



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3268-3276

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Wordwall pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai

Ester Vika Siregar^{1✉}, Mutia Febriyana²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: estervika08@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media wordwall pada peserta didik di kelas rendah SD Negeri 060909 Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Hasil belajar adalah Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Model Based Learning adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK), dimana guru dan beserta peneliti adalah pelaksana pembelajaran dan pengamat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik tes, obeservasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus, langkah-langkah setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian didalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan menulis permulaan dengan menggunakan media gambar sebanyak 20% antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I hasil yang diperoleh adalah 57,5% dan pada Siklus II diperoleh hasil peningkatan sebesar 90%. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting didalam proses pembelajaran, hal ini akan membuat pembelajaran lebih berkesan, menarik dan bermakna.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Problem Based Learning, Wordwall*

Abstract

This study was conducted with the aim of improving learning outcomes by using wordwall media for students in the lower grades of Elementary School 060909 Medan Denai, Medan City, North Sumatra Province. Learning outcomes are certain competencies or abilities achieved by students after participating in the teaching and learning process and include cognitive, affective, and psychomotor skills. Learning media are tools that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and educational or learning objectives can be achieved effectively and efficiently. Model Based Learning is a learning model developed to help teachers develop thinking skills and problem-solving skills in students while they study learning materials. This type of research is Classroom Action Research (CAR), where teachers and researchers are the implementers of learning and observers. Data collection techniques used in this study are Test, Observation, and Documentation Techniques. This research procedure was carried out in 2 cycles, the steps of each cycle consist of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of the research in this study indicate that there is an increase in the completeness of initial writing using picture media by 57,5% between Cycle I and Cycle II. In Cycle I the results obtained were 58.3% and in Cycle II the results obtained increased by 90%. The use of learning media is very important in the learning process, this will make learning more memorable, interesting and meaningful.

Keywords: *Learning Outcomes, Problem Based Learning Model, Wordwall*

PENDAHULUAN

Menurut Susanto (2017:5) hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti dan mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah dan di uji melalui evaluasi dan dinyatakan dalam skor. Menurut Setyawan (2016, h. 92). Menurut Nana Sudjana (2017:22) hasil belajar siswa pada dasarnya adalah suatu perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari proses dan pengalaman belajarnya yang dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi yang menghasilkan skor seperti tes tulis, tes lisan, tes perbuatan.

Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (siswa), tetapi saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran dapat juga dilakukan menggunakan media- media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk elearning yang pada era

ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. Arnesi dan Hamid (2015) menyatakan bahwa pembelajaran online dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang sering digunakan saat ini antara lain seperti Schoology, Moodle, Edmodo, Claroline, Google Classroom dan masih banyak lainnya. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di kelas masih minim (Widana, 2020).

Media word wall merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi (Sartika, 2017). Word wall adalah kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan huruf yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas. Wordwall adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Anindyajati & Choiri, 2017). Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan buatan yang ada dalam permainan. Namun, game juga dapat merugikan karena apabila terlalu sering bermain game maka pemain akan lupa waktu melakukan pekerjaan lainnya, sehingga membuat pekerjaan lain menjadi tertunda.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 060909 Medan Denai, khususnya dalam pembelajaran matematika pendekatan yang dapat diambil melibatkan penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran yang relevan. Model pembelajaran seperti Problem Based Learning (PBL), Cooperative Learning, atau Discovery Learning dapat diterapkan. Model-model ini mendorong partisipasi aktif siswa, kerja sama antar siswa, dan pemecahan masalah secara mandiri yang relevan dengan kehidupan nyata; Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik: Media visual seperti kartu pecahan, permainan pecahan, atau aplikasi pembelajaran interaktif bisa sangat membantu. Misalnya, menggunakan *wordwall*.

Pendekatan yang dipilih, yaitu menggunakan Problem Based Learning (PBL) menggunakan dukungan media wordwall, sangat tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi pecahan. PBL mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka ditantang untuk memecahkan masalah yang relevan, sementara media *wordwall* membuat suasana belajar lebih menarik. Melalui pendekatan

ini, siswa tidak hanya akan memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga akan terbiasa berpikir kritis dan mandiri. Selain itu, dengan keterlibatan aktif dan pencapaian melalui *wordwall*, motivasi belajar siswa diharapkan akan meningkat, yang akan mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam proses pembelajaran berikutnya. Ini juga mendukung pembentukan keahlian yang lebih baik dan pengembangan percaya diri yang lebih kuat, yang penting untuk keberhasilan akademis peserta didik.

