PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEKATIFAN BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD INPRES 3 TONDO

Ismi[1], Herlina[2], Asnaredin Manitu[3]

[1,2,3]*Universitas Tadulako*
E-mail: [1]iismi059@gmail.com, [2]herlinauntad22@gmail.com,
[3]asnaredinmanitu67@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan peningkatkan kektifan belajar IPA melalui model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media permainan interaktif wordwall siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu terbagi menjadi dua siklus, di mana setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Proses penelitian ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sumber informasi untuk terdiri dari siswa kelasV SD Inpres 3 Tondo sebanyak 17 orang. Penelitian ini memperlihatkan adanya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran problem based learning dengan bantuan media permainan interaktif wordwall mengalami peningkatan dengan memperhatikan tingkah laku siswa yang lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, berkolaborasi, dan berani menyampaikan pendapat juga meningkat. Nilai rata-rata keaktifan siswa berdasarkan keseluruhan saat pra siklus yaitu 52,20%, sedangkan siklus I yaitu 69,90%, dan ketika siklus II yairu 85,94% dengan persentase peningkatan 33,74% sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70. Semua aspek penilaian tergolong dalam kategori sedang saat siklus I dan meningkatkat ke kategori tinggi saat siklus II.

Kata Kunci : *Keaktifan Belajar, Model Problem Based Learning, Dan Media Game Interaktif Wordwall*

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the improvement of science learning effectiveness through a problem-based learning model with the help of interactive wordwall game media for fifth grade students of SD Inpres 3 Tondo. This research uses classroom action research which is divided into two cycles, where each cycle is carried out in three meetings. This research process includes planning, implementation, observation, and reflection. The source of information for consisted of gradeV students of SD Inpres 3 Tondo as many as 17 people. This study shows an increase in student participation in learning science through a problem-based learning model with the help of interactive wordwall game media has increased by paying attention to the behavior of students who are more active in asking questions, discussing, collaborating, and daring to express opinions has also increased. The average value of student activeness based on the whole during the pre-cycle is 52.20%, while the first cycle is 69.90%, and when the second cycle is 85.94% with a percentage increase of 33.74% according to the minimum completeness criteria (KKM) is 70. All aspects of the assessment were classified in the medium category during cycle I and increased to the high category during cycle II.

Keywords : *Learning Activity, Problem Based Learning Model, And Media Interactive Game Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi yang sangat krusial dalam membina dan mengembangkan generasi masa depan yang berkualitas, unggul, dan mampu menghadapi tantangan zaman di era digital yang semakin pesat. Menurut Suardi (Widyowati, 2023) dalam pendidikan berlangsung sebuah proses pembelajaran yang terjadi antara siswa, guru dan sumber belajar. Pendidikan adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi antara guru dan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran di kelas. Keaktifan siswa bisa terlihat ketika mengerjakan tugas, berperan saat memcahkan permasalahan, mengajukan pertanyaan kepada siswa lain ataupun guru terutama jika tidak memahami materi, berupaya untuk menggali berita yang dibutuhkan guna menyelesaikan permasalahan, membiasakan diri untuk menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan, dan mengevaluasi potensi yang dimiliki serta pencapaian (Endang, 2020). Keaktifan siswa saat proses belajar, akan terlihat dalam aktivitas melakukan sesuatu untuk memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu guru harus membangun suasana pembelajaran yang dinamis yang ditandai dengan Siswayang proaktif dalam bertanya, menyampaikan gagasan, dan mencari informasi mengenai masalah terutama dalam pembelajaran IPA.

Proses dalam mata pelajaran IPA berfokus dalam kejadian nyata agar meningkatkan kemampuan siswa mengetahui lingkungan sekitarnya melalui proses pencarian, penemuan, pengambilan kesimpulan, dan komunikasi mandiri berbagai pengetahuan (Wijaya, 2022). Pengajaran IPA memiliki peran krusial dalam menciptakan kesadaran Siswa akan hubungan antara manusia dan lingkungan. Namun, sesuai perolehan pengamatan yang sudah dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Inpres 3 Tondo, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas V masih kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ini terlihat dari rendahnya partisipasi saat diskusi, kurangnya semangat dalam memberikan jawaban sehingga tampak pasif, serta minimnya keyakinan untuk menyampaikan pendapat dan takut melakukan kesalahan. Ketika diberikan tugas, sebagian besar siswa cenderung meniru tugas rekannya alih-alih mencari solusi sendiri. Keadaan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berlangsung dengan efektif.

