

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
WORDWALL TIPE MATCHUP UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Riqqah Salsabila Sahmanita¹, Wasino², Yeri Sutopo³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Semarang

¹rsahmanita@students.unnes.ac.id), ²wasino@mail.unnes.ac.id,

³yerisutopo@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted based on the results of observations due to the teacher's lack of understanding and the application of non-innovative learning models in social studies learning activities so that it had an impact on the low level of completeness of students learning outcomes. To overcome these problems the researcher took alternative problem solving by using the application of a problem based learning model assisted by wordwall type matchup. This research aims to describe the planning and implementation of learning to improve the learning outcomes of class VIB students at SD Negeri 3 Pabuaranwetan with 23 students as the research sample. This research was conducted in two cycles, cycle I showed that student learning outcomes appeared to have increased in cycle I reaching 73.91% and cycle II 82.60%. So it concluded that the application of the problem based learning model assisted by a matchup type wordwall can improve student learning outcomes.

Keywords: *problem based learning, outcomes learning, wordwall*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi akibat kurangnya pemahaman guru serta penerapan model pembelajaran yang tidak inovatif dalam kegiatan pembelajaran IPS sehingga berdampak terhadap rendahnya ketuntasan hasil belajar peserta didik, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengambil alternatif penyelesaian masalah menggunakan penerapan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* tipe *matchup*. Tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIB SD Negeri 3 Pabuaranwetan sebanyak 23 peserta didik sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terlihat mengalami peningkatan pada siklus I mencapai 73,91% dan siklus II 82,60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* tipe *matchup* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *problem based learning*, hasil belajar, *wordwall*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Haderani, 2018; Riyanni, 2022; Nadziroh, 2010; Putri & Effane, 2023), setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Dalam pembelajaran abad ke-21 ini dengan adanya pengaruh globalisasi, setiap individu perlu berkerja keras agar mampu bersaing dengan sumber daya manusia lainnya. Pada abad 21 perkembangan pendidikan semakin maju, Dalam pembelajaran abad 21 kemampuan kreatifitas dan inovatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan segala sesuatu yang menarik, berbeda dan terbaru. Bukan hanya peserta didik, guru perlu meningkatkan kemampuan untuk menghasilkan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan (Hanik, Purnomo, and Yulianto 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum di jenjang SD/MI. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan,

dibimbing, dan diberikan bantuan untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik (Surani 2018); (Nurjanah 2017). Sehingga, ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk membangun serta merefleksikan kemampuan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara berkelanjutan (Suhaemi, Asih, and Handayani 2020); (Asriningsih, Sujana, and Sri Darmawati 2021). Pembelajaran IPS harus mampu memberikan contoh-contoh sosial yang nyata di lingkungan masyarakat berkaitan dengan materi yang disampaikan (Hidayat 2022); (Triyanto, Damayanti, and Damayatanti 2023). Hal ini berguna untuk membawa keberhasilan bagi peserta didik dalam bermasyarakat dan proses menuju kedewasaan dan siap dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupannya (Kumalasari, Nawati, and Zulfiati 2024). Fungsi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar untuk mempersiapkan masyarakat Indonesia di masa lampau dan masa sekarang agar mengembangkan sikap rasional

tentang gejala-gejala sosial serta wawasan tentang perkembangan Masyarakat (Darsuji 2017). Sedangkan tujuan mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar berguna bagi peserta didik dalam kehidupannya serta mampu mengembangkan pemahaman berkaitan dengan perkembangan masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu hingga masa kini, sehingga peserta didik memiliki kebanggaan tersendiri sebagai warga negara Indonesia dan memiliki jiwa nasionalisme (Rohmatilahi et al. 2022).

Adanya tuntutan kurikulum dengan mengandalkan bahan ajar dari buku sumber IPS kelas VI yang tersedia, serta metode atau model pembelajaran yang selama ini kurang inovatif untuk menyampaikan materi, sehingga upaya yang ditempuh untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran IPS masih kurang. Agar mencapai nilai KKM hendaknya guru berupaya menggunakan banyak cara maupun strategi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sementara itu, keterampilan guru dalam mengajar dan menggunakan metode dan atau

model pembelajaran yang inovatif belum diterapkan secara menyeluruh dalam praktik pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran kurang melibatkan partisipasi peserta didik akibatnya pembelajaran seperti proses mentransfer ilmu dan peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Pabuaranwetan pada pembelajaran IPS khususnya pada materi perubahan sosial budaya masyarakat Indonesia karena pengaruh Listrik, belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, sebanyak 15 peserta didik belum memenuhi KKM atau dalam persentase 65%. Hal tersebut dikarenakan guru juga menyadari kurangnya sumber ajar yang beragam serta hanya berpedoman terhadap buku yang tersedia di sekolah saja.

