

PENGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING (PBL)* BERBANTU MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

Diniaharja Kustiwa¹, Luthfi Hamdani Maula², Din Azwar Uswatun³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

ABSTRACT

This study aims to improve student activeness through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by wordwall media for Grade 5B students at SDN Cibeureum Hilir 3, Sukabumi City, in the 2024/2025 academic year. The research employed the Classroom Action Research (CAR) method using the spiral model by Kemmis and McTaggart, conducted over two cycles. The study involved 24 students, and data were collected through questionnaires, student activity observation sheets, teacher activity observation sheets, and student activeness assessments. The results showed a significant increase in student activeness—from 31.38% in the pre-cycle (low category) to 62.50% in cycle 1 (moderate category), and further to 84.51% in cycle 2 (high category). The average score of student activeness observations also rose from 56.88% to 77.50%, exceeding the minimum success threshold of $\geq 75\%$. Improvements were also noted in both teacher and student activities across all stages of learning, including the introduction, problem presentation, instruction for student thinking, guiding students to solve problems individually or in groups, presenting their work, analyzing and evaluating the problem-solving process, and the closing activity. The use of wordwall media provided an engaging and interactive learning experience that encouraged students to be more active and confident during lessons. Therefore, the implementation of the PBL model supported by wordwall media proved effective in enhancing student activeness.

Keywords: student activeness, problem based learning, wordwall.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning (PBL)* berbantu media *wordwall* pada siswa kelas 5B SDN Cibeureum Hilir 3 Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) model spiral Kemmis dan Mc. Taggart yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa, dan data dikumpulkan melalui angket, lembar observasi aktivitas siswa, aktivitas guru, dan keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan keaktifan siswa dari prasiklus sebesar 31,38% (kriteria rendah) menjadi 62,50% pada siklus 1 (kriteria sedang), dan meningkat lagi menjadi 84,51% pada siklus 2 (kriteria tinggi). Rata-rata hasil observasi keaktifan siswa juga meningkat dari 56,88% menjadi 77,50%, melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan $\geq 75\%$. Peningkatan juga terlihat dari aktivitas guru dan siswa yang lebih optimal dalam setiap tahapan pembelajaran, seperti pendahuluan, Pengenalan peserta didik pada masalah yang menjadi pembahasan, mengintruksikan peserta didik untuk berpikir, mengarahkan pemecahan masalah

peserta didik baik secara mandiri maupun berkelompok, menyajikan hasil karya, melakukan analisis serta evaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan dan penutup. Penggunaan media *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantu media *wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Kata Kunci: keaktifan siswa, *problem based learning*, *wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Setiap manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Meski demikian, sebagai makhluk sosial yang harus beradaptasi dengan manusia lainnya perlu memiliki kepribadian yang sesuai dengan nilai atau norma yang berlaku di masyarakat. Maka dari itu untuk selalu memperbaiki kepribadian agar semakin baik diperlukannya pendidikan. Tidak hanya kepribadian, pendidikan pun berperan penting untuk meningkatkan keilmuan atau pengetahuan seseorang serta sikap dan tingkah lakunya yang nantinya akan sangat berpengaruh bagi kehidupannya.

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di masyarakat atau sebagai upaya membantu peserta didik untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan, kecakapan, nilai, sikap

dan pola tingkah laku yang berguna bagi hidup (Nasution et al., 2022). Dengan pendidikan, manusia bisa mengubah dirinya menjadi manusia yang lebih baik lagi. Pembelajaran yang menyenangkan terdapat interaksi yang baik antara guru dan siswa. Agar siswa mendapatkan pemahaman yang baik maka pembelajaran harus berpusat pada siswa. Dimana siswa lebih dominan dibandingkan dengan guru. Maka keaktifan siswa sangat penting untuk menunjang pembelajaran yang baik. Keaktifan adalah suatu proses untuk menggiatkan motif - motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau keadaan atau kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Sundari, 2016). Peran guru ialah menumbuhkan keaktifan siswa agar muncul keinginannya untuk belajar.

