

## Penerapan PBL dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Suku Kata Bahasa Indonesia Kelas 1A SDN Pasar Kliwon Surakarta 2023/2024

Abifa Mahaba Zahra, Anggityas Tiarawati, Moh. Salimi, Faridatul Akaddiyah

Universitas Sebelas Maret  
abifamahabazahra@student.uns.ac.id

### Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

### Abstract

*Language is a fundamental component for the intellectual, social, and emotional development of learners, making it essential across all educational levels. This research aims to improve learning outcomes for first-grade students at Pasarkliwon State Elementary School during the 2023/2024 academic year through a classroom action research approach consisting of two cycles with four meetings. The study involved a teacher and 25 first-grade students (11 male and 14 female). Data were collected using qualitative and quantitative methods, including observations, interviews, tests, and documentation, and were validated through triangulation. Analysis was conducted in three stages: data reduction, presentation, and conclusion drawing. Findings revealed significant improvements in students' performance in Indonesian language subjects, with learning outcomes increasing from 56% in Cycle I to 88% in Cycle II. This indicates that implementing the Problem-Based Learning (PBL) model with Wordwall media effectively enhances the learning outcomes of first-grade students at Pasarkliwon State Elementary School.*

**Keywords:** *Problem-Based Learning (PBL), Word Wall, Learning Outcomes, First Grade Elementary School, Classroom Action Research*

### Abstrak

Bahasa merupakan komponen fundamental bagi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik, sehingga penting untuk diterapkan di semua jenjang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas satu SD Negeri Pasarkliwon pada tahun ajaran 2023/2024 melalui pendekatan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan empat kali pertemuan. Penelitian ini melibatkan seorang guru dan 25 siswa kelas satu (11 laki-laki dan 14 perempuan). Data dikumpulkan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, serta divalidasi melalui triangulasi. Analisis dilakukan dalam tiga tahap: reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kinerja siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan hasil belajar meningkat dari 56% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning (PBL) dengan media Wordwall efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas satu SD Negeri Pasarkliwon.

**Kata kunci:** Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), Word Wall, Hasil Pembelajaran, Sekolah Dasar Kelas Satu, Penelitian Tindakan Kelas



## PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu tatanan fundamental untuk pertumbuhan peserta didik berbentuk pertumbuhan intelektual, sosial maupun perkembangan emosional (Hidayati, 2014). Pada seluruh jenjang pembelajaran, bahasa menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat krusial salah satunya adalah bahasa Indonesia (Darmuki, 2013; Darmuki 2014). Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik bisa berkomunikasi secara lisan ataupun tulisan. Tujuan tersebut ialah salah satu keahlian abad 21 yang harus dimiliki peserta didik (Supena dkk, 2021). Terdapat 4 keahlian berbahasa dalam menekuni bahasa Indonesia ialah keahlian menyimak, berdialog, membaca serta menulis (Darmuki dkk., 2020; Nugraha, 2019).

