

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN PESERTA DIDIK SD PADA PELAJARAN MATEMATIKA**

Amilia Putri Widyowati¹, Farida Nursyahidah², Mira Azizah³, Diah Saraswati⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, ²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ⁴ Universitas PGRI Semarang

¹amiliaputriwidyowati@gmail.com, ²faridanursyahidah@upgris.ac.id,

³miraazizah@upgris.ac.id, ⁴diahsaraswati80@gmail.com

ABSTRACT

Learning Mathematics taught in schools is able to make students have systematic, logical, critical, creative, and consistent thinking. Based on the results of observations, it is known that learning mathematics in class IV A of SDN Sawah Besar 1 has a low level of student activity so that this can affect learning objectives in mathematics. The purpose of this research is to increase the activeness of students in learning mathematics by using the Problem Based Learning learning model and wordwall learning media. This research used a class action research method with 28 research subjects in class IV A at SDN Sawah Besar 1. Data collection techniques used observation and documentation sheets. This research was conducted in two cycles with each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The results showed that the application of the PBL learning model with wordwall media at SDN Sawah Besar 1 class IV A could increase the activeness of students in learning Mathematics. In pre-cycle activities, the activeness of students was only 58.57%, while in cycle I it increased to 67.14%. Where as in cycle II the activity greatly increased to 80%. It can be concluded that the application of the Problem Based Learning learning model with wordwall media can increase the activity of students in learning Mathematics in Elementary School.

Keywords : Activeness, Problem Based Learning Model, Wordwall Media

ABSTRAK

Pembelajaran Matematika yang diajarkan di sekolah mampu membuat peserta didik memiliki daya pikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pembelajaran matematika di kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1 memiliki tingkat keaktifan peserta didik yang rendah sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik kelas IV A di SD Negeri Sawah Besar 1. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media *wordwall* di SD Negeri Sawah Besar 1 kelas IV A dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam

pembelajaran Matematika. Pada kegiatan pra siklus, keaktifan peserta didik hanya 58,57%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 67,14%. Sedangkan pada siklus II keaktifan sangat meningkat menjadi 80%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran Matematika di SD.

Kata kunci: Keaktifan, Model *Problem Based Learning*, Media *Wordwall*

A. 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. Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan

perlu dilakukan peningkatan seluruh aspek pendidikan yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan aspek sosial. Salah satu faktor yang dapat dilihat dalam peningkatan mutu pendidikan adalah keaktifan belajar peserta didik. Namun keaktifan belajar peserta didik sangat ditentukan dari keberhasilan seorang pendidik dalam menciptakan suatu sistem pembelajaran.

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. Keaktifan belajar adalah suatu kondisi, perilaku, dan kegiatan yang terjadi pada peserta didik saat proses belajar yang ditandai dengan keterlibatan peserta didik seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan bisa bekerja sama dengan peserta didik lain. Menurut (Sardiman, 2018) keaktifan belajar merupakan kegiatan fisik ataupun mental dan berbuat dalam satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Sedangkan menurut (Nurseto et al., 2015) keaktifan belajar suatu kegiatan yang dapat membawa perubahan pada setiap seseorang ke arah yang lebih baik.

Sehingga pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran matematika dengan situasi dan kondisi peserta didik aktif dalam belajar.

Tercapainya keberhasilan dalam keaktifan pembelajaran matematika dapat diciptakan dengan adanya model pembelajaran yang tepat. Pendidik harus mampu untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang menunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran dimasa sekarang ini salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan untuk dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya (Lidnillah & Mawardi, 2015). Model pembelajaran PBL atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah metode yang mengenalkan siswa pada suatu kasus yang memiliki keterkaitan dengan materi yang dibahas. Siswa kemudian akan

diminta untuk mencari solusi untuk menyelesaikan kasus/masalah tersebut. Pembelajaran *Problem Based Learning* dimulai dengan identifikasi masalah, kemudian peserta didik melakukan diskusi untuk menyamakan persepsi tentang masalah yang dibahas kemudian peserta didik diarahkan untuk merancang tujuan dan target yang harus dicapai (Savin-Baden & Wilkie, 2004). Model PBL ini memiliki 5 sintaks atau langkah-langkah yaitu pengidentifikasian siswa pada masalah, pengorganisasian siswa, pembimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian, dan pengevaluasian proses pemecahan masalah atau penyimpulan. Selain model pembelajaran, guru juga harus menyiapkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi yang diajarkan, sehingga hal tersebut akan menunjang untuk keberhasilan dalam menciptakan keaktifan pembelajaran matematika.

