

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)
BERBASIS GAME INTERAKTIF *WORDWALL* PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VIII SMPN 2 SELONG**

Ilham Ramadhani¹, Hary Murcahyanto², Rohayati³

PPG Universitas Hamzanwadi

1ilhamramadhani0229@gmail.com, 2harymurcahyanto@gmail.com,

3rohayati91@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the quality of the Indonesian language learning process for eighth-grade students at SMPN 2 Selong by implementing the Problem-Based Learning (PBL) model in conjunction with the interactive game platform Wordwall. The study employed a participatory Classroom Action Research (CAR) approach involving 43 students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation, and subsequently analyzed qualitatively through the stages of data condensation, presentation, and conclusion verification. The results indicate that the implementation of Wordwall-based PBL enhanced the quality of the learning process, evidenced by increased student engagement, collaboration skills, and active participation in learning activities. Questionnaire results revealed that all students responded positively to the instruction, with 53.49% identifying the interactive games as the most helpful activity for understanding the material. The integration of PBL and Wordwall rendered the learning experience more interactive, collaborative, student-centered, and meaningful. These findings suggest that the model holds potential as an alternative approach to improving the quality of Indonesian language instruction, although further extensive research is warranted.

Keywords: Problem-Based Learning, Wordwall, interactive games, Indonesian language learning, SMPN 2 Selong

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia melalui implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dikolaborasikan dengan media permainan interaktif Wordwall pada murid kelas VIII SMPN 2 Selong. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) partisipatif dengan melibatkan 43 murid. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan kondensasi, penyajian, serta verifikasi kesimpulan berdasarkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL berbasis Wordwall mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditandai oleh meningkatnya keaktifan, kemampuan bekerja sama, serta keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa seluruh murid memberikan

respons positif terhadap pembelajaran dan 53,49% menyatakan permainan interaktif merupakan aktivitas yang paling membantu dalam memahami materi. Integrasi PBL dan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih interaktif, kolaboratif, berpusat pada murid, dan bermakna. Temuan ini menunjukkan bahwa model tersebut berpotensi menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia, meskipun masih diperlukan penelitian lanjutan yang luas.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, *Wordwall*, permainan interaktif, pembelajaran Bahasa Indonesia, SMPN 2 Selong

A. Pendahuluan

Pendidikan dan pengajaran sangat berkaitan dengan teknik, metode, model, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Seiring dengan perkembangan zaman, model pembelajaran pada dunia pendidikan semakin beragam. Hal tersebut terjadi pada semua mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki indikator capaian pembelajaran yang meliputi kegiatan menulis, menyimak, membaca, dan berbicara. Setiap model pembelajaran memiliki sintagmatik yang dijadikan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang ditujukan untuk materi keterampilan berbahasa,

salah satunya pembelajaran menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar dalam berbahasa yang menggunakan media bahasa tulis dalam penyampaian. Berdasarkan empat dasar keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, menulis berada pada tingkatan terakhir. Hal tersebut disebabkan menyimak dan berbicara dipelajari saat bayi, sedangkan menulis membutuhkan pelatihan-pelatihan yang harus dilakukan secara konsisten untuk menguasainya.

Pendidikan akan selalu melibatkan proses berpikir. Proses berpikir ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah cara berpikir manusia (Afidah et al., 2012). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang

menyajikan masalah dunia nyata kepada siswa agar mereka belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menguasai materi secara mandiri melalui kerja sama kelompok (Mahagia et al., 2023). Selain itu, hasil penelitian dari (Rorimpandey et al., 2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning memanfaatkan permasalahan secara kontekstual sehingga mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk mengasah, mengembangkan, serta meningkatkan kemampuan untuk memecahkan masalah serta menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian ini, model pembelajaran problem based learning diterapkan dengan memanfaatkan media digital interaktif dari situs web bernama wordwall. Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang memudahkan guru untuk membuat kuis, anagram, menjodohkan, memasang pasangan, kata acak, mengelompokkan, memasang pasangan, pencarian kata, dan sebagainya