Peran guru berperan aktif dalam menumbuhkan keaktifan siswa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran membantu siswa belajar menjadi lebih menarik dan bermakna sehingga siswa menjadi antusias dan semakin aktif. Salah satu media pembelajaran yaitu media *Wordwall*. Media *wordwall* merupakan merupakan alat bantu media visual untuk membantu siswa mengingat hubungan antara satu kosakata dengan kosakata lain (Hartaningsih, 2022). Dengan berbantu media *wordwall* secara tidak langsung siswa mampu mengingat materi karena media *wordwall* seperti permainan sehingga siswa merasa seperti sedang bermain padahal sedang belajar.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan dikelas 5B bahwa hasil angket menunjukkan rata-rata keaktifan siswa sebesar 31% dengan kategori rendah. Siswa jarang bertanya, kurang berani menjawab, pasif dalam kerja kelompok, dan enggan memaparkan hasil diskusi. Rendahnya partisipasi ini

menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, aktif bertanya, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, serta melatih keberanian untuk menyampaikan pendapatnya. Model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran berbasis masalah yaitu suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dan mengutamakan permasalahan nyata baik dilingkungan rumah, sekolah, serta masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah (Pamungkas et al., 2018). Penelitian yang relevan yang diteliti oleh (Kurniawati et al., 2024) menyatakan bahwa dengan menggunakan model PBL mampu meningkatkan keaktifan siswa dari 58,57% menjadi 80%. Ini membuktikan bahwa model PBL mampu meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan permasalahan

yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tergugah untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* sebagai solusi mengatasi kurangnya keaktifan siswa di kelas V SDN Cibeureum Hilir 3. Adapun tujuan penelitian ini adalah menjelaskan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan menjelaskan peningkatan keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Wordwall*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap- tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Zulfa et al., 2023). Model *Problem Based Learning (PBL)* adalah pembelajaran yang dimulai dengan masalah autentik (nyata) yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan,

serta dapat memupuk keterampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan (Fitriyanti et al., 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ialah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi sekaligus mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan masalah tersebut.

Adapun tahapan-tahapan dari model *Problem Based Learning (PBL)* antara lain: pengenalan peserta didik pada masalah yang menjadi pembahasan, mengintruksikan peserta didik untuk berpikir, mengarahkan pemecahan masalah peserta didik baik secara mandiri maupun berkelompok, menyajikan hasil karya, melakukan analisis serta evaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan (Widyastuti & Airlanda, 2021).

Selain model pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran, media pembelajaran juga sangat diperlukan yang digunakan menjadi sumber belajar, salah satunya yaitu media *Wordwall*. Media *Wordwall* adalah aplikasi yang menarik dan

mudah diakses. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi siswa (Rahmadanti et al., 2024). Media *wordwall* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, referensi pembelajaran, dan instrumen penilaian untuk guru dan siswa (Zulfah, 2023). Dari pendapat berikut maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* adalah aplikasi yang bisa menjadi sumber ajar dan media serta instrumen penilaian yang menyenangkan bagi guru dan siswa.

Media *wordwall* mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *wordwall* yaitu bebas memilih pilihan beberapa template sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan (Pradani, 2022). Sedangkan kekurangan media pembelajaran *wordwall* yaitu hanya dapat dilihat karena media visual dan

membutuhkan waktu yang relatif lebih dalam membuatnya (Nafian et al., 2024). Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan juga media pembelajaran yang bisa menjadikan pembelajaran menarik dan berkesan sehingga timbul keaktifan siswa secara mandiri.