Media pembelajaran menurut Daryanto adalah segala sesuatu baik benda atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2015). Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran menurut Gagne & Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Gagne & Briggs, 2020). Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan keaktifan belajar adalah media *wordwall*. Media *wordwall* adalah sebuah situs web edukasi yang di dalamnya terdapat suatu konsep berisi tulisan, gambar, diagram, atau obyek nyata yang dapat diubah sesuai dengan yang diinginkan dan dapat ditampilkan dalam kelas sehingga bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas. Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah peningkatan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*)

dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

Berdasarkan latar belakang, peneliti melakukan pengkajian terkait penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan peserta didik SD pada pelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik di kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1 dengan memanfaatkan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

B. Metode Penelitian

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. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas di SD Negeri Sawah Besar 1 maka dari itu penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif. Subjek penelitian ini yaitu 28 peserta didik kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1. Objek penelitian ini yaitu tingkat keaktifan peserta didik, pembelajaran matematika berbasis PBL dengan media *wordwall*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian berikut ini akan dipaparkan hasil dan analisis dari penelitian yang sudah dilakukan di mana penelitian tersebut berisi tentang bagaimana peningkatan

keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1 dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall*. Peningkatan keaktifan peserta didik diukur dengan membandingkan 2 siklus pelaksanaan pembelajaran. Berikut akan disampaikan hasil dari penelitian yang meliputi pemaparan hasil lembar observasi dan dokumentasi yang didapatkan dari kegiatan peserta didik. Pada penelitian ini materi yang disampaikan pada siklus 1 dan siklus 2 sama yaitu mengenai pola bilangan matematika.

Pra siklus

Pada pelaksanaan tindakan pra siklus guru menggunakan metode ceramah. Guru mengamati keaktifan peserta didik dengan melakukan observasi secara langsung di dalam kelas, dan didapatkan hasil peserta didik sangat aktif sebanyak 3 anak peserta didik, aktif 6 peserta didik, netral 9 peserta didik, kurang aktif 6 peserta didik dan tidak aktif 4 peserta didik. Selain observasi dan pengamatan secara langsung penelitian juga didokumentasikan untuk mengetahui tentang keaktifan peserta didik pada pelajaran

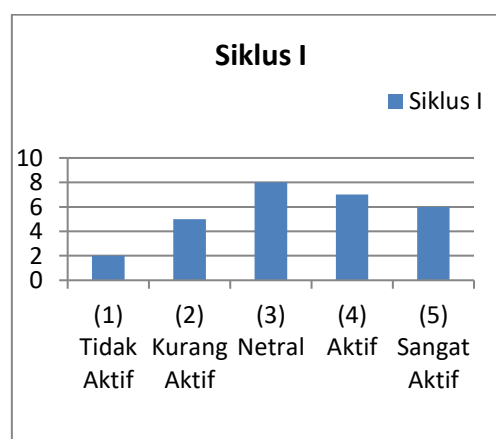
matematika dan didapatkan hasil bahwa 58,57% dari peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran matematika jika tidak diberikan model dan media pembelajaran yang menyenangkan.