Keahlian peserta didik dalam berbahasa yaitu membaca serta menulis akan sangat pengaruhi kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu materi pendidikan (Rini & Sahari, 2018). Perihal tersebut membuktikan bahwa peserta didik Sekolah Dasar (SD) dalam mempunyai keahlian berbahasa salah satunya merupakan menguasai keterampilan dalam menulis dan membaca. Salah satu cakupan materi serta keahlian yang harus tercipta pada pendidikan di kelas I sekolah dasar merupakan menulis materi suku kata.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri Pasarkliwon masih mengalami kesulitan dalam menguasai suku kata dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang menarik dan penggunaan media yang monoton menjadikan peserta didik pasif dan tidak menarik peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari hasil nilai ulangan harian peserta didik tahun ajaran 2023/2024. Data menunjukkan bahwa hanya 40% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 30.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis hasil belajar, terdapat beberapa masalah, sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, sebaliknya, guru dapat menerapkan beberapa faktor yang berkaitan dengan pendidikan yakni media, strategi, model yang lebih menarik. Beberapa teori mendukung pemahaman mengenai faktor-faktor penyebab masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri Pasarkliwon. Teori Konstruktivisme Sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky menekankan bahwa perkembangan kognitif individu terjadi melalui interaksi sosial dan penggunaan alat berpikir yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial-budaya. Dalam konteks ini, lingkungan yang kurang mendukung dan interaksi pembelajaran yang monoton dapat menghambat kemampuan berbahasa peserta didik. Teori Konstruktivisme adalah konsep belajar yang menekankan pada peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Artawan, 2017; Mulyati, 2016). Dalam pembelajaran konstruktivistik, siswa tidak lagi dianggap sebagai penerima pasif informasi, melainkan sebagai individu yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental (Yunita, Sovia, & Hamdunah, 2020). Siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga mengonstruksi dan memberi makna pada pengetahuan tersebut berdasarkan pengalaman dan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya (Yusnimarniarti, 2016). Peran guru dalam pembelajaran konstruktivistik adalah sebagai fasilitator yang menyediakan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Perihal tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan (Lestari et al., 2023) pemakaian media untuk guru sangat berarti, guru dituntut wajib fleksibel dalam memilah dan mengaplikasikan bahan ajar kepada peserta didik. Untuk mengatasi masalah ini, beberapa alternatif solusi dapat diterapkan. Pertama, penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, seperti mengintegrasikan teknologi berupa aplikasi interaktif atau permainan edukatif

yang relevan dengan materi suku kata. Kedua, penerapan strategi pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, permainan peran, atau proyek kolaboratif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berinteraksi satu sama lain, sesuai dengan prinsip Teori Konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Ketiga, penerapan model Problem-Based Learning (PBL) dapat menjadi solusi efektif, di mana siswa dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan pemecahan, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis dan kreatif. Keempat, pelatihan untuk guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih menarik dan inovatif juga penting. Guru perlu dilatih untuk menggunakan berbagai teknik pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar bahasa. Dengan menerapkan solusi-solusi ini, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 dapat menjadi lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menguasai suku kata.

Model pembelajaran PBL, atau lebih dikenal dengan model pembelajaran berbasis masalah, adalah model yang menggunakan permasalahan nyata dari lingkungan sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep. Proses ini melibatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Fakhriyah, 2014). PBL adalah model pembelajaran yang didorong oleh sebuah persoalan sebagai stimulus belajar. Masalah diambil dari kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari di sekitar peserta didik sehingga mudah dipahami dan menarik bagi mereka (Desi Indarwati, 2014).

Model pembelajaran PBL telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan, termasuk tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, PBL memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah dunia nyata, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menjadi lebih aktif, dan menikmati proses pembelajaran. Hal ini melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam memecahkan masalah. Model pembelajaran PBL akan lebih efektif dan menarik jika didukung oleh media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall. Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran menjadi pilihan yang bagus, mudah, dan menarik. Aplikasi berbasis website ini memungkinkan pembuatan game edukatif yang dapat diakses dengan mudah melalui smartphone atau laptop secara online. Wordwall adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki, dan game interaktif yang menarik perhatian peserta didik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penerima pesan dan komunikasi, tetapi juga sebagai pemberi pesan atau komunikator, sehingga memungkinkan adanya komunikasi dua arah atau bahkan komunikasi multi arah dalam proses pembelajaran (Arsyad & Fatmawati, 2018).

*Wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik serta interaktif bagi peserta didik (Nenohai dkk., 2021). Aplikasi ini adalah perangkat lunak berbasis game yang bekerja secara online dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Wordwall menyediakan berbagai template atau model yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, termasuk menebak gambar, teka-teki, kuis, dan banyak lagi (Nadia dkk., 2022). Media ini memungkinkan pembuatan game yang menyenangkan berbasis kuis, yang cocok untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran. Wordwall adalah aplikasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru, sumber belajar untuk peserta didik, atau alat penilaian daring yang menarik (Rosdiani dkk., 2021).

