

**PENERAPAN PENDEKATAN TaRL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
BASED LEARNING DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD WALL UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK**

Radianti Rukmana Putri¹, Roni Rodiyana², Dwi Natalia³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, ³SDN Dupak 1 Surabaya

¹ppg.radiantiputri00330@program.belajar.id, ²ronirodiyana@gmail.com,

³dwispd522@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of learning of students at SDN Dupak 1 Surabaya because the learning methods used by teachers are less varied, namely lectures and questions and answers, so that students are less active in learning activities. The use of the Teaching at the Right Level (TaRL) approach based on Problem Based Learning (PBL) towards the use of the PBL learning model is intended so that students play a greater role in solving problems actively and collaboratively in their group members. Therefore, there needs to be innovative learning that encourages students to be actively involved in the learning process, namely the use of wordwall learning media. PTK is carried out with four important stages, namely observation, observation, test results through learning quizzes, and documentation. Classroom action research with research subjects of class IV-D students at SDN Dupak 1 Surabaya totaling 25 students consisting of 14 males and 11 females. The data collection method in this study used observation and documentation. The instrument used was the student activity observation sheet.

Keywords: problem based learning, learning media, student activeness

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat belajar peserta didik di SDN Dupak 1 Surabaya dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi yaitu ceramah dan tanya jawab, sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dengan berbasis Problem based learning (PBL) terhadap penggunaan model pembelajaran secara PBL dimaksudkan agar peserta didik lebih berperan dalam memecahkan masalah secara aktif dan kolaboratif dalam anggota kelompoknya. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran inovatif yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar yaitu penggunaan media pembelajaran wordwall. PTK dilakukan dengan empat tahapan penting yaitu pengamatan, observasi, hasil tes melalui kuis pembelajaran, dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV-D di SDN Dupak 1 Surabaya berjumlah 25 peserta didik terdiri dari 14 laki-laki dan 11 perempuan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yakni lembar observasi keaktifan peserta didik.

Kata Kunci: problem based learning, media pembelajaran, keaktifan peserta didik

A. Pendahuluan

Permasalahan pembelajaran pada dunia pendidikan seringkali dijumpai dan dialami oleh peserta didik dan pendidik, khususnya dalam pembelajaran paradigma baru bahwa fokus pembelajaran berpusat pada peserta didik. Salah satu langkahnya adalah penerapan Kurikulum Merdeka Belajar, yang memungkinkan pendidik untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan karakteristik serta potensi masing-masing peserta didik. Hal ini menurut bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman yang ada dalam diri anak. Peneliti melihat adanya keterkaitan antara keduanya yakni kodrat alam merupakan salah satu ciptaan Allah yang memiliki satu kesatuan dengan manusia namun bisa mengalami kemajuan, sehingga manusia perlu mengimbangi kemajuan kodrat alam. Inilah salah satu sebab KH Dewantara memiliki pendapat bahwa pendidikan sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Melalui pendidikan yang berkualitas, kita dapat menciptakan generasi yang terampil, kreatif, dan berdaya saing, serta mendorong kemajuan dan kemakmuran bersama.

Hilmi & Nurhayati, (2024) menyampaikan bahwa belajar di sekolah memiliki tujuan utama untuk menciptakan perubahan dalam perilaku siswa, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan

keterampilan. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan keterlibatan aktif, partisipasi, dan komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Pendekatan TaRL ini bukanlah pendekatan yang mengelompokkan peserta didik berdasarkan usia atau tingkatan kelas, tetapi mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan atau pemahaman awal peserta didik itu sendiri (Mubarokah, 2022). Pendekatan TaRL memberikan kegiatan pembelajaran kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu kita perlu mengenali terlebih dahulu pemahaman masing-masing peserta didik dengan menggunakan tes diagnostik. Pendekatan TaRL melibatkan penggunaan tes diagnostik sebelum pembelajaran dimulai untuk menilai kemampuan awal, pembentukan kelompok berdasarkan potensi atau kemampuan, penerapan keterampilan dasar dalam pendidikan, serta pendampingan dan pemantauan aktif selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran PBL merupakan salah satu metode yang dapat diintegrasikan dengan pendekatan TaRL. PBL sebagai model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan mendorong peserta didik untuk belajar secara mendalam. Model pembelajaran PBL melibatkan peserta didik untuk berdiskusi secara