Siklus I

Pada pelaksanaan tindakan siklus I guru menggunakan model *Problem Based Learning* namun belum menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Dalam penelitian ini pada siklus I menerapkan pembelajaran PBL untuk mengatasi permasalahan keaktifan peserta didik yang rendah dalam pembelajaran matematika materi pola bilangan. Dalam siklus pertama penelitian dilaksanakan terdiri melalui 3 rangkaian : perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Kegiatan yang dilakukan guru dengan membagi 6 kelompok belajar. Kemudian guru memberikan LKPD kelompok tentang permasalahan cerita mengenai pola bilangan yang harus diselesaikan dengan anggota kelompoknya. Setelah peserta didik melakukan kegiatan dengan mengisi lembar kegiatan selanjutnya setiap kelompok melakukan presentasi hasil diskusi. Dalam kegiatan ini penelitian dilakukan untuk mengamati keaktifan

peserta didik berdasarkan observasi. Data observasi pada siklus ini menunjukkan peserta didik yang sangat aktif 6 peserta didik, aktif 7 peserta didik, netral 8 peserta didik, kurang aktif 5 peserta didik, dan tidak aktif 2 peserta didik. Selain observasi dan pengamatan secara langsung penelitian juga didokumentasikan untuk mengetahui tentang keaktifan peserta didik pada pelajaran matematika. Sehingga untuk mengukur keaktifan peserta didik menggunakan 5 indikator dengan hasil sebagai berikut yang dihitung menggunakan skala Likert:



Gambar 1. Grafik Keaktifan Peserta Didik Siklus I

Maka didapatkan hasil bahwa pada peserta didik dengan jawaban “Sangat Aktif” mendapat skor sebesar 30, jawaban “Aktif” mendapat skor sebesar 28, jawaban “Netral” mendapat skor sebesar 24, jawaban

“Kurang Aktif” mendapat skor sebesar 10, dan jawaban “Tidak Aktif” mendapat skor sebesar 2. Maka total skor yang didapatkan adalah 94. Setelah skor didapatkan kemudian akan dihitung dengan menentukan interval dan interpretasi persen. Adapun tabel interval nilai sebagai berikut:

Tabel 1. Interval nilai yang diperoleh

Interval	Keterangan
0% - 19,99%	tidak aktif
20% - 39,99%	kurang aktif
40% - 59,99%	netral
60% - 79,99%	aktif
80% - 100%	sangat aktif

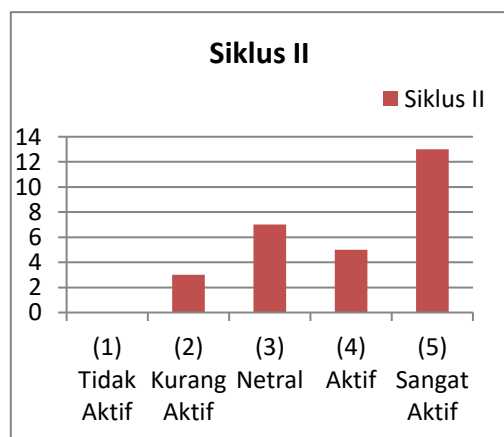
Hasil akhir dapat dihitung menggunakan rumus skala likert dan diperoleh bahwa hasil tingkat keaktifan peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* menunjukan pada tingkat keaktifan sebesar 67,14% dengan kategori “aktif”. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari pra siklus dengan hasil keaktifan 58,57% menjadi 67,14% pada siklus I. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa didapatkan hasil yang meningkat pada tingkat keaktifan peserta didik pada siklus I dengan kategori aktif.

Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan siklus II guru menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *wordwall*. Pada pembelajaran siklus II ini juga terdiri dari 3 rangkaian dengan urutan sebagai berikut: perencanaan, tindakan dan pengamatan dan refleksi. Pada siklus II pembelajaran dilakukan tetap menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* dimana pembelajaran dilakukan dengan sistem bermain *game* dan menentukan pemenangnya. Media pembelajaran *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis online dimana media ini mudah untuk digunakan dan memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan secara gratis.

