

Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta Didik Melalui Model
Pembelajaran Problem Based
Learning Berbantuan Media
Wordwall Mata Pelajaran IPAS
Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal
III/452 Surabaya

by Evelyn Olyvia Putri

Submission date: 07-Oct-2024 11:28AM (UTC+0700)

Submission ID: 2477498807

File name: JURNAL_EVELYN_FIX.docx (44.4K)

Word count: 2229

Character count: 14550

3

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya

Evelyn Olyvia Putri
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Email: ppg.evelynputri01630@program.belajar.id

18

Desi Eka Pratiwi
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Email: desipratiwi_fbs@uwks.ac.id

Endang Sulistiya Wati
SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya
Email: endangwati46@guru.sd.belajar.id

Abstract. This study endeavors to enhance the scientific learning results of sixth graders at SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya by using the Problem Based Learning pedagogical approach with the support of wordwall media, with a focus on global Indonesian cultural heritage materials. Two rounds of classroom action research have been conducted. Class VI-A students from SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya in the 2024–2025 school year were the focus of this investigation. This study use (1) as its method of data collecting. Second observation. Recordings, three. Interview. The proportion of classical student learning outcomes that fell into the "very low" category was 32.14% before the cycle began, 67.85% during the first cycle, and 100% during the second cycle. Compared to the first cycle's assessment, the second cycle's outcomes were better. With an average final score of 85.55, the assessment findings for cycle II of classical learning completion attained 100%. The results show that in the 2024–2025 school year, students in class VI–A at SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya may benefit from using the problem-based learning approach with wordwall medium to study world-class Indonesian cultural heritage.

1

Keywords: Learning Outcomes; Problem Based Learning; Wordwall

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sains siswa kelas VI SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya dengan menggunakan pendekatan pedagogis Problem Based Learning dengan dukungan media wordwall, dengan fokus pada materi warisan budaya Indonesia global. Penelitian tindakan kelas telah dilakukan sebanyak dua putaran. Siswa kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya tahun ajaran 2024–2025 menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini menggunakan (1) sebagai metode pengumpulan data. Observasi kedua. Rekaman, tiga. Wawancara. Proporsi hasil belajar klasikal siswa yang masuk dalam kategori "sangat rendah" adalah 32,14% sebelum siklus dimulai, 67,85% pada siklus pertama, dan 100% pada siklus kedua. Dibandingkan dengan penilaian siklus pertama, hasil siklus kedua lebih baik. Dengan nilai akhir rata-rata 85,55, temuan penilaian untuk siklus II ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2024–2025, siswa kelas VI–A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya dapat memperoleh manfaat dari penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan media wordwall untuk mempelajari warisan budaya Indonesia kelas dunia.

23

Kata kunci: Hasil Belajar; Problem Based Learning; Wordwall

LATAR BELAKANG

Bagian ini Kemajuan teknologi yang pesat di era modern menyoroti pentingnya pendidikan dalam menghasilkan tenaga kerja yang siap menghadapi tantangan masa depan. Pendidikan, menurut Rahman et al. (2022), merupakan upaya untuk mewariskan warisan sosial dari satu generasi ke generasi lainnya, dengan praktik pendidikan generasi saat ini menjadi model bagi generasi sebelumnya. Siswa memerlukan dasar yang kuat dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu mereka memahami kebutuhan manusia, dan dasar ini penting untuk mengembangkan apresiasi terhadap beratnya tuntutan tersebut.

Meskipun demikian, pengamatan yang dilakukan di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya mengungkapkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran masih sangat kurang. Guru dapat melihat siswa tidak memahami karena mereka tidak tertarik untuk menanggapi pertanyaan mereka. Siswa cepat bosan dengan pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti hanya menyelesaikan pertanyaan buku teks. Ini berarti kita membutuhkan paradigma atau media pembelajaran baru yang lebih menarik. Menurut Roza et al. (2020), paradigma Problem Based Learning (PBL) menghadirkan tantangan dan mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri. Para pendidik didorong untuk menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan baru untuk mengatasi masalah ini. Misalnya, penggunaan aplikasi Wordwall dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Kurniasih (2021), Wordwall merupakan program web yang membantu guru memasukkan permainan ke dalam pelajaran mereka agar lebih menarik dan partisipatif. Oleh karena itu, diyakini bahwa siswa akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran mereka sendiri melalui penggunaan media pembelajaran ini.

