

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERHITUNG MENGGUNAKAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL SISWA
KELAS III SDN GONDANGDIA 01 PAGI**

Shinta Nurhalimah¹, Chrisnaji Banindra Yudha², Juhana Sakmal³

^{1,2,3}PGSD, FIP, Universitas Negeri Jakarta,

¹shintanurhalimah17@gmail.com, ²chrisnaji@unj.ac.id, ³jsakmal@unj.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research aimed to enhance students' multiplication numeracy skills through the Implementation of the Problem Based Learning model assisted by Wordwall media among the III B students of SDN Gongdangdia 01 Pagi. The study involved 31 students' as participants and was conducted from late August during the first semester of 2025/2026. The research employed the Classroom Action Research approach based on the Kemmis and Mc. Taggart model, which consists of four cyclical stages: Planning, Acting, Observing, and Reflecting. Data were collected through observation and testing and analyzed by calculating the percentage score of teacher and student activities, as well as the students' multiplication skill tests at the end of each cycle. The findings indicated a significant improvement in students' multiplication numeracy skills through the use of the Problem Based Learning model assisted by Wordwall media. In cycles I and II, the students' numeracy skills test results had a completeness percentage of 56.08% and 90.32%. The percentage of teacher percentage activity monitoring results in cycles I and II was 70% and 88%, respectively while the percentage of student activity in cycles I and II was 62% and 84%.

Keywords: *problem based learning, wordwall, numeracy skill, grade iii elementray school*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* peserta didik kelas III B SDN Gondangdia 01 Pagi yang berjumlah 31 orang. Penelitian ini dimulai pada bulan Agustus akhir semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas model kemmis dan MC. Taggart melalui empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes siklus. Analisis data dilakukan melalui penghitungan persentase skor observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik serta tes keterampilan berhitung pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan berhitung perkalian melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada peserta didik kelas III B. Pada siklus I dan II hasil tes keterampilan berhitung peserta didik memiliki persentase ketuntasan sebesar 56,08% dan 90,32%. Persentase hasil pemantau aktivitas guru pada siklus I dan II diperoleh sebesar 70% dan 88%, sedangkan persentase aktivitas peserta didik pada siklus I dan II diperoleh sebesar 62% dan 84%.

Kata Kunci: *problem based learning, wordwall, keterampilan berhitung, kelas III SD*

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar aspek belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk menkonstruksikan konsep-konsep dan keterampilan matematika melalui kemampuannya sendiri (Ryan et al., 2022). Pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar lebih menekankan pada pembentukan logika, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada tingkat ini peserta didik akan menggunakan keterampilan yang dimilikinya untuk memecahkan suatu permasalahan matematika yang dimulai dengan konsep sederhana menuju konsep yang lebih sulit (Eismawati et al., 2019). Tujuan utama dari pembelajaran matematika yaitu agar peserta didik dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021). Satu diantara banyaknya kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam

pembelajaran matematika yaitu keterampilan berhitung. Pada kenyataannya ditemukan dilapangan berdasarkan penilaian awal peserta didik masih mengalami hambatan dalam penguasaan konsep dasar perkalian berhitung dan sulit dalam menuliskan penempatan bilangan berdasarkan kelompok bilangannya. Penyebab hal tersebut, yaitu kurangnya kemampuan kognitif peserta didik, sebagian besar peserta didik belum hafal perkalian dasar, penerapan model pembelajaran yang masih belum maksimal, dan media pembelajaran yang belum optimal. Sebab itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kontekstual agar keterampilan peserta didik dapat meningkat.

Fokus penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan berhitung menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *wordwall* siswa kelas III pada materi perkalian berurusun. Adapun rumusan masalah yang diangka, yaitu “Bagaimana penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media

pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada materi perkalian berususun dua angka × dua angka siswa kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi? Dan “Apakah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berhitung pada materi perkalian berususun dua angka × dua angka siswa kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi?”.