kelompok, mempresentasikan hasil kerja kelompok, dan tanya jawab dengan kelompok lain, dengan adanya keterlibatan ini dapat mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengemukakan pendapat serta argumen mereka dalam menyelesaikan tugas mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Dupak 1 Surabaya pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL) pada awal Juli - September 2024. Sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka sesuai dengan Peraturan Mendikbud Ristek No. 12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka resmi ditetapkan sebagai kerangka dasar dan struktur kurikulum bagi seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Tetapi untuk kelas III dan VI masih menggunakan kurikulum 2013. Sehingga belum semua guru mampu menerapkan kurikulum merdeka dan pembelajaran berdiferensiasi dikarenakan masih menjalankan 2 kurikulum sekaligus. Pra Observasi yang dilakukan selama satu siklus bertujuan untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan, hasil belajar, observasi keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran. Pra observasi yang telah dilaksanakan memperoleh hasil bahwa guru kelas mereka cenderung aktif dalam pembelajaran dengan metode ceramah, menggunakan teknologi pembelajaran seperti powerpoint, video pembelajaran, namun tidak mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan pengetahuan secara mandiri dan

berkolaborasi dengan guru maupun dengan teman sebayanya. Proses belajar dilakukan dengan cara guru menyampaikan materi di depan kelas, sedangkan peserta didik mendengarkan, mengamati, dan mencatat, lalu diberikan tugas sebagai asesmen atau penilaian pengetahuan pada materi yang telah disampaikan sehingga tidak terciptakan suasana kelas yang kurang aktif karena proses belajar yang monoton.

Secara teknis kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara luring di kelas membutuhkan berbagai strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik supaya kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Strategi yang dilakukan oleh guru harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Namun menggunakan media pembelajaran yang monoton akan timbul rasa bosan, oleh karena itu, selain media pembelajaran yang konvensional dibuat juga game edukasi yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan agar pembelajaran menjadi efektif dan inovatif salah satunya adalah game edukasi dengan wordwall (Sari & Sari, 2019). Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang berbasis web yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Pada game pembelajaran word wall, pengajar bisa membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif dengan tema yang bermacam-macam mulai dari

quiz, match up, find the match dan lain-lain. Selain itu, dalam proses pengerjaannya bisa dikerjakan di laptop maupun smartphone, oleh karena itu, media pembelajaran ini, sangat cocok digunakan dalam pembelajaran.

Ketidakaktifan ini membutuhkan perhatian karena dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar. Oleh karena itu, perbaikan dalam metode pembelajaran diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa cara untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai model pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah problem based learning. Hasanah et al. (2021) menyampaikan bahwasanya problem based learning adalah salah satu bentuk pembelajaran inovatif yang mendorong Siswa diajak untuk aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan akademis mereka dan berpengaruh pada prestasi belajar. Adapun cara lain dalam meningkatkan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran di kelas adalah guru harus menciptakan suasana belajar yang inovatif seperti menggunakan kuis pembelajaran interaktif, dengan adanya media pembelajaran yang interaktif akan mendorong siswa untuk semangat dan aktif mengikuti pembelajaran karena dilakukan dengan media yang menarik.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan kuis pembelajaran interaktif untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tindakan kelas, dikemukakan bahwa pendidik yang bersifat inovatif, kreatif, dan produktif adalah mereka yang secara terus-menerus mencari dan menemukan ide-ide baru dan terkini untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Dalam upaya peningkatan keaktifan tersebut peneliti akan melakukan tindakan kelas pada materi Norma dan Aturan dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning (pendekatan TaRL) melalui media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di mana guru akan menyajikan kuis pembelajaran (WordWall) dalam LCD Proyektor lalu masing-masing kelompok maju ke depan untuk menunggu mesin spinner berjalan dan menemukan soal. Karena permasalahan utama peserta didik di SDN Dupak 1 Surabaya adalah kurang aktif dalam pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan. Sehingga kita sebagai pendidik harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan mampu menarik minat dan keaktifan peserta didik. Hal ini juga diakibatkan karena pendekatan pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa maka akan sulit untuk mengikuti pembelajaran dan berpengaruh dalam hasil belajarnya. Pendidik harus juga harus dapat memberikan konten, proses maupun produk yang tepat bagi setiap peserta didik dengan kemampuan kognitif yang berbeda.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan tersebut, dapat diketahui bahwa rendahnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang relevan, menarik dan tidak mendukung keterlibatan serta kolaborasi antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan agar keaktifan peserta didik pada proses belajar meningkat dalam kelas. Salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah dengan menerapkan pendekatan TaRL. dengan model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan media kuis pembelajaran dengan tujuan seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam bermain serta menjawab kuis pembelajaran yang sudah disediakan oleh guru.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tujuannya untuk mengetahui kualitas dan gaya belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan TaRL dan model PBL. Siklus pertama merupakan tindakan awal yang dilakukan peneliti untuk melihat tingkat keaktifan pada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan

TaRL dengan dipadukan metode kuis pembelajaran interaktif dalam pembelajaran problem based learning (PBL). Siklus kedua dilakukan dengan tujuan memberikan perubahan untuk memperbaiki hasil dari siklus pertama. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV/D SDN Dupak 1 Surabaya dengan jumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 14 laki-laki dan 11 perempuan.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi bertujuan mendapatkan data keaktifan peserta didik. Perilaku peserta didik akan diamati selama proses pembelajaran dan dicatat dalam lembar observasi (Sukirman & Solikin, 2020). Indikator penilaian yang ditetapkan sebagai tolok ukur tingkat keaktifan peserta didik yakni partisipasi, kolaborasi, pengetahuan, dan mengikuti sesi kuis pembelajaran wordwall. Masing-masing indikator yang telah ditentukan lalu dikembangkan oleh peneliti sehingga memiliki aspek-aspek yang membantu peneliti dalam melakukan penelitian di kelas. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan tes awal kemampuan peserta didik yaitu tes diagnostik. Penggunaan tes ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang objektif dan terukur mengenai kemajuan belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, data yang diperoleh dari tes ini akan menjadi landasan yang kokoh untuk melakukan analisis dan refleksi

terhadap hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

a. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilakukan sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan pendekatan TaRL dengan metode kuis pembelajaran interaktif dalam model pembelajaran PBL. Peneliti melakukan observasi selama kegiatan pembelajaran terbimbing agar dapat mengukur tingkat keaktifan peserta didik sebelum dilakukan intervensi. Pada saat melakukan observasi, pembelajaran dilakukan dengan secara berkelompok namun belum menunjukkan partisipasi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan menggunakan materi norma dan aturan di masyarakat. Berikut merupakan hasil data observasi pra siklus di kelas IV-D :

No	Indikator	Hasil
1	Partisipasi	35%
2	Kolaborasi	42%
3	Pengetahuan Materi	44%
4	Diskusi dan Presentasi	41%
5	Kuis Pembelajaran	45%
	Rata-Rata	41,4%
	Kategori	Kurang Aktif

Sumber : data diolah peneliti, 2024

Berdasarkan hasil observasi pra siklus di kelas IV-D pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma dan aturan di masyarakat yang menerapkan pendekatan TaRL dengan metode game edukasi wordwall dalam model pembelajaran problem based learning diperoleh hasil dari indikator partisipasi sebesar 35%, kolaborasi sebesar 42%, konstruktif pengetahuan sebesar 44%, mengikuti sesi diskusi sebesar 41% dan sesi game edukasi word wall sebesar 45%. Berdasarkan data tersebut diperoleh rata-rata dari seluruh indikator sebesar 41,4% dengan kategori kurang aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak cukup dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning saja dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik lebih aktif dalam proses belajar sehingga sangat diperlukan adanya

Tabel 3. Hasil Observasi Pra Siklus

kegiatan interaktif yang dapat menarik keaktifan belajar peserta didik.