(Wahyu et al., 2022). Dengan menggunakan platform ini guru dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, nyaman, dan menggembirakan. Selain itu, platform ini juga dapat meningkatkan minat belajar murid terutama pada materi pembelajaran menulis puisi (Zaenatun et al., 2021).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi kehidupan. Keterampilan menulis harus dimiliki oleh setiap murid, baik yang sedang menempuh pendidikan dasar, menengah, dan atas (Qeis Karina Puspasari & Nas Haryati Setyaningsih, 2020). Selain itu, keterampilan menulis juga menjadi salah satu kunci keberhasilan bagi murid dalam mempelajari materi bahasa, sastra, sosial, dan lain-lain. Menurut Tarigan (dalam Rahayu 2015:127) keterampilan menulis tidak akan muncul secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang sering dan teratur. Pada penelitian ini, keterampilan menulis yang dikembangkan adalah kemampuan menulis puisi

pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan perspektif pendidikan, menulis puisi termasuk seni sastra yang menjadi salah satu instrumen untuk mengasah kemampuan intelektualitas dan sensibilitas antara pikiran dan perasaan. Puisi adalah salah satu karya sastra yang bernilai tinggi karena memiliki berbagai unsur-unsur pembangun di dalamnya (Kusrianti & Teguh, 2019). Unsur tersebut terdiri dari unsur fisik dan unsur batin. Kedua unsur tersebut saling terjalin dan saling menguatkan untuk membentuk karya puisi yang utuh dan bermakna. Struktur fisik puisi terdiri atas diksi, pengimajian, kata konkrit, majas, verifikasi, dan tipografi puisi. Sedangkan struktur batin puisi terdiri atas tema, nada, perasaan, dan amanat.

Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, pembelajaran menulis puisi perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal peneliti bahwa pembelajaran yang dilakukan guru hanya berorientasi

pada materi secara teoretis saja. Model pembelajaran serta media yang digunakan cenderung belum mendorong kreativitas dalam diri murid. Pembelajaran model tersebut masih dianggap belum memenuhi tujuan pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kusrianti & Teguh pada tahun 2019. Kondisi ideal yang diharapkan dari pembelajaran menulis puisi adalah murid mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki, serta mampu mengolaborasikan antara kemampuan pikiran dan perasaannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 2 Selong Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran menulis puisi. Pertama, sebagian besar murid masih menganggap kegiatan menulis puisi adalah kegiatan yang lumayan sulit. Kedua, murid kurang berminat dalam menulis puisi. Ketiga, murid masih kesulitan memahami langkah-langkah dan pemilihan diksi dalam menulis puisi.

Keempat, pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat pada guru atau bersifat konvensional. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning yang memanfaatkan media digital interaktif berupa game dari situs web wordwall pada materi "menulis puisi" kelas VIII SMP Negeri 2 Selong sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Partisipan yaitu penelitian tindakan (action research) yang melibatkan peneliti, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Selong Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur. Penelitian tindakan kelas partisipan ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan mutu proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana

dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2009: 26). Selain itu, (Fakhriyah et al., 2021) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas mencakup empat tahapan, yaitu tahap pra tindakan, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini meliputi 43 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Selong. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian yaitu 1) Lembar observasi yang meliputi catatan aktivitas guru, peserta didik, dan suasana pembelajaran. 2) Angket dalam bentuk google form berisi pertanyaan terhadap murid dan guru terkait strategi, media, metode, dan model pembelajaran yang diterapkan. 3) Dokumentasi meliputi data atau arsip sebagai bukti pelaksanaan penelitian (Minarti, 2025). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data

kualitatif. Menurut (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024) Analisis data terdiri dari tiga jalur yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan atau verifikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Proses pembelajaran adalah kegiatan terarah antara guru dan murid untuk mencapai perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Minarti, 2025). Penelitian yang melibatkan dua orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan 43 responden murid, diperoleh gambaran komprehensif mengenai penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis game interaktif di kelas VIII SMP Negeri 2 Selong. Hasil observasi menunjukkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun murid. Guru masih menerapkan pendekatan konvensional yang berpusat pada metode ceramah, kurang memberi kesempatan murid untuk berdiskusi, memecahkan masalah, dan mempresentasikan wawasan baru mereka. Sementara itu, murid masih belum berpartisipasi secara maksimal

dan kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki. Selain itu, keterbatasan sumber belajar yang hanya berasal dari buku juga membuat minimnya keterlibatan murid, ditandai dengan kurangnya fokus dan antusiasme selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh 43 murid mengungkapkan bahwa mereka mengharapkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta model pembelajaran yang memberi ruang bagi kegiatan diskusi dan kerja sama antar murid. Hasil identifikasi tersebut memicu peneliti bersama guru mata pelajaran merancang tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada murid sebagai upaya meningkatkan partisipasi dan kualitas proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pendekatan sistematis yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelasnya sendiri melalui tindakan-tindakan reflektif yang berkelanjutan (Norlaila &