Novelty dari penelitian ini terletak pada penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan penggunaan media Wordwall dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan suku kata di kelas 1

SD. Penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Dengan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran, penelitian ini tidak hanya berfokus pada metode pengajaran tradisional, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan dengan mengeksplorasi efektivitas PBL dalam konteks pendidikan dasar, yang sebelumnya mungkin kurang diperhatikan, serta mengkaji bagaimana media digital dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi untuk memberikan wawasan baru mengenai cara-cara inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran bahasa di tingkat dasar, serta menyoroti pentingnya adaptasi metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Penerapan PBL dengan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Suku Kata Bahasa Indonesia Kelas 1A SDN Pasar Kliwon Surakarta 2023/2024"

### **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Word Wall* pada peserta didik kelas I SDN Pasarkliwon Surakarta sebanyak 25 peserta didik. Pelaksanaan tindakan dalam PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan kedua. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu guru dan peserta didik kelas I SD Negeri Pasarkliwon. Jumlah peserta didik kelas I SD Negeri Pasarkliwon yaitu 25 peserta didik yang terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Penelitian ini memiliki empat tahap pada setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk, 2015).

Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah informasi kualitatif serta kuantitatif. Informasi kuantitatif berbentuk nilai hasil ulangan harian belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang suku kata. Sebaliknya informasi kualitatif berbentuk penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan mempraktikkan model Problem Based Learning (PBL) dengan media wordwall pada peserta didik kelas I SD Negara Pasarkliwon. Sumber data dalam penelitian ini merupakan guru serta peserta didik kelas I SD Negara Pasarkliwon. Metode pengumpulan data terdiri dari teknik tes serta non tes. Alat pengumpulan data terdiri dari instrumen observasi dan tes evaluasi. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Metode analisis data dalam penelitian ini merupakan teknik kualitatif deskriptif serta deskriptif komparatif. Miles serta Huberben (Sugiyono, 2016) mengemukakan jika tahap analisis data ialah reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman Modul Ajar selama 2JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantu media wordwall pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas I SD Negeri Pasarkliwon menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II, dengan KKTP 75. Berikut hasil belajar Bahasa

Indonesia materi suku kata pada siklus I dan siklus II peserta didik kelas I SD Negeri Pasarkliwon yang disajikan berikut.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	56%	44%
2	Belum tuntas	88%	12%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 14 peserta didik dengan presentase ketuntasan 56% dan yang belum tuntas 11 peserta didik dengan presentase 44%. Pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan lagi sebanyak 22 peserta didik dengan presentase ketuntasan 88% dan yang belum tuntas sebanyak 3 peserta didik dengan presentase 12%. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik dilakukan saat pembelajaran berlangsung selama siklus I dan siklus II. Peneliti mengamati secara langsung aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran dan membandingkan peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Tabel 2. Presentase Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
	Presentase	Presentase
Aktivitas guru	80,35%	94,64%
Aktivitas peserta didik	87,5%	92,85%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I skor aktivitas guru sebesar 45 dengan presentase 80,35% dalam kategori baik mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 53 dengan presentase 94,64% dalam kategori sangat baik. Sedangkan skor aktivitas peserta didik pada siklus I 49 dengan presentase 87,5% dalam kategori baik meningkat pada siklus II sebesar 52 dengan presentase 92,85 dalam kategori sangat baik.

Tabel 3. Perbandingan Antar Siklus Hasil Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Wordwall Terhadap Guru dan Peserta Didik

Langkah	Siklus I		Siklus II		Rata-rata	
	Guru	Peserta didik	Guru	Peserta didik	Guru	Peserta didik
Orientasi masalah dengan media wordwall	81,25	87,55	93,75	93,75	87,50	90,625
Pengorganisasian peserta didik untuk belajar dengan media wordwall	83,33	91,67	91,67	91,67	87,50	91,67
Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok	75	100	75	100	75,00	100
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	75	83,33	91,67	91,67	83,34	87,5
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	83,33	91,67	91,67	91,67	87,50	91,67
<b>Rata-rata</b>	<b>79,58</b>	<b>88,75</b>	<b>90,83</b>	<b>93,75</b>	<b>84,17</b>	<b>92,29</b>