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan operasi hitung perkalian dengan materi perkalian bersusun pada peserta didik kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Wordwall*. Keterampilan adalah suatu kemampuan atau kecakapan yang dimiliki seseorang dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas tertentu dengan baik dan keterampilan yang dimiliki memerlukan kemampuan dasar. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan model dan media pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, terutama pada pembelajaran matematika.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut aktivitas mental peserta didik untuk melakukan suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran (HS, D. W., 2023). Model ini memiliki ciri khas yaitu berupa permasalahan nyata yang dijadikan sebagai konteks untuk peserta didik agar belajar berpikir kritis dan meningkatkan keterampilannya dalam memecahkan masalah untuk memperoleh pengetahuan. Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang inovatif dan menekankan pada masalah kehidupan sehari-hari (Rugayah, 2020). Disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dimulai dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan bermakna, dimana nantinya peserta didik memiliki kesempatan untuk memilih dan melakukan penyelidikan secara langsung untuk memecahkan masalah. Adapun langkah-langkah model ini menurut Shofiyah & Wulandari (2018), yaitu:

1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah.

2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individu/kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Proses pembelajaran akan semakin optimal dengan adanya bantuan dari media pembelajaran, salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model *Problem Based Learning* adalah media *Wordwall*.

Media pembelajaran *Wordwall* merupakan sebagai sebuah media berbasis teknologi yang hampir serupa dengan majalah dinding mata pelajaran yang di tempel pada tembok ruang kelas agar dapat dilihat dan diraba oleh peserta didik. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan seperti kuis atau permainan. Kuis yang dipilih dapat diatur sesuai kebutuhan dan mudah diakses melalui komputer, laptop, dan smartphone (Kriswanto, 2023). Media ini berisikan tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, objek nyata

dengan ukuran yang dapat dilihat jelas oleh peserta didik dari seluruh jarak dan posisi peserta didik dalam kelas (Maghfiroh, 2018). Media pembelajaran *Wordwall* juga dapat berupa sebuah permainan yang menarik rasa kompetitif peserta didik untuk berperan aktif dan berkolaboratif secara mandiri maupun kelompok dalam suatu pembelajaran.

Kolaborasi model dan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berhitung. Keterampilan matematika merupakan kemampuan atau kecakapan untuk dapat memahami, menerapkan, dan menalar konsep-konsep matematis secara efektif (Abqary et al., 2018). Keterampilan berhitung merupakan suatu kemampuan untuk menggunakan ide, akal, dan pikiran untuk menyelesaikan masalah operasi hitung dalam matematika (Novianti, N. R., 2025). Adapun indikator keterampilan berhitung menurut Agus & Lusyana (2023), yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik memahami bilangan, cara merepresentasikan, hubungan dan sistem bilangan.
2. Peserta didik memahami makna dari operasi dan bagaimana

hubungan bilangan satu antaralain.	
3. Peserta didik terampil melakukan perhitungan dan membuat estimasi yang logis.	
Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berhitung terbagi menjadi dua, yaitu:	
1. Faktor Internal	
Faktor internal yang mempengaruhi keterampilan berhitung peserta didik berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti kemampuan kognitif, minat dan bakat, serta kondisi fisik.	
2. Faktor Eksternal	
Faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan berhitung peserta didik berasal dari lingkungan sekitar, seperti lingkungan keluarga dan sekolah.	
Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan dasar dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika khususnya dalam penerapan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media pembelajaran <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan keterampilan berhitung perkalian.	

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Gondangdia 01 Pagi yang berlokasi di Jl. Cokroaminoto No. 66, Gondangdia, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Prov. D.K.I Jakarta. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Desember 2024 yang dimulai dengan observasi awal sampai dengan pengambilan data pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain tindakan dalam penelitian ini menerapkan model penelitian Kemmis dan MC. Taggart yang berbentuk spiral. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, alur tujuan pembelajaran (ATP), menyiapkan model dan media pembelajaran, menetapkan lembar observasi, dan instrumen tes. Pada tahap pelaksanaan, peneliti sebagai pelaku penelitian melaksanakan penelitian menggunakan model *Problem Based*