Keaktifan siswa adalah proses interaksi siswa dengan guru, dan berisi aktivitas dari berbagai interaksi yang dilakukan siswa, serta pengalaman belajar yang dirasakan guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023). Keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik (Furliana et al., 2023). Maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa ialah proses kegiatan belajar mengajar dimana siswa terlibat aktif dengan berbagai interaksi dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Adapun indikator keaktifan menurut (Rikawati & Sitinjak, 2020) yaitu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama

pembelajaran, berani menjawab pertanyaan yang diberikan dan berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas.

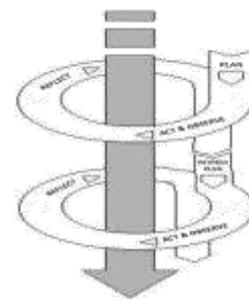
Sedangkan menurut (Erina Hannawita Br Sembiring & Tanti Listiani, 2023) siswa juga dikatakan aktif apabila siswa mampu bertanya kepada guru dan sesama, bekerja dalam kelompok, memaparkan hasil diskusi, serta memberi pendapat dan menanggapi pernyataan orang lain. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator keaktifan siswa diantaranya yaitu bertanya kepada guru dan sesama, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, bekerja dalam kelompok, dan memaparkan hasil diskusi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dan

dalam suatu siklus (Gustiwa, 2024).

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali.



Gambar 1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart (Utomo et al., 2024)

Pada tahap perencanaan guru merinci aspek-aspek seperti apa yang akan dilakukan, alasan, waktu, tempat, pelaksanaan, dan cara kegiatan tersebut dilaksanakan. Selanjutnya tahap tindakan atau pelaksanaan adalah penerapan dari rencana yang telah disusun, yaitu kegiatan tindakan di kelas. Pelaksanaan harus mengikuti rancangan yang telah ditetapkan dan dilakukan sesuai dengan siklus model tindakan yang digunakan. Dilanjut dengan tahap pengamatan dimana pengamat akan mengamati proses tindakan yang dilakukan oleh guru.

Pengamat memantau secara bersamaan pelaksanaan tindakan di kelas untuk menilai perubahan perilaku siswa yang diakibatkan oleh tindakan yang diberikan. Instrumen pengumpulan data, seperti lembar observasi, digunakan untuk mencatat tingkat keberhasilan siswa selama kegiatan. Tahap selanjutnya yaitu tahap refleksi dimana guru melakukan evaluasi secara kolaboratif untuk menilai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Evaluasi mencakup analisis kejadian selama kegiatan serta masalah yang muncul. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan tindakan di masa mendatang (Utomo et al., 2024).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5B SDN Cibeureum Hilir 3 Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang, yang terdiri dari 15 laki-laki dan 9 perempuan. Objek dalam penelitian ini, yaitu keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen angket keaktifan siswa dan observasi dalam memperoleh data. Instrumen observasi diantaranya yaitu lembar observasi aktivitas guru, siswa dan lembar keaktifan siswa yang

selanjutnya diolah secara deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dikatakan tercapai atau berhasil jika keaktifan siswa mencapai $\geq 75\%$ pada setiap indikator keaktifan siswa. Penelitian tindakan kelas ini dihentikan jika hasil perolehan persentase keaktifan siswa sudah tercapai maupun sudah melampaui persentasi yang sudah ditentukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas 5B SDN Cibeureum Hilir 3 dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan keaktifan siswa yang dilakukan dalam dua siklus dan diawali dengan prasiklus. Pada prasiklus guru menyebarkan angket untuk mengidentifikasi kondisi awal keaktifan siswa sesuai indikator keaktifan siswa, seperti bertanya kepada guru dan sesama, berani menjawab pertanyaan, bekerja dalam kelompok dan memaparkan hasil diskusi. Hasilnya menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih rendah, sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan partisipasi mereka.

