

**PENERAPAN PBL BERBASIS INTERAKTIF WORDWALL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN
PECAHAN SISWA KELAS VI SDN GADING VII SURABAYA**

Sulistianik¹, Budiyono², Khoirul Fansuri³, Agus
Sumarliani⁴, Henna Imalinda Waldiasih⁵
^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
^{3,4,5}SDN Gading VII Surabaya
sulistianik1305@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to improve student learning outcomes in mathematics subjects using the Project Based Learning learning model assisted by Wordwall media. This research applies classroom action research consisting of pre-cycle, first cycle and second cycle. The research subjects were students in class VI-B at SDN Gading VII Surabaya for the 2024/2025 academic year, totaling 28 students as recipients of the action. The results of the research that has been carried out show an increase in learning outcomes, from the pre-cycle stage, namely 39% (Need Guidance), then after cycle I it increased to 64% (good) and increased in cycle II with a classical completion percentage of 89% (good). Based on the results of this research, it can be concluded that the application of the Interactive Wordwall-Based Project Based Learning (PBL) learning model can improve student learning outcomes, especially the material on dividing fractions.

Keywords: Mathematics Learning Outcomes, Problem Based Learning (PBL), Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Penelitian ini menerapkan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari pra siklus, siklus pertama dan siklus kedua. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI-B di SDN Gading VII Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025 sebanyak 28 siswa sebagai penerima tindakan. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dari tahap pra siklus yaitu 39% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 64% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 89% (baik). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) Berbasis Interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi pembagian pecahan.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, *Problem Based Learning* (PBL), *Wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah tombak pertama serta memiliki peran yang

sangat penting dalam membentuk generasi masa depan yang terdidik dan berbakat (Kusumawati & Fadiana,

2024). Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan hal penting dalam pemberian pendidikan formal yang paling awal. Pendidikan di sekolah dasar akan menjadi pondasi yang kuat untuk pendidikan selanjutnya, dengan catatan apabila pendidikan di sekolah dasar diberikan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan di sekolah dasar salah satunya ialah ketepatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Menurut Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta biologis peserta didik (Averina & Widagda, 2021). Pembelajaran yang menarik disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mendukung kegiatan pembelajaran yang menarik adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media

merupakan salah satu faktor penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media dalam proses pembelajaran ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar (Kusumawati & Fadiana, 2024). Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut untuk dapat membawa peserta didik ke dalam situasi nyata agar terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dengan pemanfaatan teknologi (Putri & Hamimah, 2023). Siswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran dan guru juga terbantu dengan adanya penggunaan teknologi sebagai media pembelajarannya.

Media pembelajaran mengarahkan peserta didik agar memperoleh kemudahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih maksimal jika terdapat model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter peserta didik. Model pembelajaran yang tepat terhadap penggunaan media mampu mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih luas dengan memberikan pembelajaran

bermakna kepada peserta didik. Peserta didik yang senang dengan penggunaan media pembelajaran akan merasa antusias dalam setiap proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga perlu adanya usaha guru dalam kelas untuk memahami karakteristik peserta didik yang pada usianya memiliki rasa ingin tahu, berkeinginan tinggi, dan berkeinginan mencoba segala sesuatu yang ada disekitarnya. Adanya keragaman peserta didik yang heterogen, guru berusaha menyeimbangkan hal tersebut dengan bantuan media pembelajaran yang tepat (Putri & Hamimah, 2023).

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal selama proses pembelajaran. Faktor internal termasuk pengetahuan dan sikap, dan faktor eksternal termasuk model pembelajaran (Utama, 2024). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL bisa dikatakan sebagai model yang digunakan siswa dalam kegiatan belajar dengan berbasis pada masalah nyata yang memiliki kaitan dengan rutinitas harian sebagai suatu trik bagi siswa untuk melakukan proses pembelajaran menggunakan

keterampilan berpikir kritis dan kemampuan dalam menemukan solusi yang nantinya digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Model pembelajaran PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan, termasuk pada tingkat Sekolah Dasar (Octaviana et al., 2023). Model pembelajaran PBL kan lebih efektif dan menarik antusias peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Layyina et al., 2023). *Wordwall* menyediakan beberapa template atau jenis dan model yang berbeda agar dapat dibuat sesuai keinginan saat memainkan. Beberapa jenis template ialah menebak gambar, teka – teki,