b. Siklus 1

Peneliti melakukan kegiatan diskusi bersama guru pamong, wali kelas IV/D dan dosen pembimbing lapangan dalam proses merencanakan kegiatan pembelajaran siklus pertama. Pada pertemuan sebelumnya peneliti telah melakukan tes diagnostik kognitif untuk mengetahui kebutuhan peserta didik sehingga dapat merancang pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik serta asesmennya. Peneliti mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan sebelum kegiatan pembelajaran seperti menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran, menyusun tes diagnostik, menyusun modul ajar yang menyesuaikan dengan asesmen awal, menyiapkan media pembelajaran berupa PowerPoint, Video Pembelajaran dan Kuis Pembelajaran Interaktif (WordWall), menyiapkan perangkat pembelajaran, dan menyiapkan lembar observasi untuk mencatat keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada pembelajaran mandiri, peneliti menggunakan pendekatan TaRL dengan metode kuis pembelajaran interaktif dalam model pembelajaran PBL. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 01 Agustus 2024 di kelas IV/D SDN Dupak 1 Surabaya. Pada kegiatan inti, guru memulai dengan

mengajukan pertanyaan mengenai macam-macam norma yang ada di lingkungan sekitar contohnya dengan memberikan salah satu contoh gambar norma kesopanan. Setelah itu, peserta didik membagi diri menjadi beberapa kelompok berdasarkan hasil asesmen diagnostik yang terdiri dari tiga kelompok besar dengan pembagian kelompok peserta didik butuh pendampingan, kelompok peserta didik cakap, dan kelompok peserta didik mahir. Penerapan pembelajaran dengan metode diskusi kelompok dan kuis pembelajaran interaktif. Kemudian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibagikan kepada peserta didik, guru memberikan penjelasan mengenai petunjuk pengerjaan tugas mereka kemudian dilanjut untuk bermain kuis pembelajaran interaktif perwakilan secara kelompok. Setelah itu, peserta didik mulai berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk memahami materi dan mengerjakan kemudian presentasi ke depan. Guru membimbing peserta didik dalam proses belajarnya serta memberikan perhatian lebih kepada peserta didik yang masih butuh pendampingan sampai proses diskusi selesai, maka guru akan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan memaparkan argumen kemudian mendorong kelompok lain untuk bertanya dan memberikan tanggapan kepada kelompok

penyaji. Setelah dirasa cukup kegiatan presentasi kelompok kemudian masing-masing kelompok harus maju ke depan untuk menjawab beberapa pertanyaan yang sudah disajikan oleh guru dalam kuis pembelajaran interaktif berupa spin the wall. Bagi kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan poin tambahan. Penutup pembelajaran dilakukan dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran serta melakukan evaluasi. Selain itu, guru dan peserta didik melakukan kegiatan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus

1

No	Indikator	Hasil
1	Partisipasi	63%
2	Kolaborasi	60%
3	Pengetahuan Materi	65%
4	Diskusi dan Presentasi	61%
5	Games Edukasi WordWall	70%
Rata-rata		63,5%
Kategori		Cukup Aktif

Sumber : Data diolah peneliti, 2024

Pembelajaran siklus pertama yang menerapkan pendekatan TaRL dengan menggunakan games edukasi wordwall dalam model pembelajaran PBL diperoleh hasil untuk indikator partisipasi sebesar 63%, kolaborasi sebesar 60%, konstruktif pengetahuan sebesar 65%, mengikuti sesi diskusi debat sebesar 61%, Games edukasi wordwall sebesar 70% dan diperoleh rata-rata sebesar 63,5% dengan kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan pendekatan TaRL dengan metode games dapat meningkat yang awalnya masih kurang aktif menjadi cukup aktif. Meskipun hanya naik satu tingkat kategori tetapi persentasenya cukup meningkat sebesar 21%. Dikarenakan masih berada dalam kategori cukup aktif maka harus dilakukan intervensi kembali dalam siklus berikutnya pada kegiatan pembelajaran.

Data dipaparkan dalam lembar hasil observasi bahwa keaktifan pada peserta didik meningkat karena penerapan metode games edukasi cukup efektif agar peserta didik berpacu dalam kegiatan belajar yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan kegiatan berjalan dengan lancar sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun, ada beberapa hal perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan dalam pembelajaran selanjutnya.