Herminal, 2021). Tahap pelaksanaan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media pembelajaran, lembar observasi, serta instrumen angket yang akan digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Guru menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning yang memaksimalkan kesempatan kepada murid untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta memanfaatkan media pembelajaran digital interaktif berbasis game guna mendukung pemahaman materi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru, keterlibatan murid, serta kondisi dan suasana pembelajaran di kelas sebagai bahan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan.

Hasil dari observasi lanjutan menunjukkan adanya perkembangan positif setelah tindakan diterapkan.

Guru mampu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan lebih berperan sebagai fasilitator dalam mendampingi murid selama proses belajar. Keaktifan murid juga mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya keberanian murid dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta mulai percaya diri dalam menulis sebuah puisi sederhana. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, komunikatif, dan kolaboratif dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan dilakukan. Pemanfaatan model dan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis game juga memberikan dampak positif terhadap perhatian dan pemahaman murid sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan lebih baik.

Tahap terakhir yang dilakukan adalah tahap refleksi, tahap ini dilakukan oleh peneliti dan guru untuk mengetahui bahwa tindakan yang diterapkan telah memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Keaktifan murid meningkat, komunikasi antara guru dan murid menjadi lebih efektif, serta

suasana belajar berlangsung lebih kondusif dan menyenangkan. Selain itu, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis game interaktif pada website Wordwall tersebut juga sesuai dengan kebutuhan dan kesiapan belajar murid yang ada di kelas VIII SMP Negeri 2 Selong. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil angket yang berisi tanggapan dari 43 murid.

**Tabel 1 Respon Belajar Murid Kelas VIII
SMPN 2 Selong**

Aspek	Jumlah Murid	Persentase
Memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game	43	100%
Menyatakan kegiatan pembelajaran berbasis game sangat membantu memahami materi	23	53,49%
Menyatakan diskusi paling membantu memahami materi	9	20,93%
Menyatakan menulis/ringkasan paling membantu memahami materi	8	18,60%

Aspek	Jumlah Murid	Persentase
Menyatakan tanya jawab paling membantu memahami materi	2	4,65%
Menganggap video/audio-visual paling membantu memahami materi	12	27,91%
Menganggap gambar/media visual paling membantu memahami Pelajaran	11	25,58%
Menganggap buku sebagai media paling membantu	7	16,28%

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh gambaran bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game memperoleh respons yang sangat positif dari seluruh peserta didik. Seluruh murid yang berjumlah 43 orang (100%) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif mampu meningkatkan minat, antusiasme, serta keterlibatan aktif murid selama proses

pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang dikemas dalam bentuk permainan menjadikan pembelajaran lebih interaktif sehingga mendorong peserta didik untuk mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan lebih termotivasi.

Berdasarkan aktivitas yang dinilai paling membantu dalam memahami materi, sebanyak 23 murid (53,49%) memilih pembelajaran berbasis game sebagai aktivitas yang paling efektif. Persentase tersebut merupakan yang tertinggi dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran lainnya. Hasil ini mengindikasikan bahwa game edukatif tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu, sebanyak 9 murid (20,93%) menyatakan bahwa kegiatan diskusi merupakan aktivitas yang paling mendukung pemahaman mereka terhadap materi. Melalui diskusi, peserta didik memiliki kesempatan untuk bertukar gagasan, menyampaikan pendapat, serta memperoleh pemahaman baru

melalui interaksi dengan teman sekelompok. Selanjutnya, 8 murid (18,60%) mengungkapkan bahwa kegiatan menulis atau membuat ringkasan membantu mereka memahami materi karena mendorong proses pengolahan kembali informasi yang telah dipelajari. Sementara itu, 2 murid (4,65%) memilih metode tanya jawab sebagai aktivitas yang paling membantu karena memungkinkan mereka memperoleh penjelasan secara langsung dari guru terhadap materi yang belum dipahami.