Tingkat pencapaian tujuan pembelajaran kurikulum oleh siswa tercermin dalam capaian pembelajaran. Hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti rencana pelajaran selama jangka waktu tertentu disebut capaian pembelajaran, dan merupakan ukuran seberapa baik siswa telah mempelajari materi tersebut (Andri dkk., 2023). Salah satu alternatif yang menarik adalah menggunakan paradigma pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa tentang konten ini. Kirana dkk. (2023) menemukan bahwa tujuan metodologi ini adalah untuk membuat siswa lebih terlibat dalam menemukan solusi untuk masalah dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya”.

KAJIAN TEORITIS

1. Hasil Belajar

Hasil yang diperoleh siswa sebagai konsekuensi dari pembelajarannya dikenal sebagai capaian pembelajaran individu (Magdalena et al., 2023). Capaian pembelajaran yang signifikan, seperti peningkatan kompetensi, perilaku, sikap, pemahaman, dan informasi, dapat membawa perubahan pribadi (Dedy, 2016). Peningkatan tersebut dimungkinkan karena capaian pembelajaran tersebut bersifat relatif (Syarif, 2017).

2. Problem Based Learning

Menurut Fuadi dan Muchson (2020), paradigma PBL ini berpotensi untuk meningkatkan capaian pembelajaran, kreativitas, aktivitas, dan dorongan belajar siswa. Dengan memasukkan perhatian dan minat belajar siswa ke dalam proses pemecahan masalah melalui penggunaan pertanyaan, salah satu komponen utama pendekatan PBL adalah keterlibatan siswa (Amin, 2017). Persepsi, penjelasan materi, pertanyaan, penilaian, pemberian penghargaan, penilaian, dan penyelesaian konten merupakan semua komponen paradigma PBL yang bekerja sama untuk memfasilitasi pembelajaran. Menurut Ramadhani et al. (2021), tujuan utama penerapan paradigma pembelajaran berbasis masalah ini adalah untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka sambil juga mengatasi situasi dunia nyata. Lebih jauh, penerapan model PBL mengarah pada peningkatan capaian pembelajaran, peningkatan kreativitas, dan peningkatan keinginan siswa untuk belajar (Indah et al., 2021).

3. Wordwall

Anda dapat membuat pembelajaran interaktif dengan bantuan WordWall. Dengan menggunakan alat berbasis web ini, pengguna dapat membuat berbagai materi pendidikan, termasuk pencocokan, pencocokan pasangan, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan, dan kuis. Seperti yang dinyatakan oleh Ninawati (2021) dalam Permana, S. P. (2022, hlm. 7833), WordWall berfungsi sebagai sarana untuk mengevaluasi kemajuan siswa dalam belajar. Berbagai alat evaluasi WordWall, seperti pencocokan, esai pendek, kuis, dan pengelompokan, memberikan manfaat yang unik. Pada saat yang sama, WordWall adalah alat web yang menurut Kurniasih (2021) (dalam Sinaga, Y. M., 2022, hlm. 1847) dapat membantu kegiatan kelas, termasuk permainan, untuk membuat lingkungan belajar lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Metode dari penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. "Penelitian tindakan" mengacu pada penelitian kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu kegiatan melalui serangkaian langkah termasuk observasi, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan analisis perubahan terkait pengobatan (Nanda Saputra, dkk, 2021). Kolaboratif dan partisipatif, penelitian tindakan kelas menggunakan metode kuantitatif deskriptif yang melibatkan guru mentor, siswa, guru kelas, dan pengawas lapangan. Sebanyak dua puluh delapan siswa kelas enam dari SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya berpartisipasi dalam penelitian ini. Akhirnya, hasil bagi siswa adalah inti dari penelitian ini. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di Kelas VI-A di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya. Para ahli telah mengusulkan model tahapan untuk penelitian yang mengikuti karya Kemmis dan Mc Taggart. Model ini menggunakan sistem spiral refleksi diri dan dimulai dengan langkah-langkah berikut: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; (4) refleksi; dan (5) perencanaan ulang (Himajawa & Mubarak, 2023). Pendekatan spiral empat tahap memberikan landasan yang kuat untuk mengatasi tantangan pembelajaran di kelas.

Ujian prasiklus dan penilaian guru kelas terhadap hasil belajar siswa menjadi dasar strategi pengumpulan data. Penelitian tindakan kelas dilakukan sebanyak dua putaran. Yang dilakukan adalah prasiklus sebelum siklus itu sendiri dilaksanakan. Sebelum siklus, penilaian prasiklus diberikan untuk memastikan tingkat keterampilan siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis untuk mengolahnya. Informasi kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan untuk penelitian ini. Analisis deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum memulai siklus I dan II, siswa menyelesaikan pratindakan ini untuk mengukur tingkat pemahaman mereka saat ini. Ada ujian tertulis yang harus diselesaikan siswa. Berikut rincian yang diperoleh dari tes pratindakan:

Tabel 1. Hasil belajar pra siklus dengan model pembelajarn Problem Based Learning berbantuan Media Wordwall

Pra Siklus	
Skor tertinggi	80
Skor terendah	50
Ketuntasan	32,14%

Gambar 1 menunjukkan hasil belajar 28 siswa; 9 siswa telah mencapai nilai KKM 75, sedangkan 19 siswa belum mencapai nilai tersebut. Nilai siswa berkisar antara 80 (terbaik) hingga 50 (terendah), dengan rata-rata 32,14%. Sangat penting untuk mengulang siklus operasi berikutnya agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan mencapai tujuan, karena masih terdapat keterbatasan berdasarkan data ini.