Pertama, pembagian kelompok yang kurang mendukung keaktifan peserta didik. Pada siklus 1, pembagian kelompok berdasarkan tingkat kemampuan awal peserta didik sehingga mengakibatkan ketidakseimbangan dalam diskusi kelompok karena peserta didik dengan kemampuan tinggi akan mendominasi diskusi mereka sedangkan peserta didik dengan kemampuan rendah tidak ada motivasi ketika menyampaikan hasil diskusinya. Peneliti merefleksikan kegiatan siklus pertama, maka harus dilakukan perbaikan dalam perlakuan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Perbaikan disarankan seperti pembagian kelompok, pembagian materi, dan kegiatan game pembelajaran yang lebih menarik. Maka dilanjutkan ke siklus kedua dengan tahapan yang sama tetapi tingkat perlakuan yang berbeda. Diharapkan dengan adanya intervensi kembali pada siklus kedua keaktifan peserta didik dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan.

c. Siklus 2

Observasi yang dilakukan pada siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan dalam keterlibatan peserta didik untuk terlibat pada proses belajarnya. Namun, berdasarkan hasil observasi dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus 1 mendapati beberapa hal yang

perlu diperhatikan dengan tujuan untuk menciptakan ruang belajar yang produktif dengan melibatkan peserta didik pada setiap proses belajarnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa perubahan aktivitas belajar yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Proses tersebut diawali dengan merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil yang diharapkan kemudian menyusun dan melakukan perbaikan skenario pembelajaran pada modul pengajaran yang disesuaikan dengan hasil pengamatan partisipasi siswa pada siklus 1, menyiapkan perangkat pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik, menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk gambar, video pembelajaran, serta kuis pembelajaran interaktif sehingga diharapkan peserta didik dapat memperoleh berbagai informasi dari media yang telah disiapkan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi keaktifan peserta didik yang terdiri dari empat aspek yakni partisipasi, kolaborasi, konstruktif pengetahuan, dan mengikuti sesi diskusi.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran di kelas, peneliti menerapkan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan pendekatan mengajar pada tingkat yang tepat (TaRL) dan

menggunakan media pembelajaran interaktif. Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus tahun 2024 di kelas IV-D SDN Dupak 1 Surabaya dengan tujuan pembelajaran peserta didik memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial dengan berbagai upaya pemerataan ekonomi di Indonesia. Kegiatan inti pada aktivitas belajar dimulai dengan guru memberikan beberapa pertanyaan untuk memantik peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri mengenai Aturan yang berlaku di masyarakat. Kemudian, hasil asesmen yang dilakukan di awal berupa diagnostik kognitif digunakan dalam kegiatan pembentukan kelompok. Pada prosesnya terdapat perbaikan teknis pembentukan kelompok yakni dengan mengkolaborasikan peserta didik pada kemampuan belajar butuh pendampingan, dengan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar cakap dan mahir. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya peneliti untuk membangun motivasi peserta didik dengan kemampuan rendah dalam meningkatkan semangat, kepercayaan diri dalam membangun pengetahuan secara mandiri dan berkelompok. Berdasarkan proses pembentukan kelompok maka diperoleh tiga kelompok besar. Kemudian, guru memberikan penjelasan dan gambaran mengenai berbagai aturan yang

berlaku di masyarakat dan lingkungan sekitar kita. Guru memberikan fasilitas media pembelajaran berupa kuis pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi upaya meningkatkan keaktifan peserta didik. Guru memberikan LKPD, dimana peserta didik dengan kelompok yang telah dibentuk akan melakukan aktivitas diskusi mengenai macam-macam norma dan aturan serta sanksi pelanggarannya yang berlaku di Indonesia. LKPD yang diberikan akan mengarahkan peserta didik untuk membagi tugas dan peran pada kegiatan presentasi sehingga aktivitas belajar mampu melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses, berkolaborasi, aktif membangun pengetahuan baru dan memberikan ide serta solusi yang disampaikan pada kegiatan presentasi. Peserta didik diberikan waktu untuk berdiskusi dan mengidentifikasi hal-hal yang mendukung argumen dalam diskusi kelompok. Setelah berdiskusi, guru akan mengarahkan peserta didik untuk presentasi ke depan satu persatu dengan tujuan semua peserta didik dapat fokus untuk menyampaikan argumen mereka. Kemudian, guru mempersilahkan kelompok 1 butuh pendampingan untuk menyampaikan hasil diskusi