kuis, dan masih banyak lagi. Media pembelajaran ini memanfaatkan teknologi yang dapat dibuat untuk membuat games yang menyenangkan dalam pembelajaran (Octaviana et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran matematika di kelas VI SDN Gading VII Surabaya, rata-rata siswa masih memiliki nilai matematika yang rendah. Rendahnya rata-rata nilai matematika di kelas VI SDN Gading VII Surabaya dapat dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata 28 peserta didik adalah sebesar 50,35, rata-rata tersebut belum mencapai standart KKM peserta didik yaitu 75. Fakta tersebut, membuktikan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika. Kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami mata pelajaran matematika dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain adalah strategi, model, atau metode yang diterapkan oleh guru kurang sesuai, juga kemampuan guru serta sarana pembelajaran yang meliputi media, alat peraga, dan buku pegangan siswa yang terbatas, atau sebab lain yang tidak diketahui. Berdasarkan faktor – faktor yang mempengaruhi

keberhasilan pembelajaran, maka penting bagi seorang guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai agar dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep – konsep matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas, maka diperlukan upaya tindakan kelas untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Dengan itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang “Penerapan PBL Berbasis Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Pecahan Siswa Kelas VI SDN Gading VII Surabaya”. Penelitian ini memiliki tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas VI-B SDN Gading VII Surabaya Materi Pecahan melalui penerapan integrasi model pembelajaran PBL dengan bantuan media *Wordwall*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025 di kelas VI SDN

Gading VII Surabaya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI-B sebanyak 28 siswa sebagai penerima tindakan dan yang berperan sebagai subjek pemberi tindakan adalah peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan pada 17 Juli 2024 hingga 8 Agustus 2024. Setiap siklus meliputi satu kali pertemuan dengan empat tahap penting dalam setiap siklusnya, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi, wawancara, tes pada setiap siklus, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

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 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis interaktif *wordwall* pada pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VI-B SDN Gading VII Surabaya, menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan

hasil belajar diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan KKM adalah 75 atau bisa mendapat nilai tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 . Berikut disajikan hasil belajar matematika pada pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II siswa kelas VI-B SDN Gading VII Surabaya yang disajikan sebagai berikut.

Tabel Nilai Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	39%	64%	89%
Belum Tuntas	61%	36%	11%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil belajar kognitif yang diperoleh dari 28 siswa kelas VI-B SDN Gading VII Surabaya. Hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada pra siklus jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dengan presentase 39% dan tidak tuntas sebanyak 17 siswa dengan presentase 61%. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis interaktif *wordwall* pada siklus I, ketuntasan belajar mengalami peningkatan, yaitu siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan presentase 64% dan tidak

tuntas sebanyak 10 siswa dengan presentase 36%. Pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan adalah 25 siswa tuntas dengan presentase 89%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentase 11%.

Hasil pada tahap pra siklus hingga siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I dan II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan menggunakan model pembelajaran PBL dengan bantuan media interaktif *wordwall*. Sejalan dengan pernyataan (Kusumawati & Fadiana, 2024) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor penerapan media didalam pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall* maka akan mempermudah guru dalam pemberian materi kepada siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based*

Learning (PBL) berbasis interaktif *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi pecahan siswa kelas VI-B SDN Gading VII Surabaya. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dibuktikan berdasarkan hasil ketuntasan siswa dari pra siklus dengan presentase ketuntasan berjumlah 39%, kemudian pada siklus I presentase ketuntasan siswa bertambah menjadi 64% dan hasil siklus II presentase ketuntasan semakin bertambah menjadi 89% sehingga siklus berakhir.

Peningkatan ketuntasan ini dipengaruhi oleh diterapkannya pendekatan serta media yang digunakan mampu membuat semangat belajar siswa meningkat. Suasana belajar mengajar di kelas juga menjadi menyenangkan dan terlihat keaktifan peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan harapannya adalah melalui penerapan PBL berbasis interaktif *wordwall* dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Averina, R. Y., & Widagda, I. G. N. J. A. (2021). Penerapan PBL

Berbasis Interaktif Word Wall untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 SDN 32 Gresik. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 635–637.

Berbantuan Media Wordwall pada Materi Bangun Datar Kelas. 11(2), 25–33.

Kusumawati, E., & Fadiana, M. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1566–1573.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Layyina, H., Nursyahadiyah, F., & Listyarini, I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V Sdn Peterongan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3370–3378.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8608>

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), 6752–6760.

Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>

Utama, R. (2024). *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*