Maka perlu dilakukan suatu perbaikan dengan melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Adapun solusi dari permasalahan tersebut guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model PBL berbantuan *wordwall* tipe *matchup*.

Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan salahsatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai konteks pembelajaran bagi peserta didik dalam hal menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah juga mendapatkan esensi dari materi yang dipelajari (Rizkah 2023); (Wachrodin dalam Suharini et al., 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu permasalahan seputar kehidupan untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah untuk dicari solusinya, Adapun tujuan pemberian masalah kepada peserta didik yaitu sebagai media untuk merangsang rasa ingin tahu dalam diri setiap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Berikut merupakan keunggulan penerapan model PBL di antaranya : (1) Peserta didik menemukan sendiri konsep materi karenanya akan lebih memahami konsep materi yang

diajarkan; (2) Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam hal memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi; (3) Meningkatkan motivasi serta keterkaitan bagi peserta didik, karena dapat langsung menyelesaikan permasalahannya secara mandiri; (4) Peserta didik diarahkan untuk menjadi seorang pribadi yang lebih mandiri juga dapat menanamkan sikap sosial yang positif di antara temannya. (5) Meningkatkan interaksi antar peserta didik, sehingga dapat mencapai ketuntasan belajar sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan keunggulan tersebut, bahwa penerapan model pembelajaran PBL dinilai efektif dalam pembelajaran IPS karena memunculkan luaran berupa peserta didik mampu mengkonstruksi hasil pemikirannya sendiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang disajikan oleh gurunya, hingga diperoleh sebuah konsep pemahaman yang menjadi dasar pengetahuan dari setiap peserta didik dalam berbagai situasi praktis (Marthaningrum and Hardini 2023). Melalui penerapan model pembelajaran PBL juga peserta didik

diarahkan untuk belajar secara mandiri bersama kelompoknya dalam bekerja sama menyelesaikan suatu permasalahan melalui kegiatan penyelidikan bersama.

Wordwall Tipe Matchup

Wordwall merupakan gamifikasi digital berbasis online yang terkoneksi dengan jaringan internet dan terdapat berbagai fitur permainan maupun kuis yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media interaktif yang diciptakan untuk kegiatan pembelajaran (Khairunisa dalam Hidayaty et al., 2022). Namun, dengan pesatnya perkembangan IPTEK sehingga muncul inovasi baru yang bisa digunakan sebagai media bagi guru dalam mengajarkan suatu materi dalam kegiatan pembelajaran, situs website <https://wordwall.net> merupakan suatu website yang menyediakan inovasi dalam hal penyajian materi pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik perhatian peserta didik. Dalam pembuatannya terdapat banyak template dasar yang dapat digunakan yang disesuaikan dengan konten yang hendak diajarkan kepada peserta didik, seperti : 1) *match up*; 2) kuis; 3) pengurutan kelompok; 4) roda acak; 5) kartu acak; 6)

pasangan serasi; 7) menemukan kecocokan; 8) buka kotaknya; 9) kuis permainan; 10) kata yang hilang; 11) tidak campur aduk; 12) pengejaran labirin; 13) anagram; 14) pencarian kata; 15) diagram berlabel; 16) benar atau salah; 17) kuis gambar; dan 18) ubin lipat. Sedangkan template pro antara lain: 1) *whack-a-mole*; 2) algojo; 3) teka-teki silang; 4) balon meletus; 5) mengkategorikan; 6) pesawat terbang; 7) kartu flash; 8) urutan peringkat; 9) menguraikan; 10) ban berjalan; 11) magnet kata; 12) diagram laba-laba; 13) rencana tempat duduk; 14) bertukar pikiran; 15) lebih tinggi atau lebih rendah; 16) buku sketsa; 17) daftar periksa; 18) ubin sketsa; 19) urutan preferensi; 20) kategori curah pendapat; 21) kombinasi; 22) kelompok & tim; 23) skala penilaian; 24) konveyor yang benar dan 25) generator matematika (Hertiki 2021).