Faktor internal dan eksternal berperan sebagai penghalang yang memengaruhi hal tersebut, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran IPA. Faktor internal meliputi siswa kurang efektif dalam menyampaikan ide atau pandangannya sehingga merasa kurang percaya diri, enggan mengungkapkan pendapatnya karena kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar, serta kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena takut melakukan kesalahan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, seperti minimnya kreativitas guru untuk mengembangkan pembelajaran yang dinamis, yang hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional, yaitu metode ceramah serta minimnya rangsangan bagi siswa untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran mereka. Guru cenderung memakai metode ceramah dalam media pembelajaran yang sederhana akibatnya kegiatan belajar tidak menarik dan menyenangkan (Harsanti & Lathifah, 2023).

Untuk mengatasi faktor yang menjadi kendala dalam peningkatan keaktifan belajar IPA pada siswa, diperlukan model pembelajaran dengan berbantuan media interaktif berbasis digital sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA. Implementasi model pembelajaran sangatlah krusial untuk proses belajar mengajar bagi siswa agar lebih sederhana dan menarik

(As'ad, 2023). Di samping itu, media pembelajaran juga berdampak pada proses belajar yang menarik, salah satunya ialah pemanfaatan teknologi (Widianto, 2021). Sebagai pengajar, kita harus bisa mengikuti kemajuan teknologi dan mengintegrasikannya dalam pengajaran di kelas agar dapat memperluas aksesibilitas dan efektivitas pembelajaran yang menarik serta menyenangkan (Misliyanti, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menerapkan model serta media pengajaran yang lebih inovatif dan berfokus pada siswa guna meningkatkan keterlibatan siswa saat belajar. Maka peneliti mengambil inisiatif untuk menerapkan salah satu model pembelajaran di kelas V SD Inpres 3 Tondo. Model pembelajaran yang diterapkan dalam usaha meningkatkan keaktifan belajar siswa untuk mata pelajaran IPA yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pembelajaran berfokus pada siswa sebagai seorang pelajar serta terhadap masalah yang nyata untuk diatasi melalui pemanfaatan seluruh ilmu yang dimiliki (Lidnillah & Mawardi, 2015). Selain model pengajaran, guru juga perlu mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran yaitu alat yang digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran. Salah satu alat pembelajaran yang diterapkan untuk mendorong partisipasi dalam belajar adalah alat *Wordwall.*

Media *Wordwall* merupakan platform digital yang berbasiskan situs web sehingga proses pembelajaran bisa lebih interaktif dengan berbagai fitur permainan atau kuis yang menarik dalam melakukan penilaian pembelajaran (Harsanti & Lathifah, 2023). Media *Wordwall* sangat cocok dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, di samping itu *Wordwall* juga dapat dengan gampang diakses melalui perangkat dengan koneksi internet (Hedia Rizki, 2023). Penggunaan *Wordwall* bertujuan untuk menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Oleh karena itu dirumuskan penelitian penerapan model pembelajaran *Problem Pased Learning* (PBL) berbantuan media permainan interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan kekatifan belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK mrupakan salah satu langkah untuk memperbaiki dan meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Dengan melalui empat fase yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam suatu siklus. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Inpres 3 Tondo. Subjek penelitian yaitu siswa di kelas V SD Inpres 3 Tondo, sebanyak 17 orang yaitu 10 perempuan dan 7 laki-laki. Data yang tepat dan menyeluruh sangatlah penting dalam suatu proses penelitian, sehingga untuk mendapatkan data tersebut diperlukan berbagai metode.Teknik yang diterapkan untuk mengumpulkan data adalah pengamatan, dan pencatatan.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode analisis data dilakukan berdasarkan model analisis data yang mengalir sesuai pendapat Miles dan Huberman (1992), yang dimulai dengan meninjau semua data yang telah terkumpul melalui observasi. Data ini disaring berdasarkan isu yang diteliti, dilanjutkan dengan mengolah data untuk dibuat kesimpulan. Berdasarkan metode pembelajaran dengan menggunakan model pengajaran *Problem Based Learning* dibantu oleh permainan media interaktif *Wordwall.* Berikut ini adalah tabel indikator pencapaian dalam penelitian keterlibatan belajar siswa:

Tabel 1. Indikator Prestasi Kekatifan Pembelajaran Siswa

Pencapaian	Kategori
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto,2017)

Dengan menerapkan model pembelajaran PBL yang dibantu oleh media permainan interaktif *wordwall* dalam upaya peningkatan kekatifan belajar siswa pada pembelajaran IPA dalam penelitian ini dianggap sukses, jika keaktifan belajar siswa termasuk variasi formal meningkat dan mendapatkan angka baik serta sangat baik dibandingkan sebelumnya. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA ditunjukkan pada peningkatan nilai yang didapatkan siswa dari siklus I menuju siklus II demikian juga seterusnya. Kriteria keberhasilan dari riset ini sesuai kriteria keteuntasan minimal (KKM) di sekolah yaitu mencapai skor (KKM ≥ 70). Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil jika nilai rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai ≥ 70 dengan presentasi siswa yang berhasil menyelesaikan pembelajaran klasikal 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 3 Tondo, untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar IPA menggunakan model pembelajaran PBL dengan dukungan media permainan interaktif *Wordwall* siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus, di mana setiap siklus berlangsung selama tiga pertemuan. Setiap siklus melewati empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II untuk memperbaiki kekurangan pelaksanaan pembelajaran saat siklus I agar terjadi peningkatan. Berikut ini rincian peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui metode pembelajaran PBL yang didukung oleh media permainan interaktif *Wordwall* siswa kelas V SD Inpres 3 Tondo saat pra siklus, siklus I, dan siklus II.

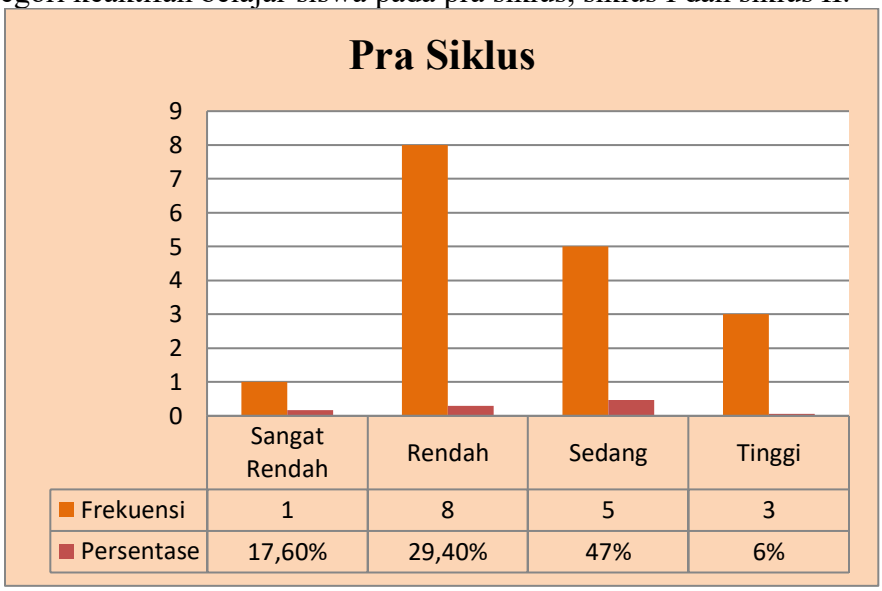
Tabel 2. Kekatifan Belajar Siswa Saat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Pencapaian	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Kategori
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
1.	75%-100%	3	17,60%	8	47%	15	94%	Tinggi
2.	51%-74%	5	29,4%	6	35,29%	1	6%	Sedang
3.	25%-50%	8	47%	3	17,60%	0	0%	Rendah
4.	0%-24%	1	6%	0	0%	0	0%	Sangat Rendah
Jumlah		17	100	17	100	17	177	