Siklus 1 dimulai dengan tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar, LKPD, dan instrumen observasi sesuai model PBL. Selanjutnya tahap tindakan dan observasi, pembelajaran dilakukan sesuai langkah-langkah PBL, mulai dari pengenalan peserta didik pada masalah yang menjadi pembahasan, mengintruksikan peserta didik untuk berpikir, mengarahkan pemecahan masalah peserta didik baik secara mandiri maupun berkelompok, menyajikan hasil karya dan melakukan analisis serta evaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan. Guru berperan sebagai fasilitator dan dibantu oleh observer untuk mencatat keaktifan siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, angket keaktifan kembali diberikan untuk mengetahui perubahan partisipasi siswa. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, namun masih banyak siswa yang pasif dan diskusi belum berjalan optimal. Selanjutnya tahap refleksi, diketahui bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap alur PBL dan kurangnya media pembelajaran menjadi kendala utama. Oleh karena itu, guru

merancang perbaikan di siklus berikutnya yaitu siklus 2.

Siklus 2 diawali dengan perbaikan perencanaan, guru menambahkan media *wordwall* ke dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru menetapkan pembagian peran yang jelas dalam kelompok. Pada tahap tindakan dan observasi, pembelajaran tetap menggunakan tahapan PBL, namun kini disertai aktivitas menggunakan media *wordwall* yang membuat suasana kelas lebih interaktif.. Observer kembali membantu guru dalam mengamati keaktifan siswa selama proses berlangsung. Dan di akhir pembelajaran guru kembali memberikan angket keaktifan untuk menilai perkembangan partisipasi siswa. Tahap selanjutnya yaitu tahap refleksi dimana hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang berbantu media *wordwall* efektif dalam mendorong siswa lebih aktif dan percaya diri. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, dan kerjasama antarsiswa meningkat.

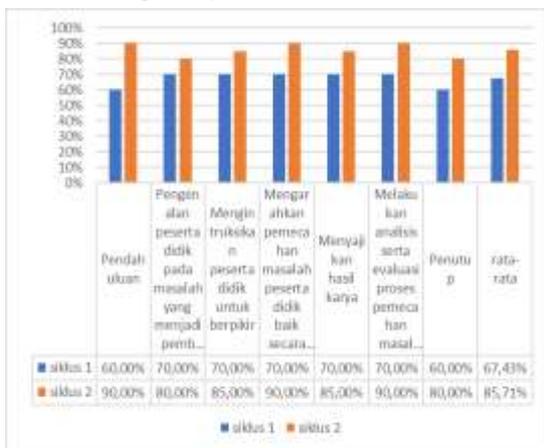
Peningkatan keaktifan siswa diidentifikasi melalui analisis data dari angket, observasi keaktifan siswa, observasi aktivitas guru dan observasi



aktivitas siswa. Adapun hasil angket keaktifan siswa pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik 1 di berikut ini.

Grafik 1. Hasil angket keaktifan siswa pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Sedangkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 dan siklus



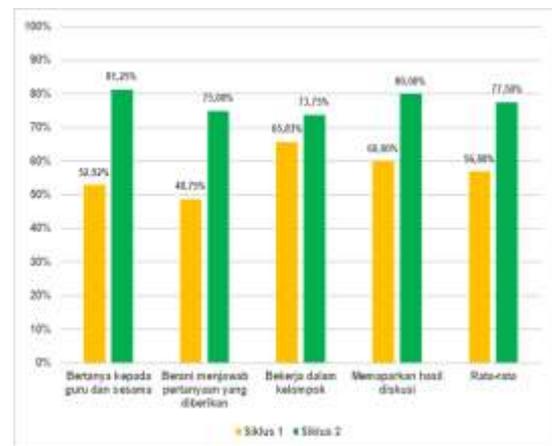
Grafik 2. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus 1 dan siklus 2

Adapun hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik 3 di bawah ini.



Grafik 3. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Sedangkan hasil observasi keaktifan siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik 4 di berikut ini.



