

Implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall*

Ardista Octaviana ✉, Universitas PGRI Madiun

Diyan Marlina, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

✉ ardistaoctaviana@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to improve student learning outcomes in science subjects by using the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by wordwall media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. Observation, experimentation, and documentation are used as data collection techniques. The data analysis used included quantitative and qualitative data analysis which was carried out in two cycles. The research subjects were teachers and 30 fifth grade students at SDN Grudo 3 Ngawi. The results showed that the classical mastery level of students in cycle I was 57%, increasing to 87% in cycle II. Thus it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by wordwall media can improve student learning outcomes in class V Science subjects at SDN Grudo 3 Ngawi.

Keywords: *Problem Based Learning* (PBL), *wordwall*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Observasi, eksperimen, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah guru dan 30 siswa kelas V di SDN Grudo 3 Ngawi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa pada siklus I sebesar 57% meningkat menjadi 87% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Grudo 3 Ngawi.

Kata kunci: *Problem Based Learning* (PBL), *wordwall*



PENDAHULUAN

Pendidikan ialah salah satu faktor utama dalam mengembangkan sumber daya manusia, karena sumber daya manusia dapat meningkat hingga mampu membuat manusia yang produktif untuk memajukan bangsanya sendiri. Pendidikan dalam mengembangkan kepribadian seseorang tentunya tidak terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar. Guru dan siswa merupakan individu yang berperan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar yang saat ini berkembang di setiap sekolah terutama di dalam kelas. Hamalik (2014), menyatakan bahwa pembelajaran kombinasi terstruktur dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan proses yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan pada suatu sekolah tergantung pada berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal ini membutuhkan keterlibatan guru dan siswa dalam kegiatan mereka untuk memenuhi standar yang telah ditentukan. Untuk mencapai hasil yang baik, salah satu alat guru adalah memperluas kesempatan belajar siswa. Yang dapat dilakukan oleh guru yaitu salah satunya dengan memberikan beberapa metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan di kelas.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kelompok ilmu khusus yang bertujuan untuk mempelajari fenomena alam aktual yang berupa fakta atau peristiwa dan hubungan sebab akibat (Asih, 2016). Pembelajaran saintifik lebih bermakna manakala guru dapat mengembangkan pembelajaran melalui pendekatan kontekstual yang dikaitkan dengan lingkungan tempat tinggal siswa (Sya'ban, 2014).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Grudo 3 Ngawi, ditemukan beberapa permasalahan berupa hasil belajar siswa yang masih belum maksimal. Masalah ini dapat dibuktikan dari rata-rata nilai dalam satu kelas sebesar 60. Nilai rata-rata kelas tersebut masih jauh dari nilai KKM yang telah ditentukan, yang mana nilai dari KKM ialah 70. Terjadinya hal tersebut dikarenakan proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik, dimana guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak dapat memahami materi yang disampaikan. Penggunaan model pembelajaran yang monoton menjadikan siswa pasif dan tidak dapat menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan di atas dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru seharusnya bisa menggunakan metode lain yang lebih menarik. Guru dapat menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah yang ada di dunia nyata, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa terlatih dalam pemecahan masalah secara mandiri. Menurut Daryanto (2014), PBL adalah metode pengajaran yang menyajikan masalah kontekstual dengan cara yang memotivasi siswa untuk belajar. Hosnan (2014) lebih lanjut menjelaskan bahwa model pembelajaran *PBL* mencakup mengajukan pertanyaan atau masalah, berfokus pada koneksi interdisipliner, penelitian otentik, kolaborasi, dan menciptakan karya dan demonstrasi. Menurut Desi Indarwati dkk., (2014), kelebihan PBL adalah: (a) Realistik dengan kehidupan peserta didik, (b) Konsep yang relevan dengan kebutuhan siswa, (c) Menumbuhkan sifat ingin tahu siswa, (d) Memperkuat retensi konsep, (e) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah.

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 sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang berbeda, seperti *quiz*, *puzzle*, dan *game* interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *game* dengan tampilan yang menarik pada browser. *Wordwall* bertujuan untuk menjadi bahan pembelajaran, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Terdapat contoh hasil kreasi guru pada halaman *wordwall* yang disediakan agar siswa dapat berkreasi sendiri setelah mendapatkan gambaran pada halaman *wordwall* tersebut (Wafiqni & Putri, 2021). 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). Menurut Listin Rosdiani dkk., (2021), kelebihan dari *wordwall* ialah memiliki beragam *template* yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru. Selain itu, permainan yang sudah selesai dibuat bisa langsung dibagikan dengan tautan yang dikirimkan melalui aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email*.

Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian yang telah dilaksanakan oleh Tsamrotin (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan model *card sort* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam dua siklus. Dibuktikan juga dengan penelitian yang sudah dilaksanakan oleh Deni & Desyandri (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran permasalahan diatas, maka peneliti memutuskan untuk membuat suatu penelitian pembelajaran yang berjudul implementasi model PBL berbantuan media *wordwall* di SDN Grudo 3 Ngawi

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ialah metode penelitian yang berupaya untuk meningkatkan praktik dalam proses pembelajaran. Jika dilaksanakan dengan tepat dan benar, penelitian ini sangat strategis dan memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas berupa siklus yang terdiri dari beberapa kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. PTK adalah penelitian yang menggambarkan penyebabdan akibat dari suatu perlakuan, menggambarkan apa yang terjadi selama terjadinya perlakuan dan menggambarkan keseluruhan proses dari awal terjadinya perlakuan hingga dampak yang terjadi (Arikunto, 2015). Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat ialah guru kelas dan siswa kelas V di SDN Grudo 3 Ngawi yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai observer, serta guru kelas sebagai pengajar.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* di SDN Grudo 3 Ngawi mengalami peningkatan. Pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda yang diterapkan dengan jumlah 30 siswa telah dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran berdasarkan model PBL berbantuan media *wordwall*.