Melalui game online *wordwall* tipe *matchup* ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik dan menciptakan kesan baru terhadap pengalaman belajar peserta didik (Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan 2022). Berikut

merupakan tampilan game *wordwall* tipe *matchup*.



Gambar 1. Website *Wordwall* Tipe *Matchup*

Berdasarkan gambar 1., terlihat bahwa tampilan game *wordwall* tipe *matchup* memuat gambar audio, animasi yang dikemas dalam sebuah game interaktif sehingga menarik minat dan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran, menumbuhkan antusias dalam praktiknya dan pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna (Shofiya Launin et al. 2022). Adapun kelebihan game *wordwall* tipe *matchup* di antaranya : (1) Website ini gratis untuk pilihan dasar; (2) Banyak sekali fitur permainan edukatif yang disediakan dan tidak perlu menginstall aplikasinya; (3) Peserta didik cukup mengakses *link* yang dibagikan guru; (4) Media *wordwall* tipe *matchup* dapat dicetak dalam bentuk PDF, memudahkan

peserta didik bagi yang terkendala jaringan internet; (5) *Wordwall* tipe *matchup* bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada proses pembelajaran tatap muka, maupun daring melalui penugasan; (6) *Wordwall* tipe *matchup* memungkinkan siswa berkompetisi sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Hidayaty et al. 2022).

Hasil Belajar

Belajar diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan tujuan adanya perubahan tingkah laku dari peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (dalam Huda, 2014); (Purwanto 2016) pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses dalam diri individu modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan maupun ditingkatkan levelnya melalui interaksi dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan perilaku.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seorang individu melalui

kegiatan belajar yang dilakukan secara terus menerus, berupa hasil interaksi terhadap lingkungannya. Kegiatan pembelajaran dimaksudkan untuk memunculkan suatu perubahan yakni perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar siswa sering digunakan sebagai suatu ukuran untuk dapat mengetahui sampai sejauh mana siswa menguasai maupun memahami materi pembelajaran yang telah dipelajarinya, maka untuk mengukurnya diperlukan serangkaian alat evaluasi yang baik serta memenuhi syarat agar hasil belajar setiap siswa dapat diukur dan diketahui tingkat ketercapaiannya. Menurut Susanto, (2016) hasil belajar merupakan segala perubahan yang terjadi pada diri siswa yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kata yang merujuk pada pemerolehan setelah dilakukannya suatu aktivitas tertentu dalam hal ini kegiatan pembelajaran.

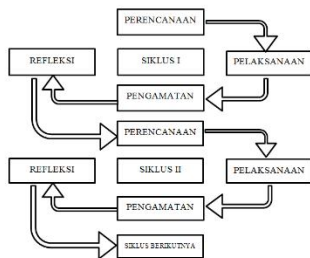
Perbedaan kemampuan antar peserta didik mengakibatkan adanya perbedaan hasil belajar yang

ditunjukkan oleh setiap individu, hal tersebut dikarenakan adanya faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa karena turut berperan penting di dalamnya yakni faktor *internal* maupun faktor *eksternal*. Faktor *internal* merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang berasal dari dalam diri seorang individu seperti minat dan motivasi. Sedangkan faktor *eksternal* merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu seperti lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat (Leni and Sholehun 2021).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebab permasalahan yang muncul berada di lingkup ruang kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya dalam meningkatkan efisiensi juga kualitas pendidikan yang dititikberatkan terhadap proses juga hasil belajar peserta didik di lingkup ruang kelas (Hanifah , 2014). Penelitian ini menggunakan desain penelitian Model Spiral Kemmis dan Taggart. Adapun prosedur penelitian tindakan kelas berbentuk siklus yang

merupakan suatu perputaran kegiatan yang akan dihentikan jika telah mencapai target yang diharapkan melalui 4 tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi (Arikunto dalam Romadhoni, Hasanah, and Adi 2023).