Siklus 1

Siswa kelas VI-A di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan terhadap materi pembelajaran, yang menyebabkan kurangnya keterlibatan secara umum terhadap materi tersebut. Sembilan belas dari dua puluh delapan siswa tidak memenuhi KKM atau Kriteria Kelulusan Minimal. Hal ini terjadi karena beberapa siswa terlalu asyik berbicara dengan teman-temannya sehingga tidak memperhatikan pelajaran di kelas, sementara yang lain menganggap belajar itu membosankan. Hasil dari siklus pertama penelitian menggunakan kerangka pedagogis Pembelajaran Berbasis Masalah meliputi:

Tabel 2. Hasil belajar siklus I dengan model pembelajarn Problem Based Learning berbantuan Media Wordwall

Siklus I	
Skor tertinggi	85
Skor terendah	60
Ketuntasan	67,85%

Proporsi dalam kategori "tinggi" pada ujian hasil belajar klasikal adalah 67,85%. Meskipun demikian, beberapa siswa belum menyelesaikan kategori ini. Langkah selanjutnya adalah mengadakan siklus II. Jelas dari analisis sebelumnya bahwa ada ruang untuk perbaikan dalam hasil belajar siklus I bagi beberapa siswa, karena mereka belum menyelesaikan proses pembelajaran atau menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam pengertian klasikal.

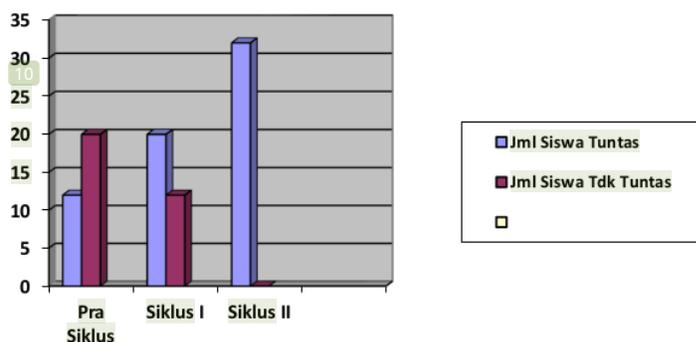
Siklus II

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Wordwall

Siklus II	
Skor tertinggi	90
Skor terendah	80
Ketuntasan	100%

Semua hasil belajar 28 siswa telah mencapai KKM, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3 di atas. Siswa memperoleh nilai maksimal 90 dan nilai minimal 80. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah, jika ditambah dengan media wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dari Pra Siklus, ke Siklus I ke Siklus II dengan Model Pembelajaran Based Learning berbantuan Media Wordwall



Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat seiring dengan tingkat latihan yang dilakukan, seperti yang terlihat pada tabel di atas. Dibandingkan dengan penilaian siklus pertama, hasil siklus kedua lebih baik. Diketahui sebelumnya bahwa pada prasiklus ketuntasan belajar klasikal sebesar 32,14 persen dengan rerata nilai ujian akhir siswa 65,46, dan pada siklus I ketuntasan belajar klasikal sebesar 67,85 persen dengan rerata nilai ujian akhir siswa 71,66. Hasil evaluasi siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal mencapai 100 persen dengan rerata nilai ujian akhir siswa 85,55. Analisis sebelumnya dilakukan pada siklus I, dan hasilnya dikaji pada siklus II. Berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa, penelitian IPA tentang materi warisan budaya Indonesia yang mendunia dapat diterapkan pada model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media wordwall. Tingkat keterlibatan siswa pun meningkat; Mereka yang sebelumnya malu untuk bertanya

kepada instruktur atau teman sebaya, kini dapat bertanya dengan percaya diri, dan mereka yang sebelumnya malu menjawab pertanyaan guru, kini dapat menjawabnya dengan percaya diri. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media wordwall pada konten warisan budaya Indonesia kelas dunia dapat meningkatkan keterlibatan, kolaborasi, dan motivasi siswa dalam mempelajari materi, yang semuanya diperlukan untuk keberhasilan penyelesaian tujuan pembelajaran, dengan siswa memenuhi perannya sebagai subjek pendidikan. Mengingat hal tersebut di atas, dapat diasumsikan bahwa pada tahun ajaran 2024–2025, siswa kelas VI–A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya akan memperoleh manfaat dari penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media wordwall untuk mempelajari warisan budaya Indonesia kelas dunia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Temuan penelitian ini diperoleh dari pembahasan bab sebelumnya dan hasil penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang diuraikan dalam Penelitian Tindakan Kelas:

1. Penggunaan media wordwall untuk mendukung pendekatan pembelajaran berbasis masalah merupakan cara mengajar yang menarik dan menghibur, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.
2. Pada siklus I, siswa mencapai hasil belajar rata-rata 71,66 dan tingkat penyelesaian kelas 67,85% berkat model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu oleh media wordwall. Hal ini khususnya berlaku dalam hal penguasaan materi warisan budaya Indonesia yang sudah mendunia. Siklus kedua memiliki tingkat kehadiran sempurna 100% dan hasil belajar rata-rata 85,55.

Pembahasan dan hasil penelitian memungkinkan rekomendasi berikut, yang semuanya berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan:

1. Paradigma pembelajaran berbasis masalah, dengan penggunaan media wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam sains. Hal ini karena, sebagai hasilnya, siswa akan memiliki hasil belajar yang lebih baik secara keseluruhan.
2. Untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, peneliti masa depan yang tertarik pada topik yang sama sebaiknya lebih mempertimbangkan model pembelajaran yang dipilih.

DAFTAR REFERENSI

- Handayani, Roza Humaira & Drs. Muhammadi, M.Si. 2020. Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol 8(3).
- Kemmis, S. and R Mc Taggart. (1988). *Action Research – some ideas from The Action Research Planner*, Third edition, ed. Deakin University.
- Kirana, T. N., Handayani, T., Restian, A., & Susilowati, T. (2023). Peningkatan hasil belajar model problem based learning (PBL) berbantuan kuis Interaktif pada kelas IV SDN Tlogomas 2. Malang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1).
- Kurniasih, S. R. 2021. *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi Edisi 1. Cerita Guru Belajar & Media merdeka Belajar*.
- Rahman, Abd. Dkk. 2022. *Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan*.
Kajian Pendidikan Islam. vol 2(1)
- 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1).
- Yandi. Andri dkk. 2022. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*.

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id Internet Source	1%
2	123dok.com Internet Source	1%
3	jurnal.sainsglobal.com Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
5	Hanafi Hanafi, Andayani Andayani, Suryo Prabowo. "Analysis of the Implementation of Wordwall Learning Media in Improving Elementary School Students' Science Learning Outcomes", DIKODA: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR, 2024 Publication	1%
6	Misbahul Munir, Dian Kurniati, Didik Sugeng Pambudi, Erfan Yudianto, Abi Suwito.	1%

"PENGEMBANGAN PERANGKAT
PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
HYBRID-CARING COMMUNITY DAN
PENGARUHNYA TERHADAP KEMAMPUAN
KONEKSI MATEMATIKA", AKSIOMA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Matematika, 2023
Publication

7	core.ac.uk Internet Source	1 %
8	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1 %
9	www.scribd.com Internet Source	1 %
10	Mrs. Sunarti. "MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PPKN PADA PEMBELAJARAN DARING MELALUI MEDIA GOOGLE CLASSROOM SMP NEGERI 1 PACET", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021 Publication	1 %
11	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
12	a-research.upi.edu Internet Source	1 %
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
14	conference.upgris.ac.id	

Internet Source

1 %

15

journal.fkip.uniku.ac.id

Internet Source

1 %

16

repository.upi.edu

Internet Source

1 %

17

www.researchgate.net

Internet Source

1 %

18

Mulono Apriyanto. "Public Relations Management Through Management By Objective", Open Science Framework, 2019

Publication

<1 %

19

www.j-cup.org

Internet Source

<1 %

20

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

21

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

22

journal.um-surabaya.ac.id

Internet Source

<1 %

23

jurnalnasional.ump.ac.id

Internet Source

<1 %

24

ojs.serambimekkah.ac.id

Internet Source

<1 %

25	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
26	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
27	senengemaca.blogspot.com Internet Source	<1 %
28	www.republika.co.id Internet Source	<1 %
29	Edy Wibowo. "ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN SOAL TRIGONOMETRI PADA KELAS X MIADI SMA NEGERI 1 LUWUK", INA-Rxiv, 2018 Publication	<1 %
30	Endah Retnowati, Anik Ghufron, Marzuki, Kasiyan, Adi Cilik Pierawan, Ashadi. "Character Education for 21st Century Global Citizens", Routledge, 2018 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Mata Pelajaran IPAS Kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