Berdasarkan dari observasi yang telah dikemukakan oleh peneliti pada saat PPL I dan II utamanya pada siswa kelas IV di SD Negeri 060909 Medan Denai ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran, terkhususnya dalam hasil belajar peserta didik. Peneliti melihat dan menelaah langsung didalam proses pembelajaran bahwa peserta didik di kelas 5 mengalami masalah dalam hal hasil belajar mereka. Adapun beberapa faktor menurut peneliti yang menjadi penyebab kesulitan peserta didik dalam menulis, khususnya menulis permulaan yakni: (1) Peserta didik malas untuk latihan dirumah; (2) Kurangnya ketegasan dan kedisiplinan orangtua dalam mendidik anak untuk belajar dirumah (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik didalam kelas; (4) Kegiatan belajar yang monoton serta kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan.

Berdasarkan deskripsi diatas, dalam penelitian ini peneliti hendak melakukan salah satu alternatif tindakan dalam hal Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbantuan media *wordwall* bagi siswa kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai. Dengan menggunakan media *wordwall* adalah salah satu strategi didalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan bagi peserta didik. Gambar membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret dan visual, yang pada gilirannya dapat memicu imajinasi serta memudahkan mereka dalam mengembangkan ide-ide untuk menulis. Dengan media gambar, siswa juga bisa lebih mudah memulai tulisan karena mereka bisa mendeskripsikan apa yang mereka lihat, sehingga mengurangi hambatan dalam memulai proses menulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah mitra PPL di SD Negeri 060909 Medan Denai, yang berlokasi di Jl. Tangguk Bongkar 30. Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik 20 orang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang muncul di kelas secara langsung. Berikut adalah penjelasan mengenai empat tahapan yang ada dalam PTK: 1) membuat rencana Tindakan, 2) melaksanakan Tindakan, 3) melakukan pemantauan (observasi) dan 4) melakukan refleksi dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan telah dicapai. Kemudian selanjutnya akan direvisi untuk digunakan dalam siklus selanjutnya.

Penelitian yang menggunakan data primer berarti bahwa data yang dikumpulkan berasal langsung dari sumbernya, seperti observasi, wawancara, survei, atau eksperimen yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam konteks Anda, data primer mungkin diperoleh langsung dari proses pembelajaran di kelas, misalnya melalui pengamatan terhadap keterampilan menulis siswa setelah penerapan media gambar, atau hasil penilaian tugas menulis yang mereka buat dari objek penelitian, yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 060909 Medan Denai. Dibawah ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi dan dokumentasi. Untuk menghitung analisis data ini, rumus-rumus sederhana berikut dapat digunakan. Peneliti menjumlahkan nilai semua siswa dan kemudian membaginya dengan jumlah siswa dikelas sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Rumus nilai rata-rata yaitu:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

N : Jumlah seluruh siswa

Mencari presentasi nilai kemampuan/ketuntasan peserta didik:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P : Angka persentasenya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan selama 2 siklus, maka diperoleh data bahwa kemampuan hasil belajar siswameningkat. Penggunaan pembelajaran *Problem Based*

Learning dengan media *wordwall*

Hasil Pada Pra Siklus

Proses pembelajaran pada prasiklus ini ditujukan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam materi pecahan, penggunaan model pembelajaran yang relevan seperti Problem Based Learning (PBL) dan media pembelajaran yang tepat sangat penting. Model PBL, misalnya, memberikan tantangan berbasis masalah yang memungkinkan siswa mempraktikkan konsep pecahan dalam situasi nyata. Ini bisa mendorong siswa untuk lebih memahami aplikasi pecahan secara praktis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan relevan, seperti *wordwall* atau media visual interaktif (contoh: gambar atau manipulatif fisik), dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan dengan lebih baik. Kombinasi antara model pembelajaran yang interaktif dan media yang konkret dapat membuat siswa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami pembelajaran matematika yang dianggap sulit. Kemampuan belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 060909 Medan Denai dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Prasiklus

No	Nilai Angka	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80-100	Sangat Baik	2	10%
2	70-79	Baik	2	10%
3	60-69	Cukup	4	20%
4	50-59	Kurang	8	40 %
5	0-49	Gagal	4	20%
Jumlah			20	100%

Tabel 2. Klasifikasi Kategori Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Banyaknya Siswa	Keterangan
> 70	4 Siswa	Tuntas
< 70	16 Siswa	Tidak Tuntas

Nilai rata-rata hasil tes pra siklus adalah:

$$\frac{1150}{20} = 57,5\%$$

20

Hasil ketuntasan belajar pada pelaksanaan tes siklus II :

$$\frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

20

Berdasarkan hasil tabel diatas terlihat bahwa jumlah nilai yang dicapai peserta didik meningkat, jika pada siklus 1 jumlah nilai hanya 1480, maka pada siklus 2 dapat dilihat peroleh nilai peserta didik naik menjadi 1750. Ini berarti terjadi peningkatan yang sangat baik, peningkatan jumlah nilai kelas sebanyak 25 poin. Begitu juga dengan jumlah peserta didik yang berhasil mencapai kategori yang tuntas meningkat dari hanya 4 orang (20%) peserta didik pada siklus 1, meningkat dengan sangat baik menjadi 18 orang (90%) peserta didik pada siklus 2. Ini berarti terjadi peningkatan sebesar 60%.