Gambar 2. Alur Penelitian Model Spiral Kemmis dan Taggart

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Pabuaranwetan yang bertempat di Jl. Letjen S. Parman No.11 Desa Pabuaranwetan Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon yang dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan. Subjek pada penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas VIB SD Negeri 3 Pabuaranwetan tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 orang peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar soal tes, dan dokumentasi kegiatan. Kegiatan observasi dilakukan

terhadap kinerja guru tahap perencanaan serta pelaksanaan selama kegiatan pembelajaran. Setelah itu, dilakukan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini terbagi menjadi pengolahan data proses dan hasil. Dalam pengolahan data proses data yang diolah terdiri dari dua yakni penilaian kinerja guru tahap perencanaan dan pelaksanaan. Sedangkan data hasil yaitu data tes hasil belajar peserta didik. Pengolahan data dimulai dengan pengumpulan data kemudian diolah sesuai dengan aspek yang hendak diamati lalu ditafsirkan dengan rentang skala nilai yang telah ditetapkan sebelumnya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan sejak awal kegiatan penelitian yakni saat pengumpulan data awal, pelaksanaan tindakan, dan setelah penelitian dilakukan untuk mengetahui kekurangan selama pelaksanaan tindakan agar dapat diperbaiki di siklus selanjutnya. Sehingga proses analisis data dalam penelitian tindakan kelas dimulai dengan menelaah lalu mempelajari

data yang diperoleh dari berbagai sumber. Kemudian dirangkum dengan mengutamakan poin penting dalam fokus penelitian, selanjutnya disajikan baik dalam bentuk naratif, tabel maupun grafik hingga dapat ditarik menjadi suatu kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan paparan data awal yang diperoleh peneliti dari kegiatan pembelajaran juga tes hasil belajar siswa kelas didik kelas VIB SD Negeri 3 Pabuaranwetan tahun pelajaran 2023/2024 pada materi materi perubahan sosial budaya masyarakat Indonesia karena pengaruh listrik terdapat permasalahan yang muncul, maka perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *wordwall* tipe *matchup* pada materi perubahan sosial budaya masyarakat Indonesia karena pengaruh listrik. Paparan data berikut merupakan data hasil pemberian tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus.

Perencanaan pembelajaran disusun sesuai dengan hasil analisis dan refleksi di pembelajaran sebelumnya dalam penerapannya diperbaharui dengan menggunakan *website wordwall* tipe *matchup*, pada tahap perencanaan siklus I pencapaian kinerja guru sudah mencapai 75% dengan kategori kriteria penskoran Baik (B), terdapat beberapa indikator perencanaan yang belum dilakukan dengan maksimal oleh guru hal tersebut mengakibatkan belum memenuhi target yang ingin dicapai yakni 85% sehingga perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Pada siklus II, pencapaian kinerja guru mengalami peningkatan menjadi 91,67% dengan kriteria penskoran Baik Sekali (BS), pencapaian pada siklus II ini telah memenuhi target yang ditentukan sehingga terbukti bahwa guru dapat mempertahankan kinerjanya pada pemberian tindakan di siklus II. Berikut diagram peningkatan hasil kinerja guru tahap perencanaan pada siklus I, dan II.

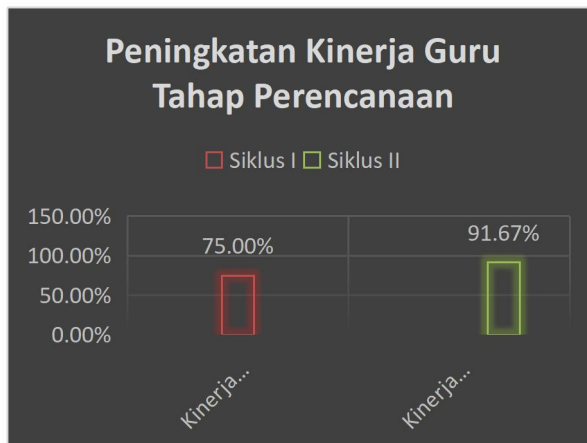


Diagram 1. Peningkatan Kinerja Guru Tahap Perencanaan

Pelaksanaan pembelajaran mencakup kegiatan awal, inti dan penutup yang disusun sesuai hasil analisis dan refleksi di pembelajaran sebelumnya. Dalam tahap pelaksanaan terdapat 14 indikator, masing-masing indikator memuat 3 deskriptor yang harus dipenuhi. Pada tahap pelaksanaan siklus I, hasil pencapaian kinerja guru sudah baik mencapai 76,19% namun masih terdapat indikator yang belum dilaksanakan dengan optimal sehingga belum mencapai target yang ditentukan yakni 85%. Pada tahap pelaksanaan siklus II terdapat peningkatan persentase menjadi 90,47% pencapaian pada siklus II ini telah memenuhi target yang ditentukan sehingga tidak perlu dilakukannya perbaikan di siklus selanjutnya karena hasil pencapaian sudah melampaui target yang telah

ditentukan. Berikut diagram peningkatan hasil kinerja guru tahap pelaksanaan pada siklus I, dan II.