Learning dengan bantuan media Wordwall. Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan pada peserta didik dan meminta guru kelas sebagai observer untuk melakukan pengamatan pada peneliti selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Pada tahap refleksi, peneliti bersama observer menganalisis hasil pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kekurangan yang terjadi selama proses pelaksanaan penelitian dan merencanakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk mengukur keterampilan berhitung peserta didik pada materi perkalian berususun. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks model *Problem Based Learning*. Catatan lapangan digunakan untuk memcatat aktivitas guru dan peserta didik, respon dan tingkah laku peserta didik, serta kondisi kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Dokumentasi digunakan sebagai bukti fisik selama proses pelaksanaan penelitian. Instrumen dalam kegiatan dalam penelitian ini disesuaikan dengan sintaks model PBL dan instrumen tes dibuat berdasarkan indikator keterampilan berhitung perkalian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan dilakukan perolehan skor dari hasil tes keterampilan berhitung peserta didik dan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik. Skor yang diperoleh dari hasil tes dianalisis menggunakan rumus:

$$\frac{Nt}{T} \times 100\%$$

$$KB = \frac{Jumlah\ peserta\ didik\ dengan\ nilai \geq 70}{Jumlah\ seluruh\ peserta\ didik} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan keterampilan berhitung peserta didik

Nt = Jumlah peserta didik dengan nilai ≥ 70

T = Jumlah seluruh peserta didik

Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dinyatakan tercapai apabila hasil akhir menunjukkan $\geq 80\%$ perserta didik memiliki nilai ≥ 70 . Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Wordwall ini diharapkan

mampu meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik terutama pada materi perkalian berusun.

Observasi aktivitas guru dan peserta didik secara klasikal dinyatakan tercapai apabila hasil persentase sudah mencapai $\geq 80\%$ maka keterampilan berhitung peserta didik menggunakan model *Problem Based Learning* dinyatakan berhasil

$$P = \frac{\text{Jumlah skor pengamatan yang dilakukan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Indikator keberhasilan dalam bentuk persentase

F = Jumlah skor pengamatan yang dilakukan

N = Skor maksimal

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik kelas III B menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di SDN Gondangdia 01 Pagi. Data pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes keterampilan berhitung dan instumen observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*

dalam pembelajaran matematika terutama pada materi perkalian bersusun.

Berdasarkan interpretasi hasil penelitian perolehan skor pada setiap indikator keterampilan berhitung siklus I dan siklus II perlahan meningkat. a) Indikator pertama (Mampu menyatakan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang) jumlah peserta didik yang memperoleh skor tertinggi pada siklus I, yaitu 14 peserta didik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 21 peserta didik. b) Indikator kedua (Ketepatan hasil perhitungan atau hasil perhitungan harus benar) jumlah peserta didik yang memperoleh skor tertinggi pada siklus I, yaitu 14 peserta didik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 27 peserta didik. c) Indikator ketiga (Ketepatan menyelesaikan soal perkalian dengan langkah yang benar) jumlah peserta didik yang memperoleh skor tertinggi pada siklus I, yaitu 18 peserta didik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 27 peserta didik. d) Indikator keempat (Ketepatan menyelesaikan soal cerita sesuai dengan langkah-langkah yang benar) jumlah peserta didik yang memperoleh skor tertinggi

pada siklus I, yaitu 20 peserta didik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 27 peserta didik. e) Indikator kelima (Mampu membuat soal cerita yang melibatkan perkalian) jumlah peserta didik yang memperoleh skor tertinggi pada siklus I, yaitu 4 peserta didik kemudian meningkat pada siklus II menjadi 11 peserta didik.

Kerberhasilan peningkatan pada setiap indikator didorong oleh adanya konstribusi setiap sintaks model *Problem Based Learning* pada setiap indikator keterampilan berhitung, adapun penjabarannya sebagai berikut:

1. Sintaks ke-1 (Mengorientasikan peserta didik pada masalah).
 - a. Konstribusi pada indikator pertama (Mampu menyatakan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang) yaitu, pada tahap ini guru memancing peserta didik untuk berpikir dengan memberikan pertanyaan berupa cara menghitung permen dalam beberapa kantong misalnya, "Bagaimana cara yang cepat untuk menghitung keseluruhan permen dalam kantong?"
 - b. Konstribusi pada indikator keempat (Ketepatan

menyelesaikan soal cerita seusai dengan langkah-langkah yang benar) yaitu, pada tahap ini ketika guru memberikan soal cerita peserta didik akan dilatih untuk dapat mengidentifikasi apa saja yang diketahui, apa yang ditanyakan, dan bagaimana langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaiannya.