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model *problem based learning* (PBL) pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I langkah ketiga dan keempat memiliki presentase yang paling kecil. Pada langkah ini guru mengalami kesulitan saat membimbing diskusi kelompok karena jumlah peserta didik yang cukup banyak dan beberapa peserta didik asyik mengobrol bahkan ada yang bermain sendiri. Peserta didik masih kurang percaya diri pada saat melakukan presentasi di depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya. Pada siklus I ini belum mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan untuk melakukan penelitian pada siklus ke II. Pada siklus ke II ini setiap langkah pembelajaran melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan multimedia mengalami peningkatan baik pada guru maupun peserta didik. Pada siklus II, proses pembelajaran sudah berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini peserta didik sudah lebih tertib dalam pembentukan kelompok. Pada siklus II secara keseluruhan guru sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *wordwall*. Kesulitan yang dialami guru pada siklus sebelumnya dapat diatasi dengan baik. Peserta didik sudah lebih paham dan tertib saat pembentukan kelompok. Peserta didik sudah berani dan percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusinya.

Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Setyowati (2018) yang menyatakan jika hasil belajar dikembangkan berdasarkan prestasi yang dicapai peserta didik setelah melalui serangkaian proses pembelajaran meliputi bidang sikap, pengetahuan dan keterampilan dan kebutuhan guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Dibutuhkan upaya untuk menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan serta bisa berpikir kritis dengan fokus pada kehidupan nyata. Media digital seperti *wordwall* merupakan contoh aplikasi yang mempunyai banyak peranan, seperti pendukung pembelajaran, sumber belajar ataupun alat evaluasi. Tidak hanya itu, media digital bisa digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui game interaktif ataupun kuis yang bisa digunakan serta diakses dengan mudah di website (Fidya, 2021).

Pembahasan mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar suku kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1A SDN Pasarkliwon dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, pendekatan PBL mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan dihadapkan pada masalah nyata terkait suku kata, siswa terdorong untuk berpikir kritis, mengumpulkan informasi, dan bekerja sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri (Artawan, 2017; Mulyati, 2016). Kedua, penggunaan media *Wordwall* menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Aplikasi berbasis website ini memungkinkan pembuatan game edukatif dan kuis yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* atau *laptop*. Fitur-fitur menarik dalam *Wordwall* seperti teka-teki, kuis, dan permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar suku kata (Nenohai dkk., 2021; Nadia dkk., 2022). Ketiga, integrasi PBL dan *Wordwall* mendukung pembelajaran bermakna. Masalah nyata yang dihadirkan dalam PBL dikaitkan dengan pengalaman dan pengetahuan siswa sehari-hari, sementara media *Wordwall* membantu memvisualisasikan konsep suku kata secara interaktif. Pembelajaran yang bermakna dan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Arsyad & Fatmawati, 2018; Rosdiani dkk., 2021). Keempat, peran guru sebagai fasilitator yang terampil dalam mengelola pembelajaran sangat penting. Guru harus mampu membimbing siswa dalam proses pemecahan masalah, mendorong kolaborasi, dan mengoptimalkan penggunaan media *Wordwall*. Pelatihan guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar yang inovatif dapat meningkatkan

efektivitas penerapan PBL dan media pembelajaran (Fakhriyah, 2014; Desi Indarwati, 2014).