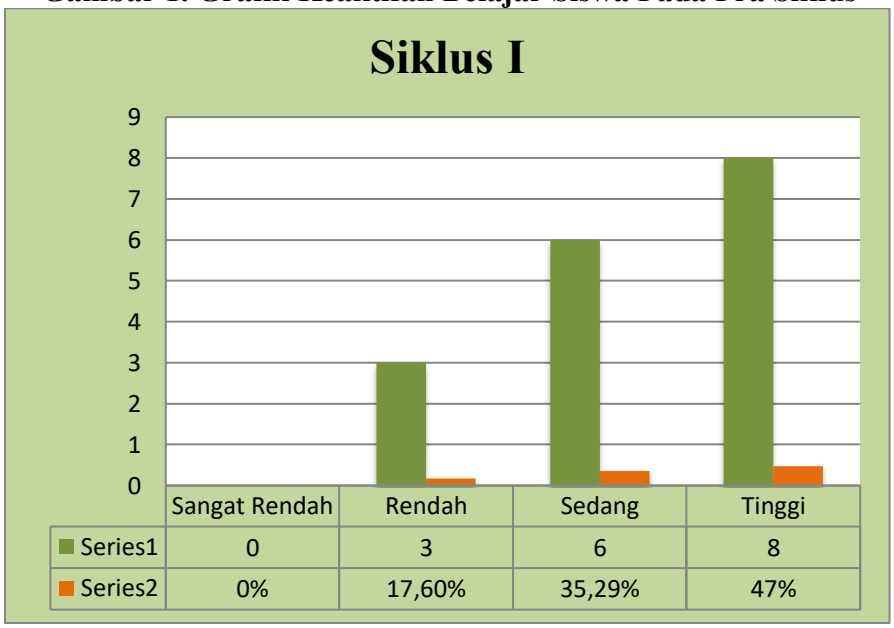
Sumber: Data hasi penelitian 2025

Bedasarkan data pada tabel di atas, pada pra siklus, terdapat 3 siswa (17,60%) meraih nilai dengan kategori tinggi, 5 siswa (29,4%) dengan kategori sedang, 8 siswa (47%) dengan kategori rendah, dan 1 siswa (6%) dengan kategori sangat rendah. Pada siklus I, terdapat 8 siswa (47%) memperoleh nilai dengan kategori tinggi, 6 siswa (35,29%) memperoleh nilai dalam kategori sedang, 3 siswa (17,60%) mendapat nilai kategori rendah, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai dalam kategori sangat rendah. Pada siklus II sebanyak 15 siswa (94%) memperoleh nilai kategori tinggi, 1siswa (6%) mendapat nilai kategori sedang, dan tidak ada siswa yang memperoleh

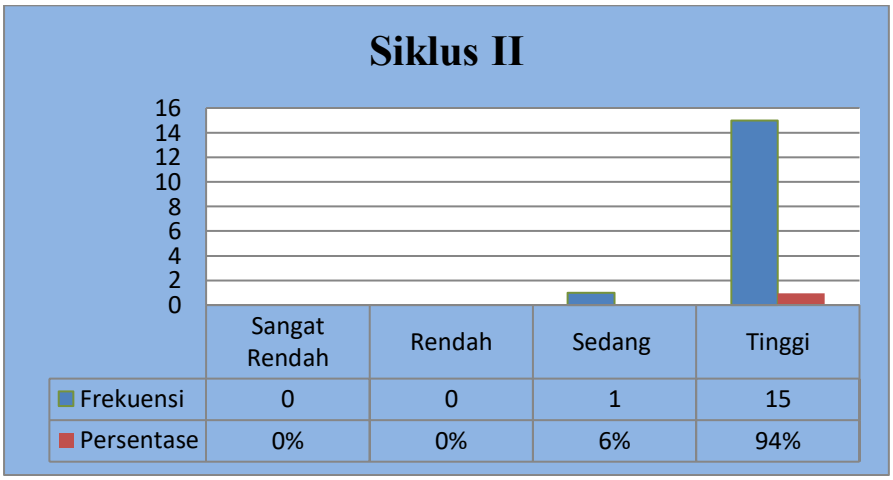
nilai dalam kategori rendah dan sangat rendah. Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai siswa dari berbagai kategori. Dapat dilihat dengan jelas perbandingan peningkatan dan penurunan keaktifan belajar siswa pada grafik frekuensi dan presentase kategori keaktifan belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Pada Pra Siklus