Tabel 1 juga menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman murid. Sebanyak 12 murid (27,91%) menyatakan bahwa media video atau audio-visual merupakan media yang paling membantu dalam memahami materi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui kombinasi gambar bergerak dan suara mampu meningkatkan perhatian serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, 11 murid (25,58%) memilih media gambar atau media visual sebagai media yang paling efektif karena

mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan memudahkan mereka mengaitkan materi dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, sebanyak 7 murid (16,28%) tetap menganggap buku sebagai media pembelajaran yang paling membantu karena memuat penjelasan materi yang lebih lengkap dan dapat dipelajari kembali secara mandiri kapan saja.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game yang dipadukan dengan penggunaan media audio-visual, media visual, serta aktivitas diskusi dan menulis mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada murid. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa kombinasi antara unsur permainan dengan berbagai media dan aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru disarankan untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis game dengan mengintegrasikan berbagai media dan

strategi pembelajaran agar kebutuhan belajar murid yang beragam dapat terakomodasi dengan baik.

Pembahasan

Hasil observasi, angket, dan dokumentasi menunjukkan bahwa tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 2 Selong. Penerapan pembelajaran yang berorientasi pada murid mampu meningkatkan aktivitas belajar, komunikasi, kerja sama, serta motivasi murid selama mengikuti proses pembelajaran. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2009) yang menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang direncanakan secara berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung pendapat (Fakhriyah et al., 2021) yang menjelaskan bahwa tahapan PTK, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, hingga refleksi, mampu menghasilkan perbaikan yang berkesinambungan terhadap proses pembelajaran.

Setelah model pembelajaran Problem Based Learning dipadukan dengan media game interaktif berbasis Wordwall diterapkan, terjadi perubahan yang cukup nyata dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan mendampingi murid selama proses pembelajaran, sedangkan murid memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Perubahan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, komunikatif, kolaboratif, dan berorientasi pada kebutuhan murid.

Data angket menunjukkan bahwa seluruh murid (100%) memberikan respons positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis game. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan unsur permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan murid. Media game interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mendorong murid untuk berpartisipasi

secara aktif dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya perhatian, antusiasme, dan keterlibatan murid selama mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lanjutan, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbasis game interaktif juga berdampak pada perubahan perilaku belajar murid. Murid terlihat lebih aktif dalam mengajukan maupun menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman kelompok, serta menunjukkan kepercayaan diri yang lebih baik ketika menulis puisi sederhana. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas secara lebih optimal. Selain itu, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga murid lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan model Problem Based Learning berbasis game interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, serta pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, pengintegrasian model Problem Based Learning dengan media digital interaktif seperti Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar lebih efektif, menarik, dan berpusat pada murid. Penerapan model tersebut juga berpotensi menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya partisipasi murid yang masih sering dijumpai pada model pembelajaran yang menggunakan pendekatan konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, I. N., Santosa, S., & Indrowati, M. (2012). Pengaruh penerapan Metode Socratic Circles disertai media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(3), 1-15.
- Amir, M. (2025, August). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 002 Samarinda Kota. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 6, pp. 109-114).
- Fakhriyah, N., Muslimin, & Halik, A. (2021). Penerapan Metode Directed Reading Thinking Activity Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, XX, 1–5.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis penggunaan media interaktif Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 466-473.
- Herminal, D. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 727-743.

- Kusrianti, A., & Suharto, V. T. (2019). Penerapan model pembelajaran problem based learning dengan multimedia untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 3(2), 145-152.
- Mahagia, F. A., Goni, A. M., & Rorimpandey, W. H. (2023). Model pembelajaran problem based learning (PBL) meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 1055-1066.
- Puspasari, Q. K., & Setyaningsih, N. H. (2020). Keefektifan model pembelajaran Picture and Picture dan model Sugesti Imajinasi dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 19-25.
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rorimpandey, W., Lumintang, P., & Tuerah, P. (2023). Pengaruh Model PBL Dan Evaluasi Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar Bilangan Bulat Kelas VI SD Negeri Desa Dodap. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 858-873.
- Sanjaya, W. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana.
- Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuti, R., & Aeni, A. N. (2021). Pengaruh pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 183.