- c. Konstribusi pada indikator kelima (Mampu membuat soal cerita yang melibatkan perkalian) yaitu, pada tahap ini ketika guru memberikan contoh masalah nyata pada peserta didik maka contoh yang diberikan guru akan menjadi referensi peserta didik untuk berpikir merumuskan masalah dan memahami struktur cerita yang mereka buat sendiri dan cara penyelesaiannya.
2. Sintaks ke-2 (Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar).
 - a. Konstribusi pada indikator kedua (ketepatan hasil perhitungan atau hasil perhitungan harus benar) yaitu, pada tahap ini peserta didik bekerja sama secara berkelompok akan menimbulkan adanya diskusi dan saling mengoreksi ketepatan

- perhitungan untuk meminimalisir kesalahan.
- b. Kontribusi pada indikator ketiga (Ketepatan menyelesaikan soal perkalian dengan langkah-langkah yang benar) yaitu, pada tahap ini peserta didik akan berdiskusi bersama kelompoknya untuk menentukan langkah-langkah penyelesaian masalah dengan benar.
3. Sintaks ke-3 (Membantu penyelidikan individu dan kelompok).
- a. Kontribusi pada indikator pertama (Mampu menyatakan bahwa perkalian merupakan penjumlahan berulang) yaitu, pada tahap ini peserta didik dapat melakukan penyelidikan dengan mengerjakan kuis yang diberikan guru untuk memvalidasi pemahaman konsep dasar perkalian.
- b. Kontribusi pada indikator kedua (Ketepatan hasil perhitungan atau hasil perhitungan harus benar) yaitu, pada tahap ini peserta didik dapat berlatih menggunakan bantuan media yang digunakan dalam pembelajaran dan mendapatkan umpan balik terhadap ketepatan perhitungan yang dilakukan
- c. Kontribusi pada indikator ketiga (Ketepatan menyelesaikan soal perkalian dengan langkah-langkah yang benar) yaitu, pada tahap penyelidikan guru dapat secara langsung memastikan penggerjaan tugas yang dikerjakan peserta didik apakah sudah sesuai dengan langkah-langkah yang benar atau belum.
4. Sintaks ke-4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya).
- a. Kontribusi pada indikator ketiga (Ketepatan menyelesaikan soal perkalian dengan langkah-langkah yang benar) yaitu, pada tahap ini peserta didik bersama kelompok dapat menjelaskan langkah-langkah penyelesaian masalah di depan kelas untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menjelaskan hasil dari diskusinya bersama kelompok.
- b. Kontribusi pada indikator keempat (Ketepatan menyelesaikan soal cerita seusai dengan langkah-langkah yang benar) yaitu, pada tahap ini peserta didik akan diminta untuk menyelesaikan soal cerita dimulai dari apa yang diketahui

- pada cerita, apa yang ditanyakan, dan bagaimana cara penyelesaiannya.
5. Sintaks ke-5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah).
- a. Kontribusi pada indikator kedua (Ketepatan hasil perhitungan atau hasil perhitungan harus benar) yaitu pada tahap ini peserta didik dapat merefleksikan kesalahan atau kekeliruan yang telah terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dan mengetahui penyebab kesalahan yang dilakukan.

Kontribusi setiap sintaks model *Problem Based Learning* pada setiap indikator keterampilan berhitung mampu meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik karena pada setiap sintaksnya secara spesifik dapat mendukung aspek-aspek secara kontekstual, konseptual, dan prosedural. Model ini juga dapat melatih peserta didik untuk memahami konsep dasar perkalian, menerapkan langkah-langkah penyelesaian perkalian secara tepat, melakukan diskusi dan penyelidikan, serta menganalisis masalah secara nyata.

