

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PROJECT BASED  
LEARNING BERBANTUAN MEDIA WORDWALL PADA SISWA KELAS V  
SDN PETERONGAN**

Hilwa Layyina<sup>1</sup>, Farida Nursyahadiyah<sup>2</sup>, Ikha Listyarini<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang  
hilwalayyina2@gmail.com<sup>1</sup>; faridanursyahidah@upgris.ac.id<sup>2</sup>;  
ikhalistyarini@upgris.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to improve student learning outcomes using a project-based learning model assisted by wordwall media. This type of research used is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were fifth grade students at SDN Peterongan Semarang for the 2023/2024 academic year as many as 26 students as recipients of the action, while those providing the action were researchers and homeroom teachers of class V. The research was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of 1 meeting. The independent variable in this study is the Project Based Learning (PBL) learning model and wordwall media, while the dependent variable in this study is student learning outcomes in Theme 6 Sub-theme 3 Learning 4. Data collection techniques using observation techniques, interviews, tests for each cycle, and documentation. Data analysis used includes quantitative and qualitative data analysis. The results showed that cognitive learning outcomes increased from the pre-cycle stage, namely 38.5% (Need Guidance), then after the first cycle increased to 84.6% (good) and increased in cycle II with a classical completeness percentage of 96.2% (good). Thus it can be concluded that the application of the Project Based Learning (PBL) learning model assisted by wordwall media is effective and appropriate for use in learning activities.*

*Keywords: Learning Outcomes, Project Based Learning (PBL), Wordwall.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media Wordwall. Jenis penelitian yang digunakan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Peterongan Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 sebanyak 26 siswa sebagai penerima tindakan, sedangkan yang memberikan tindakan adalah peneliti dan wali kelas V. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari 1 pertemuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) dan media Wordwall, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 4. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes setiap siklus, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 38,5% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 84,6% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 96,2% (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model

pembelajaran model *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media wordwall efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Project Based Learning* (PBL), Wordwall.

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum 2013 mengajarkan tentang pendekatan tematik integratif yang di dalamnya terdapat beberapa tema, kemudian di dalam tema terdapat subtema di dalam subtema terdapat beberapa pembelajaran dan mata pelajaran yang diantaranya ada PPKn dan IPS. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara terpadu. Kebijakan ini antara lain memberi ruang gerak yang luas kepada lembaga pendidikan khususnya SD/MI dalam mengelola sumber daya yang ada, dengan cara mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga mampu melakukan terobosan-terobosan sistem pembelajaran yang inovasi dan kreatif.

Pembelajaran ialah proses agar siswa melakukan aktivitas belajar baik di kelas atau di luar kelas. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan seorang guru agar

dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan. Pembelajaran adalah kegiatan mempengaruhi peserta didik untuk senantiasa mengembangkan segala potensinya melalui proses belajar mengajar (Angga & Iskandar, 2020). Kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik tersebut, dalam aspek kognitif, afektif, dan keterampilannya. Dalam pembelajaran, guru tidak hanya sebagai pemimpin yang hanya mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan, namun juga bertugas sebagai motivator, fasilitator dan mediator. Hal itu, untuk menghadapi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dalam pembelajaran di kelas dan pengelolaan kelas harus disesuaikan dengan standar kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Hasanah *et al.* (2019) menyatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat yang ampuh untuk mengembangkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi dalam bentuk

media pembelajaran yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dan guru juga akan terbantu dengan adanya media tersebut.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan telah merubah paradigma guru dan siswa. Guru saat ini dituntut untuk selalu belajar dan beradaptasi agar terbiasa menggunakan perangkat dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi ajar yang akan disampaikan dan sesuai dengan kapasitas tingkat kecerdasan peserta didik sehingga hasil belajar dapat maksimal. Pencapaian hasil belajar yang maksimal tidak hanya dengan menggunakan media saja namun juga penerapan model pembelajaran. Menurut Khoerunnisa & Aqwal (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran), sehingga kegiatan

belajar lebih baik. Hal ini merupakan potensi yang perlu diperhatikan para pendidik. Salah satu wujud dari perhatian tersebut adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran yang tepat dengan penerapan model dan penggunaan media yang selaras dengan kemajuan teknologi. Sejalan dengan penelitian Tekege (2017) menyatakan bahwa guru memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, oleh karena itu pengetahuan, keterampilan serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung proses pembelajaran menjadi sesuatu hal yang penting untuk diketahui oleh guru saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa guru pada saat pembelajaran tematik jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang saat ini dan guru hanya memanfaatkan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran yang ada di youtube saja. Sehingga siswa kurang semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang memahami yang disampaikan guru. Selain itu, siswa dalam kegiatan

pembelajaran masih kurang aktif, berbicara dengan teman sabngkonya minat belajar siswa masih kurang. Situasi semacam ini harus dilaksanakan perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Hal ini terlihat dari 26 siswa pada hasil prasiklus menunjukkan bahwa presentase hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS yang terdiri dari 18 putra dan 8 putri, berdasarkan hasil ulangan tengah semester ada 10 siswa (38,5%) yang telah memenuhi standart KKM dan 16 siswa (61,5 %) belum memenuhi standart KKM.