Kegiatan yang dilakukan guru dengan membagi 6 kelompok belajar. Kemudian guru meminta perwakilan kelompok untuk mengambil nomor undian permainan. Guru membacakan tata cara atau peraturan yang akan dimainkan. Setiap tim yang saling beradu untuk masuk babak selanjutnya akan menjawab soal dari media *wordwall* dengan cepat. Setelah didapatkan pemenang, guru memberikan LKPD kelompok tentang permasalahan

cerita mengenai pola bilangan yang harus diselesaikan dengan anggota kelompoknya. Setelah peserta didik melakukan kegiatan dengan mengisi lembar kegiatan selanjutnya setiap kelompok melakukan presentasi hasil diskusi. Dalam kegiatan ini penelitian dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik berdasarkan observasi. Data observasi pada siklus ini menunjukkan peserta didik yang sangat aktif 13 peserta didik, aktif 5 peserta didik, netral 7 peserta didik, kurang aktif 3 peserta didik, dan tidak ada peserta didik yang tidak aktif. Selain observasi dan pengamatan secara langsung penelitian juga didokumentasikan untuk mengetahui tentang keaktifan peserta didik pada pelajaran matematika. Sehingga untuk mengukur keaktifan peserta didik menggunakan 5 indikator dengan hasil sebagai berikut yang dihitung menggunakan skala Likert:



Gambar 2. Grafik Keaktifan Peserta Didik Siklus II

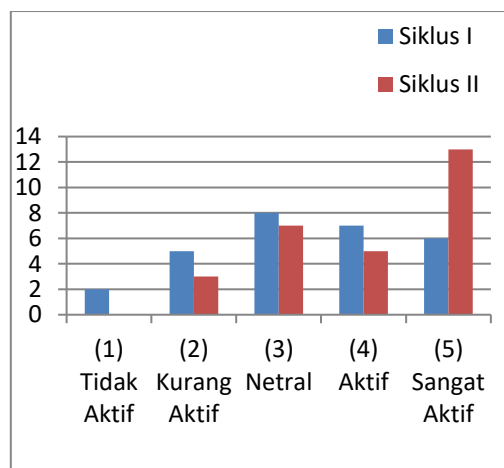
Maka didapatkan hasil bahwa pada peserta didik dengan jawaban “Sangat Aktif” mendapat skor sebesar 65, jawaban “Aktif” mendapat skor sebesar 20, jawaban “Netral” mendapat skor sebesar 21, jawaban “Kurang Aktif” mendapat skor sebesar 6, dan jawaban “Tidak Aktif” mendapat skor sebesar 0. Maka total skor yang didapatkan adalah 112. Setelah skor didapatkan kemudian akan dihitung dengan menentukan interval dan interpretasi persen. Adapun tabel interval nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Interval nilai yang diperoleh

Interval	Keterangan
0% - 19,99%	tidak aktif
20% - 39,99%	kurang aktif
40% - 59,99%	netral
60% - 79,99%	aktif
80% - 100%	sangat aktif

Hasil akhir dapat dihitung menggunakan rumus skala likert dan diperoleh bahwa hasil tingkat keaktifan peserta didik dengan menggunakan model problem based learning dengan media wordwall menunjukkan pada tingkat keaktifan sebesar 80% dengan kategori “sangat aktif”. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus

I dengan hasil keaktifan 67,14% menjadi 80% pada siklus II. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat keaktifan peserta didik di kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1 memenuhi tingkatan sasaran sebesar 80% dengan hasil sangat aktif, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II karena sudah mencapai kriteria presentase tingkat keaktifan peserta didik. Berikut adalah gambar perbandingan hasil keaktifan peserta didik pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Perbandingan Hasil Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* dengan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini pun selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ardian, dkk (2023) yang menyatakan bahwa model *problem based learning*

dengan media *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas I C SDN Purwantoro 1 dengan hasil kegiatan pra siklus, keaktifan peserta didik hanya 50%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 62,85% dan pada siklus II keaktifan sangat meningkat menjadi 86,42% dengan kategori sangat aktif.