Pada siklus I, persentase keterampilan berhitung peserta didik setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* yaitu 58,06% peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 . Hal tersebut diperoleh oleh 18 peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Hal ini juga dibuktikan oleh perolehan skor pada setiap indikator masih belum mencapai kriteria yang telah diterapkan. Adapun hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 1 Hasil Tes Keterampilan Berhitung Peserta Didik pada Siklus I

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian
≥ 70	18	58,06% (dari 31 peserta didik)
< 70	13	41,93% (dari 31 peserta didik)

Persentase hasil pemantau tindakan guru pada siklus I diperoleh sebesar 70% dan persentase hasil pemantau tindakan peserta didik diperoleh sebesar 62%. Adapun hasil aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2 Hasil Pemantau Aktivitas Guru pada Siklus I

Pertemuan	Skor	Percentase
1	17	68%
2	18	72%
Rata-Rata		70%

Table 3 Hasil Pemantau Aktivitas Guru pada Siklus II

Pertemuan	Skor	Percentase
1	15	60%
2	16	64%
Rata-Rata		62%

Pada proses pembelajaran guru mengalami kesulitan dalam menarik perhatian peserta didik dan mengondisikan kelas. Sebagaimana besar peserta didik bermain dan berjalan kesana-kemari dengan teman sebayanya bahkan ada beberapa peserta didik yang keluar kelas, hal ini tentu menyebabkan fokus peserta didik berkurang.

Hal lainnya beberapa peserta didik mengotak atik alat peraga yang digunakan seperti, mengotak-atik laptop, menutupi proyektor, dan membuat bayangan dari cahaya yang dipancarkan oleh proyektor. Hambatan lain datang pada saat pembagian kelompok, peserta didik

menjadi semakin sulit diatur karena berlarian kesana kemari dan mengeluarkan suara keras untuk mencari kelompoknya. Peserta didik masih mengandalkan salah satu temanya dalam mengerjakan tugas dan belum memahami tuntutan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini menjadikan pembelajaran berjalan secara terlambat, karena hal ini jugalah menyebabkan keterampilan berhitung peserta didik tidak mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil temuan yang telah diperoleh oleh peneliti dan observer pada siklus I dijadikan sebagai acuan peneliti dalam merencanakan pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Menindaklanjuti hal tersebut pada siklus II hasil persentase keterampilan berhitung peserta didik dan aktivitas guru maupun peserta didik mengalami peningkatan. Hasil tes keterampilan berhitung peserta didik meningkat menjadi 90,32% peserta didik yang mencapai nilai ≥ 70 . Adapun hasil keterampilan berhitung peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4 Hasil Tes Keterampilan Berhitung Peserta Didik pada Siklus II

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Pencapaian
≥ 70	28	90,32% (dari 31 peserta didik)
< 70	3	9,68% (dari 31 peserta didik)

Hal ini juga terbukti dari adanya peningkatan pada perolehan skor dalam setiap indikator keterampilan berhitung peserta didik. Persentase aktivitas guru meningkat menjadi 88% dan persentase aktivitas peserta didik meningkat menjadi 84%. Adapun hasil aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 5 Hasil Pemantau Aktivitas Guru pada Siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase
1	11	84%
2	23	92%
Rata-Rata		88%

Table 6 Hasil Pemantau Aktivitas Peserta Didik pada Siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase
1	20	80%
2	22	88%
Rata-Rata		62%