dan dilanjutkan dengan kelompok cakap untuk menyampaikan argumen dan dilanjutkan kelompok 3 mahir untuk menyampaikan argumen untuk memperkuat hasil identifikasinya mengenai upaya pelanggaran norma dan aturan di masyarakat. Kegiatan tersebut memperoleh penguatan dan refleksi oleh guru sebagai umpan balik atas proses belajar yang telah dilakukan peserta didik.

pada metode game edukasi word wall diperoleh hasil untuk aspek partisipasi memperoleh hasil sebesar 75% dengan indikator penilaian yang pertama, Keberanian untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, keinginan, dan upaya dalam proses pembelajaran serta aktif terlibat dalam tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sambil berkomunikasi tentang hasil belajar, ketiga yakni kebebasan atau fleksibilitas untuk melakukan aktivitas tersebut tanpa adanya paksaan. Aspek kolaborasi memperoleh hasil sebesar 80% dengan indikator yang pertama, peserta didik bekerja sama dalam manajemen kelompok, kedua, adalah bekerja sama dalam kelompok pada kegiatan persiapan dan proses belajar, serta yang ketiga mampu mengkomunikasikan hasil pengumpulan data pada kelompok belajar. Aspek Konstruktif Pengetahuan memperoleh hasil sebesar 83% dengan indikator yang pertama Aktif dalam mencari sumber informasi/literasi pembelajaran, kedua yakni mampu menelaah informasi yang diperoleh sebelum disampaikan pada kelompok belajar, serta yang ketiga dapat merefleksikan pengetahuan yang telah diperoleh selama pembelajaran. Kemudian pada aspek mengikuti sesi diskusi memperoleh hasil penilaian sebesar 81% dengan indikator yang pertama, sedangkan aspek penerapan game edukasi word wall memperoleh hasil penilaian sebesar 85%, sehingga

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus 2

No	Indikator	Hasil
1	Partisipasi	75%
2	Kolaborasi	80%
3	Pengetahuan Materi	83%
4	Diskusi & Presentasi	81%
5	Game Edukasi WordWall	85%
Rata-rata		80,8%
Kategori		Sangat Aktif

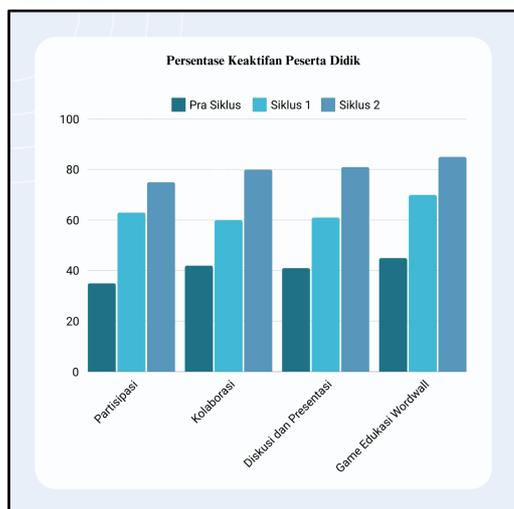
Sumber : data diolah peneliti, 2024

Berdasarkan tabel yang disampaikan, dilakukan selama siklus 2 pada kelas IV-D menggunakan model Problem Based Learning dengan pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL)

dapat dikatakan bahwa peserta didik dapat aktif dalam mengikuti kegiatan games edukasi, mampu menjawab dengan benar, serta ikut serta dalam proses pembelajaran interaktif. Hasil observasi pada siklus 2 dengan rata-rata 80,08% dengan kategori sangat aktif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dengan alur penelitian tindakan kelas diperoleh hasil adanya peningkatan keaktifan peserta didik pada kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (pendekatan TaRL) dengan metode game edukasi wordwall. Berikut diagram hasil peningkatan keaktifan peserta didik dari pra siklus,