Guru melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan ini disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat untuk siklus I dan siklus II.

Pembelajaran ini dilaksanakan di ruang kelas V SDN Grudo 3 Ngawi dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall*. Rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan yaitu guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdoa bersama, memeriksa kehadiran siswa, melakukan *ice breaking* sejenak, serta menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Kegiatan inti yaitu guru menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi perubahan wujud benda, guru mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pemecahan masalah, guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan materi, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, guru membagikan LKPD, guru mendorong siswa untuk menyatukan informasi tentang materi perubahan wujud benda yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari, guru meminta siswa melakukan percobaan secara berkelompok untuk mendapatkan hasil dari informasi yang telah dikumpulkan dan pemecahan masalah, guru membimbing siswa-siswa untuk mengumpulkan informasi, memecahkan hipotesis, dan masalah, guru membantu siswa dalam merencanakan persiapan percobaan yang sesuai dengan materi seperti laporan dan membantu siswa dalam membagi peran dan tugasnya dengan anggota kelompoknya, guru membantu siswa melakukan refleksi terhadap topik permasalahan yang dibahas dengan anggota kelompoknya, kemudian guru meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya masing-masing di depan kelas. Kemudian guru membagikan *link wordwall* untuk mengerjakan soal. Guru menjelaskan dan membimbing siswa dalam menggunakan media *wordwall*. Lalu guru memberikan refleksi mengenai materi yang telah dipelajari.
- 3) Kegiatan penutup yaitu guru bersama siswa membuat kesimpulan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan, guru bertanya kepada siswa jika ada materi yang belum dipahami, guru berdoa bersama siswa untuk mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.

Dalam pelaksanaan tindakan terdapat 2 siklus hingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Grudo 3 Ngawi. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dengan nilai KKM 70. Pada siklus I hasil belajar siswa memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 57% yang artinya 17 dari 30 siswa sudah mencapai KKM dan 43% atau 13 siswa belum tuntas atau masih dibawah KKM. Pada siklus II hasil belajar siswa memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 87% yang artinya 26 dari 30 siswa sudah mencapai KKM dan 13% atau 4 siswa belum tuntas atau masih dibawah KKM, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 30%. Dapat disimpulkan bahwa dari pembelajaran yang berlangsung menggunakan model PBL berbantuan media *wordwall* mengalami peningkatan dan sudah terlaksana dengan sangat baik.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan kegiatan evaluasi, tindakan pada siklus I dan siklus II terdapat beberapa perbedaan agar hasil belajar IPA siswa dapat lebih meningkat. Pada siklus I guru hanya menggunakan gambar untuk memberikan permasalahan pada siswa, membagi siswa dalam kelompok besar untuk melakukan percobaan, dan hanya menggunakan satu template *game* pada *wordwall* berupa kuis. Sedangkan pada siklus II guru menggunakan video untuk memberikan permasalahan pada siswa, membagi siswa dalam kelompok kecil agar siswa dapat fokus melakukan percobaan, dan memberikan beberapa template *game* pada *wordwall* agar siswa dapat memilih *game* mana yang akan dimainkan untuk menjawab soal. Dengan adanya sedikit perubahan kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa. Pembelajaran yang semula sangat membosankan dapat teratasi dengan model

pembelajaran ini. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall* dapat menjadi satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Model pembelajaran PBL berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *wordwall* berhasil meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Dapat dibuktikan dari hasil belajar ketuntasan klasikal siswa kelas V SDN Grudo 3 Ngawi dari pra siklus sampai hasil penelitian yaitu dengan presentase siswa mengalami ketuntasan klasikal berjumlah 20% dari pra siklus, sedangkan pada hasil siklus I presentase ketuntasan klasikal siswa bertambah menjadi 57% dan pada hasil siklus II presentase ketuntasan klasikal siswa semakin bertambah menjadi 87% sehingga siklus berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad, M. N., & Fatmawati, D. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. Dalam *188 //Jurnal Agastya* (Vol. 8).
2. Asih. (2016). Pembelajaran IPA Menumbuhkan Karakter siswa. Prosiding Seminar Nasional PGSD UST, 20, 249-259. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1039985>
3. Daryanto. 2014. Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
4. Desi Indarwati, Wahyudi, & Novisita Ratu. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan *Problem Based Learning* Untuk Siswa Kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17-27.
5. Desriyanti Restu & Lazulva. (2016). Penerapan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Konsep Hidrolisi Garam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Tadris Kimiya*, 1(2), 70-78. <https://doi.org/10.15575/jta.v1i2.12366>
6. Hamalik, Oemar. 2014. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
7. 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.
8. Muhammad Fuad Sya'ban. (2014). *Kepedulian Lingkungan dengan Pembelajaran IPA Terintegrasi Kearifan Lokal*.
9. Nafi'ah, Tsamrotin, dkk. (2021). Model Card Sort Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Adaptivia*, 321-328
10. Hosnan. 2014. Pendekatan Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
11. Wafiqni, Nafia, & Fanny, M.P. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83