Gambar 2. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus I

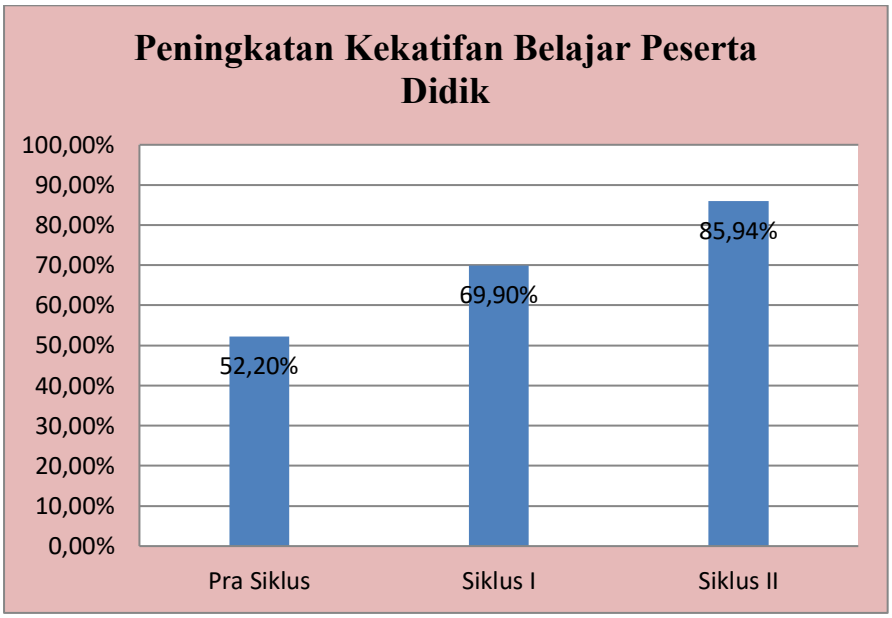


Gambar 3. Grafik Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II

Peningkatan keaktifan belajar IPA melalui model pembelajaran PBL dengan bantuan media permainan interaktif *Wordwall* pada siklus II ini disebabkan oleh adanya perbaikan dari refleksi pada siklus I dan masukan dari para siswa dari kegiatan refleksi diakhir kegiatan pembelajaran. Tindakan perbaikan tersebut mencakup modifikasi kelompok dan jumlah pertanyaan dalam lembar kerja siswa (LKPD). Peneliti mengubah pembagian kelompok menjadi homogen pada siklus II karena pada siklus I peneliti membagi kelompok secara heterogen tetapi masih sedikit siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran dan LKPD yang diberikan hanya 1 lembar dengan total pertanyaan hanya 2, sehingga ada siswa yang tidak aktif dan terlihat diam, tidak mengerjakan LKPD secara kolektif sehingga tidak merata, dan enggan mengemukakan pendapat.

Usaha perbaikan ini adalah hasil dari refleksi pada siklus I. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran pada siklus I tidak memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang optimal, namun pada Siklus II hasil yang diperoleh telah memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung lebih optimal. Situasi pembelajaran tampak berlangsung dengan baik dan bersemangat karena minat siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran IPA merupakan bukti bahwa kelas itu aktif. Frekuensi dan presentase keaktifan belajar siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran telah menunjukkan kemajuan yang meliputi peningkatan dalam menlakukan tanya jawab, percaya diri mengemukakan pendapat, berdiskusi dan saling berkolaborasi.