Dengan demikian, kombinasi model PBL yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan media Wordwall yang menarik dan interaktif, didukung oleh peran guru yang terampil, dapat menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif dalam meningkatkan penguasaan suku kata siswa kelas 1A SDN Pasarkliwon. Hasil yang di dapat dalam penelitian sejalan dengan hasil penelitian (Larasati dkk., 2024) yang menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau setelah menerapkan model *problem based learning* berbantu media *wordwall* tuntas secara signifikan. Selain itu (Andani dkk., 2024) menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dan media *wordwall* dalam pembelajaran IPAS kelas V SDN Tegal Rejo terbukti berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan urian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media *wordwall* dapat memberikan bantuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat di simpulkan bahwa hasil belajar materi suku kata dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1A SDN Pasarkliwon setelah menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media *wordwall* tuntas secara signifikan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pendidikan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas I SDN Pasarkliwon. Dapat dibuktikan dari hasil belajar ketuntasan klasikal peserta didik kelas I SDN Pasarkliwon dari siklus I presentase ketuntasan klasikal peserta didik meningkat jadi 56% dan pada hasil siklus II presentase ketuntasan klasikal peserta didik semakin meningkat jadi 88% sehingga siklus berakhir. Peningkatan ketuntasan klasikal ini dipengaruhi oleh diterapkannya pendekatan serta media yang digunakan mampu membuat semangat belajar peserta didik meningkat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Dari hasil penelitian ini pula diharapkan bisa meningkatkan nilai hasil belajar pada mata pelajaran yang lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andani, dkk. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Menggunakan Model Problem Based Learning dan Media Wordwall*. Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia Vol 4 No 4
- Arikunto, S. Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, D. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahapeserta didik IKIP Budi Utomo Malang*. Dalam 188 |Jurnal Agastya (Vol. 8).
- Artawan, G. (2017). Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Jornal of Education Research and Evaluation (JERE)*, 1(4). <https://doi.org/10.23887/jere.v1i4.12151>.
- Darmuki, A. (2013). *Pembelajaran Menulis Puisi Dalam Pembentukan Karakter Berdasarkan Kurikulum 2013*. *Seminar Nasional Inovasi PBSI Dalam Kurikulum 2013*. Vol. 1, 34-40.

- Darmuki, A. (2014). *Pengintegrasian Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa Dalam Pengajaran Matakuliah Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi IKIP PGRI Bojonegoro*. Seminar Nasional AJPBSI. Vol. 3(1), 79-82.
- Deni Okta Nadia, D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1924-1933.
- Desi Indarwati, Wahyudi, & Novisita Ratu. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Peserta didik Kelas V SD*. *Satya Widya*, 30(1), 17–27.
- Fakhriyah, F. (2014). *Penerapan Problem Based Learning Dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahapeserta didik*. Dalam JPll (Vol. 3, Nomor 1). [Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Ind Ex.Php/Jpii](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Ind Ex.Php/Jpii)
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/131>
- Hidayati, N. A. (2014). *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Media Pembelajaran Bendera Pelangi Pada Peserta didik Kelas VIIID Semester Genap SMP Negeri 1 Sugihwaras Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran2013 / 2014*. *Magistra*, 8(-), 27-36.
- Listin Rosdiani, Badri Munawar, & Ratna Dewi. (2021). *Pelatihan Membuat Game Edukasi Wordwall Untuk Guru Di Kelurahan Karaton*. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(2), 247–255.
- Nadia, A. I., Dkk. (2022). *Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33-43
- Nafi'ah, Tsamrotin, Dkk. (2021). *Model Card Sort Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*. *Adaptivia*, 321-328.
- Nenohai, A. J., Dkk. (2022). *Development of Gamificationbased Wordwall Game Platform On Reaction Rate Materials*. *Electron. J. Chen*, 14(2). DOI: [Http://Dx.Doi.Org/10.17807/Orbital.V14i2.16206](http://Dx.Doi.Org/10.17807/Orbital.V14i2.16206)
- Mulyati, T. (2016). *Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(6), 1–5. <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2738>.
- Octaviana, Ardista Dkk. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta didik Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 08 No 01
- Safitri, Nur Avifdhatul Dkk. (2023). *Peningkatan Kemampuan Menulis Peserta didik Pada Materi Suku Kata Kelas 1 Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl)*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 09 No 01
- Setyowati, N., & Mawardi. (2018). *Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika The Synergy of ProjectBased Learning And Meaningful Learning To Increase Mathematics Learning Outcomes*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Suci, dkk. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. Vol 4 No 1
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & R&D)*. Bandung: Alfabeta.



- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence Of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal Of Instruction*, 14(3), 873-892. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14351a>.
- Yunita, A., Sovia, A., & Hamdunah. (2020). Pemahaman Konsep Matematis Mahasiswa Menggunakan Buku Teks dengan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Elemen*, 6(1), 56–66. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i1.1696>.
- Yusnimarniarti. (2016). Peningkatan Keterampilan Konstruksi Dengan Pendekatan Konstruktivisme Di Kelas Iv Sd Negeri 04 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(1), 53–58. <https://doi.org/10.29210/14300>.