siklus 1, dan siklus 2 :
Diagram 2. Persentase Keaktifan Siswa

Berdasarkan diagram lingkaran di atas dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan peserta didik

mengalami peningkatan yang cukup signifikan mulai dari kegiatan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada kegiatan pembelajaran pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 41,2% hal ini terjadi karena pada kegiatan pra siklus peserta didik masih dalam proses penyesuaian kegiatan pembelajaran dengan mahasiswa PPL II sehingga masih merasa malu dan cenderung diam. Kedua, pada kegiatan siklus 1 nilai rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 63,5% pada siklus 2 sudah terjadi peningkatan tetapi belum maksimal karena peserta didik sudah mulai nyaman dan senang dengan kegiatan pembelajaran yang interaktif yaitu menggunakan game edukasi wordwall. Ketiga, pada kegiatan siklus 2 nilai rata-rata keaktifan peserta didik sebesar 80,4% dikarenakan peserta didik sudah terbiasa belajar menggunakan game interaktif sehingga peserta didik merasa ingin tahu dan mampu menjawab berbagai pertanyaan yang disajikan dalam game dengan penuh semangat. Hal tersebut dikarenakan dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning peserta didik dapat menganalisis sebuah masalah yang dipaparkan dengan teknis penugasan identifikasi masalah yang akan didiskusikan dalam kegiatan presentasi kelompok yang mana dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menyampaikan pendapat disertai alasannya. Selain presentasi

kelompok peserta didik dibimbing bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam dan menarik.

E. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil paparan hasil dan pembahasan pada penelitian diatas dapat diketahui bahwa penerapan pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) dengan model Problem Based Learning telah terbukti meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di SDN Dupak 1 Surabaya khususnya di kelas IV-D. Hal ini terlihat dari perbaikan yang signifikan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dari hasil refleksi penelitian, terlihat bahwa terjadi peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 22,22%. Nilai rata-rata kemampuan peserta didik pada kegiatan pra siklus yaitu 41,4%, siklus I yaitu 65,5% dan pada siklus II 80,08%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan secara berkala pada keaktifan peserta didik. Pendekatan TaRL menyediakan beragam pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Pendekatan TaRL dengan model pembelajaran PBL membantu peserta didik dalam memfokuskan proses pembelajaran secara aktif dengan diskusi kelompok yang terorganisir berdasarkan tingkat kemampuan mereka, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penggunaan game edukasi pembelajaran word wall interaktif menarik sehingga peserta didik

sangat antusias dalam menjawab berbagai pertanyaan sekaligus sambil bermain dan bimbingan yang disesuaikan dengan kemampuan awal dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan TaRL menggunakan model PBL dengan metode game edukasi wordwall dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrobani, N., Lestari, H., Rukiyah, S., & Rohmadhawati, D. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Teaching At The Right Level Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Tanggapan Siswa Di Kelas VII.3 SMP Negeri 10 Palembang. *Jurnal Sains Student Research*, 2(2), 45–54.
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran Dengan Pendekatan Tarl Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *PTK Dan Pendidikan*, 9(1), 59–73.
<https://doi.org/10.18592/ptk.v>
- Suroso. 2011. "Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Belajar dan Pembelajaran". *Scholaria*, 1, 46-72.
- Mayasari, Anisa. (2022). "IMPLEMENTASI MODEL

PROBLEM BASED LEARNING
(PBL) DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN PEMBELAJARAN”.
STAI Sabili Bandung.
<https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>

Gandasari, P., & Pramudiani, P.
(2021). Pengaruh aplikasi
wordwall terhadap Motivasi
belajar IPA siswa di sekolah
dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu
Pendidikan, 3*.

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N.
(2021). Penggunaan media
pembelajaran Wordwall untuk
meningkatkan minat dan
motivasi belajar siswa pada
Pembelajaran tematik di sekolah
dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu
Pendidikan 3(5)*, 2854–2860.

Fidya, Romdani & Oktaviana. (2021).
Peningkatan Hasil Belajar IPS
Melalui Media Game Interaktif
Wordwall. Prosiding Seminar
Nasional Pendidikan STKIP
Kusuma Negara III