Dengan data penelitian yang telah dilakukan tersebut, maka dapat membuktikan bahwa dengan menggunakan model *problem based learning* dapat menunjang pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mentari, dkk (2023) bahwa pada Siklus I persentase siswa yang berhasil menyelesaikan mata pelajaran adalah 57%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 79%. Peningkatan tersebut memenuhi indikator keberhasilan sebesar 70%. Dan selaras dengan penelitian oleh Annisa, dkk (2022) tentang implementasi model *problem based learning* dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran dengan hasil peningkatan menjadi 77,6% yang awalnya hanya 34,9%, sehingga didapatkan bahwa model *problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat dalam perencanaan pembelajaran juga mempengaruhi tingkatan keaktifan peserta didik di kelas untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Nana dan Hamimah (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sangat praktis dengan presentase kepraktisan dari respon guru di sekolah uji coba adalah 95%, dan presentase kepraktisan dari respon peserta didik adalah 95%. Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoirul dan Dyah (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis IT *Wordwall* akan ada mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik dengan hasil sebesar 53,85% menjadi 84,62% setelah dilakukan tindakan siklus II.

D. Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dan media pembelajaran *wordwall* ini sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV A SD

Negeri Sawah Besar 1 pada mata pelajaran matematika sudah sesuai interval yang ditentukan. Dengan hasil 80% peserta didik sudah sangat aktif mengikuti pembelajaran pada siklus II dapat dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada tahap siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa peningkatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran matematika materi pola bilangan di kelas IV A SD Negeri Sawah Besar 1 pada tindakan pra siklus dilakukan pengamatan dengan melakukan observasi didapatkan hasil 58,57% peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran. Hasil tindakan siklus I peserta didik sudah mengalami peningkatan dengan dilakukan pengamatan melalui observasi didapatkan bahwa keaktifan peserta didik meningkat menjadi 67,14% dengan kategori peserta didik aktif. Hasil tindakan siklus II sebanyak 13 peserta didik dari 28 sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, 5 aktif, 7 netral, 3 kurang aktif dan tidak ada yang tidak aktif. Data tersebut didapatkan dari observasi dan dianalisis menggunakan skala likert dimana hasil akhir yang didapatkan pada siklus II 80% sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II

pembelajaran sudah dalam kategori sangat aktif. Meningkatnya keaktifan belajar peserta didik dapat dihasilkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan pemilihan model yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z., & Amrullah, A. (2018). Teori dan Aplikasi : Penelitian dan Tindakan Kelas (PTK). Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Basuki, W. (2003). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Daryanto. (2015). Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Intructional Design (4th Edition). Japan's High Schools.
- Indrayani. (2012). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berorientasi Aktifitas Siswa 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
- Iskandar, Wassid, & Dadang, S. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lidnillah, A. H., & Mawardi, I. (2015). Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM Eksportir Furnitur di Jepara. Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan, 2(2). <https://doi.org/10.20473/vol2iss20152pp108-129>
- Maghfiroh, Khusnul. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4 (1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/13742>
- Mayasari, A., dkk. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. Jurnal Tahsinia, 3(2). <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/view/335>
- Nurseto, G., Lestari, W., & Hartono. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif dan Kreatif. Catharsis: Journal of Arts Education, 4(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/view/10285>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema

- Indahnya Kebersamaan pada Peserta didik Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembejaran 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>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Permendiknas. Jakarta.
- Pramesti, A.A., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Simki Pedagogia, 6(2). <https://jipred.org/index.php/JSP/article/view/316>
- Putri, N. M. dan Hamimah. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. Journal of Practice Learning and Educational Development, 3(1). <https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled/article/view/99/82>
- Rodzikin, K. dan Dyah Mareta Cahya. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN 4 Palembang Melalui Model Problem Bases Learning Berbantuan Media Wordwall. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 10 (1). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/19129>
- Santi, M. D., dkk. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Canva pada Siswa Kelas V SDN Pandeanlamper 03. Journal on Education, 5(4). <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2199>
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (cetakan 24). Jakarta: Rajawali Pers.
- Suardi, Moh. 2018. Belajar & Pembelajaran Jakarta: Deepublish.
- Undang-Undang. (2003). UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 2(2). <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/AJPM/article/view/4581>