Penilaian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini dapat menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa, dari nilai 52,20% pada saat pra siklus, menjadi 69,90% pada siklus I, dan menjadi 85,94% pada siklus II dengan persentase peningkatan 33,74%. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap berhasil dan tidak diulang pada siklus selanjutnya. Dapat dilihat dengan jelas perbandingan peningkatan kekatifan belajar pada mata pelajaran IPA yang diperoleh siswa mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada grafik dibawah ini.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Peningkatan Keaktifan Belajar Yang Diperoleh Siswa Kelas V Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan ilustrasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa yang mendapatkan kategori sedang pada siklus I dengan persentase 69,90% dan berkembang menjadi kategori tinggi pada siklus II dengan persentase 85,94%. Model pembelajaran PBL berbantuan media permainan interaktif *Wordwall* ini dapat mendorong dan memberikan peluang kepada siswa untuk menggali potensi dirinya, berkarya perlahan-lahan untuk menyampaikan pandangannya sesuai dengan kapasitas yang dimilikinya, sehingga siswa bukan sekadar menjadi objek dalam pelaksanaan pembelajaran tetapi juga berperan sebagai subjek dalam proses belajar. Peningkatan mutu proses pembelajaran seperti inilah yang menjadikan aktivitas belajar siswa meningkat, sehingga dalam proses pelaksanaan pembelajaran siswa mampu memperlihatkan ketertarikan, partisipasi, kerjasama dan kreativitas. Proses pembelajaran yang berkualitas akan mendukung pencapaian hasil belajar yang maksimal.

Hal itu sangat memperkuat penelitian ini yang berfokus pada kekatifan belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran IPA, karena kenyataan yang terjadi setelah diterapkan model pembelajaran PBL berbantuan media permainan interaktif *Wordwall* dalam mata pelajaran IPA di kelas V. Siswa tidak lagi merasa canggung atau takut melakukan kesalahan saat mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat, kritik, dan saran. Selain itu, mereka menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi serta semangat dan motivasi yang meningkat untuk aktif dalam menyampaikan pendapat. Hasilnya, pencapaian keaktifan belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA, menunjukkan peningkatan yang signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Inpres 3 Tondo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media permainan interaktif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kekatifan siswa dalam

pembelajaran IPA. Data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari rata-rata keaktifan belajar siswa, yakni 52,2% pada tahap pra-siklus, naik menjadi 69,90% di siklus I, dan meningkat lagi menjadi 85,94% pada siklus II. Peningkatan ini terlihat dari perubahan perilaku siswa yang lebih antusias dalam bertanya, aktif dalam diskusi kelompok, mampu bekerja sama, serta tidak ragu untuk menyampaikan pendapat. Penggunaan media *Wordwall* berkontribusi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memicu semangat siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Perbaikan tindakan pada siklus II, seperti pengaturan kelompok belajar yang lebih seimbang dan penyempurnaan Lembar Kerja Siswa (LKPD), turut memperkuat keberhasilan strategi yang diterapkan. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media *Wordwall* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, bermakna, serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program.* Jakarta: Pustaka Pelajar.

As"ad, M. C., Sulistyarsi, A., & Sukirmawati, J. (2024). *Penerapan model pembelajaran problem based learning (pbl) dengan pendekatan teaching at the right level (tarl) dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas x pada materi inovasi teknologi biologi sma.* EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 4(1), 76-85.

Endang, S. W. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Kekatifan dan Hasil Belajar Siswa.* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). *Pengaruh penerapan media Wordwall terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.* In Prosiding Seminar Nasional Guruan Bahasa Indonesia (Vol. 1, No. 1).

Lidnillah, A. H., & Mawardi, I. (2015). *Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM-Eksportir Furnitur di Jepara.* Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan, 2(2).

Miles, dan Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif.* Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia.

Misliyanti, W., & Hajar, A. (2023). *Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar melalui penerapan media pembelajaran wordwall pada pembelajaran biologi.* Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran, 5(3), 449-456.

Rizki, H., Muslimahayati, M., & Ramli, M. N. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi.* LOKOMOTIF ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1).

Widianto, E. (2021). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.* Journal of Education and Teaching, 2(2), 213-224.

Widyowati, A. P., Nursyahidah, F., Azizah, M., & Saraswati, D. (2023). *Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan menggunakan media wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika.* Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4032-4044.

Wijaya, L. A. I. S., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2022). *Analisis Kesiapan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Pada Masa New Normal Di SMP Negeri 4 Singaraja.* Jurnal Guruan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI), 5(2), 187–198.