Pada siklus II selama proses pembelajaran berlangsung guru mulai dapat mengondisikan kelas dan menarik perhatian peserta didik. Peserta didik bersama kelompoknya bekerja sama dan membagi tugas tanpa bantuan guru. Peserta didik berani menegur temannya yang masih sibuk bermain atau mengajak ngobrol tanpa mengerjakan tugas. Motivasi dan apresiasi yang diberikan oleh guru membuat peserta didik lebih berani dalam mengemukakan pendapatnya. Hal tersebut menjadikan persentase keterampilan berhitung peserta didik, aktivitas guru, serta aktivitas peserta didik meningkat dan mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penggunaan model *Problem Based Learning* yang melibatkan pemecahan masalah merupakan model yang cocok dalam pembelajaran matematika karena memerlukan pemahaman kompleks dan kritis. Pelaksanaan pembelajaran

menggunakan model *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik lebih mandiri dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran berkelompok (Phasa, 2020). Sejalan dengan penelitian tersebut penerapan model *Problem Based Learning* pada penelitian ini menjadikan peserta didik untuk tidak bergantung sepenuhnya pada guru dalam proses pembelajaran. Guru menjadi fasilitator yang mendampingi dan membimbing peserta didik apabila mengalami kesulitan. Model berbasis masalah ini membantu mengembangkan cara berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok sehingga diperoleh solusi untuk suatu masalah dengan rasional dan faktual (Hazanah & Zuyanti, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran menggunakan model ini akan menjadi tantangan dan motivasi bagi peserta didik untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan.

Penerapan model *Problem Based Learning* akan menjadi lebih maksimal dengan adanya bantuan media. Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa media *Wordwall* yang digunakan sebagai wadah untuk

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media ini dapat mendorong kreativitas, membangun karakter melalui kerja sama dengan teman sebaya, dan mudah diterapkan dalam pembelajaran (Hidayah & Mizan, 2025). Sejalan dengan penelitian tersebut pemanfaatan media *Wordwall* dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning* pada proses pembelajaran akan menambah fokus peserta didik.

Keberhasilan peneliti dalam meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik pada pembelajaran matematika menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* didukung dengan adanya penelitian lain. Penelitian Julianti. E, dkk memiliki hasil penelitian berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* setelah diterapkan hal tersebut terjadi peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 44% dan meningkat pada siklus II menjadi 92% (Julianti., at all, 2025).

Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematik dapat membantu pesertaa

didik dalam memecahkan permasalahan yang diberikan terutama pada materi perkalian bersusun. Peserta didik bersama kelompok dapat bekerja sama dalam mencari informasi untuk memecahkan masalah yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* cocok untuk ditetepkan dalam meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik pada peserta didik kelas III B SDN Gondangdia 01 pagi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti selama 2 siklus menunjukkan peningkatan keterampilan berhitung peserta didik kelas III B SDN Gondangdia 01 Pagi menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Data hasil keterampilan berhitung peserta didik kelas III B pada siklus I memperoleh persentase sebesar 58,06% dengan 18 peserta didik yang tuntas dan 13 peserta didik yang tidak tuntas.

Pada siklus II persentase keterampilan berhitung peserta didik meningkat menjadi 90,32% dengan 28 peserta didik tuntas dan 3 peserta didik tidak tuntas. Hal ini telah membuktikan bahwa terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan ≥ 70 .

2. Data hasil pemantau tindakan aktivitas guru dan peserta didik berdasarkan persentase pada siklus I, yaitu 70% dan 62%. Kemudian meningkat pada siklus II, menjadi 88% dan 84%.

Berdasarkan dua pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Problem Based Learning*, efektif untuk menjalankan skenario pembelajaran dan bantuan dari media *Wordwall* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan berhitung peserta didik kelas III B SDN Gondangdia 01 Pagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abqari, F. T., Irawan, E. B., & Sa'dijah, C. (2018). Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal

- Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9), 1190-1999.
- Agus, I., & Lusyana, E. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71-78.
- Hazanah, & Zuyanti. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(4), 2097-2107.
- Hidayah. N & Mizan. S. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas II UPT SD Negeri Tergambang. *Pendas: jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 629-639.
- HS, D. W. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Motivasi Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar (Dari Teori Hingga Empirik)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Julianti. E., dkk. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Pada Siswa Kelas V
- SDN 2 Tukmudal. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 646-657.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Menigkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Novianti, N. R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make and Macth dalam Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 1 Lengkong. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 689-699.
- Phasa, K. C. (2020). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Cendikia*, 4(2), 711-723.
- Rugayah. (2020). Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 121-134.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*.
- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan untuk Siswa Lamban Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 6367-6377.