Grafik 4. Hasil observasi keaktifan siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang ditampilkan dalam grafik 1 terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa dari tahap prasiklus hingga siklus 2. Pada tahap prasiklus, keaktifan siswa

hanya mencapai 31,38%, yang termasuk kriteria rendah. Setelah penerapan tindakan pembelajaran menggunakan model *problem based learning*, keaktifan siswa meningkat menjadi 62,50% pada siklus 1 dengan kriteria sedang, dan terus meningkat pada siklus 2 hingga mencapai 84,51% dengan kriteria tinggi.

Adapun pembahasan hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang terlihat pada grafik 2 dan 3 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 di seluruh aspek yang diamati. Rata-rata aktivitas guru meningkat dari 67,43% pada siklus 1 menjadi 85,71% pada siklus 2. Sedangkan rata-rata aktivitas siswa meningkat dari 64,46% pada siklus 1 menjadi 76,34% pada siklus 2. Berikut penjelasan tiap indikator:

1. Pendahuluan

Pada tahap ini kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam, doa bersama, dan menyanyikan lagu kebangsaan. Guru mengecek kehadiran, mendoakan teman yang sakit, lalu menyampaikan materi serta tujuan pembelajaran. Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 65,42% menjadi 81,25%. Sementara

guru dari 60,00% meningkat menjadi 90,00%. Peningkatan ini terjadi karena guru melakukan refleksi pada siklus sebelumnya dimana guru mampu menciptakan suasana awal yang menarik melalui penyampaian tujuan yang jelas dan motivasi yang membangun keterlibatan siswa. Sependapat dengan apa yang disampaikan oleh (Hoerudin, 2022) bahwa menyampaikan tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk mendorong siswa agar aktif belajar dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pengenalan peserta didik pada masalah yang menjadi pembahasan

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 62,71% menjadi 76,46%. Sementara guru dari 70,00% meningkat menjadi 80,00%. Guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menyajikan permasalahan pembelajaran yang sesuai melalui pertanyaan pemantik yang mudah dipahami. Sependapat dengan yang disampaikan oleh (Apriyanti, 2023) bahwa guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong kesiapan dan

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Mengintruksikan peserta didik untuk berpikir

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 62,92% menjadi 74,58%. Sementara guru dari 70,00% meningkat menjadi 85,00%. Guru lebih optimal menggunakan media *wordwall* untuk mendorong siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Sependapan dengan yang disampaikan (Kaltsum et al., 2024) bahwa *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Dengan aktivitas menarik, siswa menjadi lebih terlibat aktif sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan semangat belajar mereka.

4. Mengarahkan pemecahan masalah peserta didik baik secara mandiri maupun berkelompok

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 66,25% menjadi 75,00%. Sementara guru dari 70,00% meningkat menjadi 90,00%. Pada tahap ini peserta didik mendiskusikan LKPD yang berisi permasalahan sesuai dengan materi yang sudah dipilih. Sementara guru semakin aktif menjadi fasilitator dan membimbing

mereka dalam mengembangkan solusi terhadap masalah tersebut. Sependapat dengan yang disampaikan oleh (Sari et al., 2022) bahwa guru berperan sebagai fasilitator di kelas dengan memberikan arahan, membangkitkan semangat belajar, serta membimbing dan memantau siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Menyajikan hasil karya

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 63,13% menjadi 73,33%. Sementara guru dari 70,00% meningkat menjadi 85,00%. Guru menunjukkan apresiasi terhadap presentasi siswa, mendorong mereka tampil percaya diri, dan mengarahkan kelompok lain untuk menyampaikan tanggapan secara positif dan mengapresiasi pendapat teman. Sependapat dengan yang disampaikan oleh (Putri & Amaliyah, 2020) bahwa mengapresiasi merupakan sebuah penghargaan positif yang diberikan seseorang terhadap suatu hal untuk mendorong serta membangun semangat.