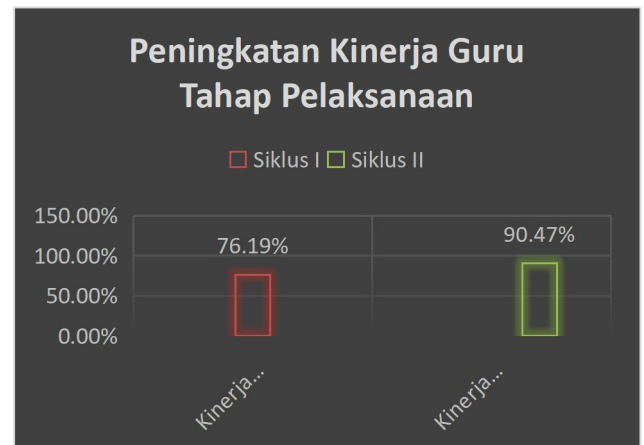


Diagram 2. Peningkatan Kinerja Guru Tahap Pelaksanaan

Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran model PBL berbantuan *wordwall* tipe *matchup* diperoleh bahwa data pencapaian guru maupun siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Pemerolehan hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan menunjukkan bahwa telah terjadinya perubahan perilaku dalam diri siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran. Pada siklus I hasil belajar peserta didik menjadi 73,91% atau 17 orang peserta didik yang tuntas jika dibandingkan dengan data awal yang hanya 6 orang siswa yang tuntas KKM dengan persentase 26,09%. Pada siklus II diperoleh peningkatan kembali hasil belajar peserta didik 21 orang peserta didik

yang tuntas dengan persentase 91,30% hal tersebut telah mencapai bahkan melampaui target yang telah ditentukan. Berikut ini merupakan diagram peningkatan hasil belajar peserta didik dalam siklus I sampai dengan siklus II.

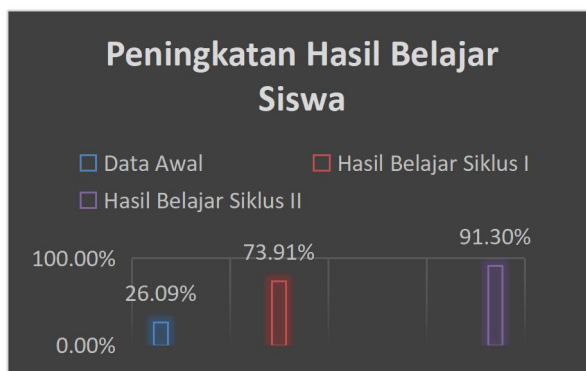


Diagram 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Data Awal, Siklus I, dan II

Berdasarkan diagram 3., diperoleh data hasil penelitian bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari setiap siklus yang dilakukan. Penerapan model pembelajaran PBL dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam pembelajaran digunakan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai konteks belajar bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis serta kemampuan pemecahan masalah juga mendapatkan esensi dari materi yang dipelajari (Rizkah 2023);

(Wachrodin dalam Suharini et al., 2020). Karena belajar dimaksudkan untuk menimbulkan suatu perubahan yakni perubahan perilaku dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat dengan Gagne (dalam Huda, 2014) ; (Purwanto 2016) bahwa pembelajaran dimaknai sebagai suatu proses dalam diri individu modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan maupun ditingkatkan levelnya melalui interaksi dengan lingkungannya untuk perubahan perilaku. Selain memunculkan perubahan tingkah laku, *output* dari kegiatan pembelajaran berupa hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Untuk memperoleh peningkatan hasil belajar, diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salahsatunya menggunakan media pembelajaran berupa game online *wordwall* tipe *matchup* ini yang bisa digunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menciptakan kesan baru terhadap pengalaman belajar peserta didik (Shofiya Launin et al. 2022).

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan *wordwall* tipe *matchup* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan sosial budaya masyarakat Indonesia karena pengaruh listrik, diperoleh bahwa setiap aspek yang hendak dinilai dan diukur tingkat ketercapaiannya mengalami peningkatan di setiap siklus baik pada kinerja guru tahap perencanaan, tahap pelaksanaan maupun hasil belajar peserta didik.