Kategori Ketuntasan Belajar

Tahap	Perolehan Nilai		Ketuntasan Belajar	
	> 70	< 70	Tuntas %	Belum Tuntas %
Sebelum Tindakan	4	16	20%	80%
Siklus I	10	10	50%	50%
Siklus II	18	2	90%	10%

Sama halnya pada siklus 1, pengamatan pada siklus 2 ini dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus 2 ini terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil belajar sekitar 30%, sehingga pada siklus 2 ini hasil ketuntasan peserta didik mencapai 90%. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah dapat memahami tugas yang diberikan oleh guru (peneliti). Dari segi guru atau peneliti juga sudah lebih baik dalam penguasaan kelas, sehingga suasana belajar menulis permulaan menjadi lebih tenang dan tertib kondusif. Tidak lagi banyak peserta didik yang mengobrol dengan temannya selama pelajaran berlangsung dan tidak ada lagi yang berjalan-jalan dikelas Ketika pembelajaran berlangsung. Wordwall yang ditampilkan juga lebih menarik, pada LKPD juga gambarnya sudah berwarna dan menarik untuk dilihat, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi.

Berdasarkan data hasil pengamatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan proses pembelajaran menulis pada siklus 2 ini, peneliti memiliki temuan:

- a. Penampilan wordwall lebih menarik dan jelas, hal ini sangat membantu peserta didik

- dalam memahami pengerjaan wordwall.
- b. Penyampaian materi pecahan media wordwall dapat dimengerti oleh peserta didik.
 - c. Suasana kelas tertib dan kondusif yang dimana hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik dalam belajar,
 - d. Secara keseluruhan didalam pelaksanaan penelitian pada siklus 2 ini sudah bagus, dan sudah ada peningkatan yang sangat baik dalam pelaksanaan kegiatan belajar dalam menggunakan wordwall

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dalam pembelajaran telah mendorong guru untuk memberikan pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Guru telah berusaha dengan baik dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang memperhatikan berbagai aspek penting dalam proses belajar mengajar.

Siklus 1 menunjukkan bahwa guru kurang dapat mengontrol kelas yang menyebabkan suasana belajar pada awalnya tidak menarik dan tidak sesuai karena suasana kelas yang ribut dan tidak kondusif. Namun pada siklus 2 ini, guru mulai menguasai kelas dengan baik setelah berdiskusi dengan rekan kerja. Siswa dapat dengan mudah menyerap instruksi guru karena proses belajar sudah mulai aman, tenang, dan kondusif.

Penggunaan media wordwall didalam pembelajaran pecahan, terutama pada kegiatan pembelajaran pecahan menggunakan model Problem Based Learning dengan menggunakan media wordwall ini terlihat sangat efektif, terutama bagi peserta didik yang kurang mampu dalam memahami materi pecahan. Dengan berbantuan wordwall yang menarik ini peserta didik dapat memecahkan soal cerita berbentuk pecahan yang dimaksud oleh guru dalam tes yang diberikan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua menunjukkan betapa pentingnya memperhatikan detail visual dalam penggunaan media wordwall sebagai alat pembelajaran. Pada siklus pertama, kurangnya daya tarik pada ukuran dan warna wordwall dalam LKPD memang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa tidak tertarik untuk terlibat secara aktif. Namun, setelah guru melakukan penyesuaian pada siklus kedua—memilih gambar yang lebih tepat, dengan ukuran dan warna yang lebih menarik—hasilnya menunjukkan peningkatan minat dan perhatian siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa untuk lebih fokus, tetapi juga mempermudah mereka dalam

memahami materi yang disampaikan. Ini menggaris bawahi pentingnya desain yang baik dalam media pembelajaran. Ketika media tersebut dirancang dengan memperhatikan estetika dan fungsi, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini terlihat bahwa media puzzle terbukti dapat memperbaiki hasil belajar siswa di SDN 060909 Medan Denai. Hasilnya cukup signifikan. Hasil pelaksanaan siklus ke-dua menunjukkan hasil yang lebih baik pencapaian ketuntasan belajar peserta didik. Hasil dari siklus pertama hanya menunjukkan peningkatan sebesar 57,5% dalam pencapaian ketuntasan belajar, tetapi pada siklus kedua naik menjadi 90% yang menunjukkan peningkatan sebesar 33%

Dari hasil yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya didalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar, peserta didik meningkatkan fokus dan semakin bersemangat lagi didalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 060909 Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Octavia, S. (2020). Model-Model Pembelajaran. Sleman: CV Budi Utama.
- Ahmad, S. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad, S. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenamedia Group.
- Aniredja, T. (2014). Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar). Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik . Jakarta: Rineka Cip.
- Isjoni. (2016). Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Kadir, A. (2014). Pembelajaran Tematik. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Kurniasih, I. (2016). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakarya.
- Yamin, Martinis. 2013. Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran. GP Press