6. Melakukan analisis serta evaluasi proses pemecahan masalah yang telah dilakukan

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 64,17% menjadi 73,75%. Sementara guru dari 70,00% meningkat menjadi 90,00%. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan pemecahan masalah dengan mendorong siswa menyampaikan perasaan dan pengalaman yang dirasakan. Sependapat dengan yang disampaikan (Wowor et al., 2022) bahwa refleksi merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebagai bentuk penilaian atau umpan balik dari peserta didik setelah menjalani rangkaian proses belajar mengajar.

7. Penutup

Hasil observasi siswa pada tahap ini meningkat dari 66,67% menjadi 80,00%. Sementara guru dari 60,00% meningkat menjadi 80,00%. Pada tahap ini peserta didik dan guru menyimpulkan pembelajaran, melakukan *ice breaking* menyampaikan pesan moral, lalu menutup dengan doa dan salam. Sependapat dengan yang disampaikan oleh (Haryati & Puspitaningrum, 2023) bahwa *ice breaking* merupakan metode yang digunakan untuk mencairkan suasana, sehingga tercipta

lingkungan belajar yang lebih nyaman dan kondusif.

Peningkatan ini juga terlihat secara rinci dalam grafik 4 yaitu hasil observasi keaktifan siswa pada siklus 1 dan siklus 2 pada tiap-tiap indikator keaktifan siswa. Pada indikator bertanya kepada guru dan sesama, nilai meningkat dari 52,92% menjadi 81,25%, sementara indikator berani menjawab pertanyaan naik dari 48,75% menjadi 75,00%. Kemampuan siswa dalam bekerja dalam kelompok juga mengalami peningkatan dari 65,83% menjadi 73,75%, dan indikator memaparkan hasil diskusi meningkat dari 60,00% menjadi 80,00%.

Secara keseluruhan, rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 56,88% di siklus 1 menjadi 77,50% di siklus 2. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam hal partisipasi individu maupun kerja sama kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *problem based learning* terbukti dapat

meningkatkan keaktifan siswa. Hasil angket menunjukkan peningkatan dari 31,38% pada prasiklus menjadi 62,50% di siklus 1, dan 84,51% di siklus 2. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 56,88% menjadi 77,50%, yang telah melampaui batas ketuntasan yaitu 75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* mampu meningkatkan keaktifan siswa.

D. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas 5B SDN Cibereum Hilir 3 membuktikan bahwa penggunaan model *problem based learning* secara efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa mengalami peningkatan dari 31,38% pada tahap prasiklus, menjadi 62,50% pada siklus 1, dan mencapai 84,51% pada siklus 2. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa meningkat dari 56,88% menjadi 77,50%, melebihi batas ketuntasan 75%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru dan siswa di setiap tahap pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, H. (2023). Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(1), 15–20. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i1.970>
- Erina Hannawita Br Sembiring, & Tanti Listiani. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Fitriyanti, F., F., F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.376>
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3752–3760. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645>

- Gustiwa, R. (2024). Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Menggunakan Model Collaborative Learning: Studi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 15(1), 37–48.
- Hartaningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII Mts. Guppi Kresnomulyo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi ice breaking sebagai pematik motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(1), 99–106. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v4i1.2133>
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 3(1), 32–41.
- Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i1.1000>
- Kurniawati, E., Wijayanti, D., & Setiyawan, A. A. (2024). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Wordwall pada Siswa Kelas 1 di SD Negeri Sidoarum Godean. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(2).
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427.
- Pamungkas, A. D., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 287–293. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.268>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.

- <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162> 2836
- Putri, A. H., & Amaliyah, N. (2020). Peran Apresiasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 117–125. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- Rikawati, K., & Sitingjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sundari, N. (2016). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Wowor, E. C., Anjelia Tumewu, W., & Moku, Y. B. (2022). Implementasi Repetitive Method Melalui Kegiatan Refleksi Dalam Pembelajaran Implementation of the Repetitive Method Through Reflection Activities in Learning. *SOSCIED: Journal Social, Science and Education*, 5(2), 272–279.
- Zulfa, T., Tursinawati, T., & Darnius, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2111–2120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5451>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.

<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1>.

5