Persentase kinerja guru tahap perencanaan pada siklus I mencapai 75%, kemudian terdapat peningkatan pada siklus II dengan persentase 91,67% hal tersebut menunjukkan bahwa kinerja guru pada tahap perencanaan telah mencapai target yang telah ditetapkan, karena telah mencapai target yang telah ditentukan sebesar 85% sehingga tidak perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya.

Persentase kinerja guru dari hasil pelaksanaan siklus I diperoleh persentase 76,19%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,47% dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kinerja guru

pada tahap pelaksanaan siklus II sudah baik dan telah mencapai target ideal yaitu 85%. Pada hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan di setiap siklus, pada siklus I yaitu 73,91% atau 17 orang peserta didik yang tuntas, pada siklus II capaian hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 91,30% atau sekitar 21 peserta didik yang tuntas. Dari pencapaian tersebut dapat dikatakan telah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriningih, Ni Wayan Nonik, I. Wayan Sujana, and I. Gusti Ayu Putu Sri Darmawati. 2021. "Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD." *Mimbar Ilmu* 26(2):251. doi: 10.23887/mi.v26i2.36202.
- Darsuji. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Menghargai Jasa Dan Peranan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Menggunakan Metode Tutor Sebaya Bagi Peserta Didik Kelas V SD Negeri 4 Menduran Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/2017." 4(2):1–23.
- Haderani, Haderani. 2018. "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia." *Jurnal Tarbiyah :*

- Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(1):41–49. doi: 10.18592/tarbiyah.v7i1.2103.
- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: UPI PRESS.
- Hanik, Kumila, Suwito Eko Purnomo, and Arif Yulianto. 2023. "Inovasi Pendidikan Dan Pendidikan Sekolah Vokasi Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 1190–95.
- Hertiki. 2021. "Word Wall: An Interactive Vocabulary Tool in Online Bahasa Indonesia Learning for Thai Students during the Pandemic of COVID-19." *NCOLLT (Ncollt)*:33–39.
- Hidayat, Muhammad Nur. 2022. "Implementasi Model Pembelajaran Dalam Pembelajaran IPS." *Universitas Lambung Mangkurat* 12.
- Hidayaty, Alfina, Mahwar Qurbaniah, and Anandita Eka Setiadi. 2022. "The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15(2):211–23.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran :Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kumalasari, Ika Dyah, Anik Nawati, and Heri Maria Zulfiati. 2024. "PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS SCREAMBLE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS SD." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(01):2480–90.
- Leni, Marlina, and Sholehun. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong." *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 2(1):66–74.
- Marthaningrum, ETTY, and Agustina Tyas Asri Hardini. 2023. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(02):4705–22.
- Nadziroh, Chairiyah dan Wachid Pratomo. 2010. "Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan." *Jurnal Konstitusi* 7(1):181–212.
- Nurjanah, Reni. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Repository UNJ*.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Meliani, and Anne Effane. 2023. "Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan." *Karimah Tauhid* 2(1):135–41. doi: 10.29240/jsmp.v1i2.295.
- Riyanni. 2022. "Peranan Penting Guru Indonesia Dalam Mencerdaskan Kehidupan Bangsa Serta Tantangannya Pada Pembelajaran Abad 21."

- Thesiscommons.Org* 1–6.
- Rizkah. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Ilmiah IPS Dan Humaniora* 1(2):48–51.
- Rohmatilahi, Levy, Nur Kholisah, Muh Husen Arifin, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Urgensi Pembelajaran IPS Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Budaya Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(1):4270–76.
- Romadhoni, Kurnia, Khotimatul Hasanah, and Pidekso Adi. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas 5 Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(1):3790–3803. doi: 10.23969/jp.v8i1.8413.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. 2022. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(3):216–23. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss3.176.
- Suhaemi, Andi, Endang Tri Asih, and Fitriyah Handayani. 2020. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd." *Jurnal Holistika* 4(1):36. doi: 10.24853/holistika.4.1.36-45.
- Suharini, Erni, Dwi Meliana, Tjaturahono Sanjoto, and Edi Kurniawan. 2020. "The Strategy of Disaster Mitigation Literacy through Problem-Based Learning (PBL) in the School Prone to Tidal Floods." doi: 10.4108/eai.18-7-2019.2290156.
- Surani, T. R. I. 2018. "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gedung Agung Kecamatan Jati Agung." *Digital Repository UNILA*.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triyanto, Achmad, Aries Tika Damayanti, and Prawesty Damayanti. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Picture and Picture Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas Vi Sdn Kalicari 01." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2):1850–59. doi: 10.36989/didaktik.v9i2.910.
-