd., kepada Guru Pamong Bapak Susilo Adi Saputro, S.Pd. yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

Anggara Nenohai, J., Deni Ainur Rokhim, & Nur Indah Agustina. (2022). Development of Gamification Based Wordwall Game Platform on Reaction Rate Materials. *Electron. J. Chen*, 14(2). <http://dx.doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>

Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Arsyad, M.N., & Fatmawati, D. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahapeserta didik IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya* (Vol. 8). <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/2702>

(2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19.

- Indrayani.(2012). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Melalui Strategi Pembelajaran Berorientasi Aktifitas Peserta didik Pada Pelajaran Matematika Dengan Materi Perkalian Kelas III SDN 002 Pulau Permai Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. Skripsi Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. https://repository.uin-suska.ac.id/8141/1/2012_2012826.pdf
- Nandifa, N.K, Duwi Nuvita, & Mira Azizah. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1069>
- Listin Rosdiani, Badri Munawar, & Ratna Dewi. (2021). Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255. <https://jabbb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/138>
- Lubis, A.P. & Ishaq Nuriadin. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Albasicedu*, 6(4). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Mahmudah, F, Choitul Huda, Henry Januar Saputra, & Muh. Rofingun. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dengan Penggunaan Model *Problem Based Learning* Di SD N Karangrejo 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (2). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1058/917>
- Nadia, A.I., K.D.A. Afiani, & I. Naila. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/

- [view/791](#)
 Octaviana, A, Diyan Marlina, & NaniekKusumawati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (1).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9047>
- Paningga, Harland, Ikha Listyarini, & Choirul Huda. (2019). Keefektifan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kedisiplinan Siswa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/17299>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendiknas. Jakarta.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2).
<https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Putri, R. H., & Hardjono, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Tematik melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Mind Mapping. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 87–101.
<https://www.neliti.com/id/publications/266985/peningkatan-hasil-belajar-tematik-melalui-penerapan-model-problem-based-learning>
- Purnaningsih, W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Hasil Belajar Tematik Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 367–375.
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/19361/7/T1_292015144_Judul.pdf
- Rahmasari, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidik Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 3.456-3.46.
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/5367/5074>
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish.
- Susanto, A. (2013). *Pembelajaran Matematika Di SD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Undang-Undang. (2003). *UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Wulandari, D. A., Choirul Huda, & Sri Suneki. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Di Sd Negeri Petompon 02 Semarang. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2).
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1160>