Pembelajaran tematik kurikulum 2013 tersebut perlu diberikan solusi agar hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat. Menurut Firdaus & Badriyah (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang memuat konsep pembelajaran dengan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kurikulum 2013 menekankan pada proses pembelajaran yang berbasis pada siswa, sehingga model pembelajaran yang digunakan adalah

model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Terdapat beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013, salah satunya adalah model *Project Based Learning* (PBL). *Project Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Amir *et al.*, 2020). Sedangkan, salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu model pembelajaran PBL ialah Wordwall.

Aplikasi Wordwall berbasis game merupakan sebuah aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dpaat digunakan oleh pendidikan untuk dapat memberikan peringkat materi yang telah diajarkan. Aplikasi game tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan

demikian, menurut Aryani *et al.* (2021) menyatakan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media Wordwall. Dengan itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Wordwall pada Siswa Kelas V SDN Peterongan”..

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Peterongan pada semester 2 tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 26 siswa sebagai penerima Tindakan. Sedangkan yang berperan sebagai subjek pemberian Tindakan adalah peneliti yang bekerjasama dengan wali kelas V. Waktu penelitian dilaksanakan pada 17 s.d 24 Februari 2023. Setiap siklus meliputi

satu kali pertemuan dengan empat tahap penting dalam setiap siklusnya (Kemmis dan McTaggart, 1998) yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan, (c) observasi, (d) refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan tes setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas ini, sebelumnya peneliti melakukan observasi terhadap kondisi dan situasi kelas VB. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirasa sangat cocok digunakan, karena penelitian ini dikhususkan pada permasalahan pembelajaran yang timbul dalam kelas, guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif. PTK dipilih karena mempunyai beberapa keistimewaan yaitu mudah dilakukan oleh guru, tidak mengganggu jam kerja guru, selain itu sambil mengajar bisa sekaligus melakukan penelitian serta tidak memerlukan perbandingan. Penelitian Tindakan Kelas ini, secara garis besar terdapat 4 tahapan yang sudah lazim digunakan, yaitu tahap perencanaan,

pelaksanaan, observasi dan refleksi. Maka dari itu sub bab ini menyajikan data paparan yang mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan adalah hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar kognitif Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 4 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS menggunakan media wordwall, dengan mengacu pada tujuan penelitian yaitu untuk peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa.

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) selama 2 JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media wordwall pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) ialah metode pembelajaran yang berkaitan dengan permasalahan untuk mendorong siswa belajar dan bekerja kooperatif dalam kelompok agar mendapatkan solusi, berpikir kritis dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki atau dari

sumber lain. Menurut Lidnillah & Mawardi (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran PBL menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajaran serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya dan sumber-sumber lainnya. Sedangkan, media wordwall merupakan media berbasis aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Media tersebut juga sudah tersedia contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna bisa mendapatkan gambaran untuk berkreasi nantinya dalam aplikasi tersebut. Menurut Ma'rifah & Mawardi (2022) menyatakan bahwa Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Hal ini nantinya cocok untuk merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Peterongan dalam Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan pada mata

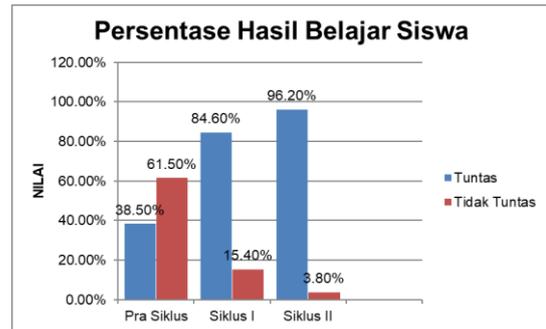
pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN Peterongan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan dalam bentuk tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Kognitif Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Nilai Ketuntasan Belajar		Pra Siklus I		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 70	Tuntas	10	38,5%	22	84,6%	25	96,2%
< 70	Belum Tuntas	16	61,5%	4	15,4%	1	3,8%
Jumlah		26	100%	26	100%	26	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif yang diperoleh 26 siswa kelas IV SDN Peterongan hasil ulangan tengah semester pada pra siklus 38,5% siswa tuntas dan 61,5% siswa tidak tuntas. Penerapan model Problem Based Learning berbantuan media aplikasi wordwall hasil belajar kognitif siswa meningkat siklus I memperoleh ketuntasan sebesar 84,6% dan 15,4% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami

peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 96,2% siswa tuntas dan 3,8% siswa tidak tuntas. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat diagram berikut ini.



**Gambar 1 Diagram Batang Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar siswa kegiatan pengetahuan siswa diperoleh dari tes evaluasi pada siklus I dan Siklus II. Tes yang diberikan berupa soal uraian sebanyak 10 soal. Pada siklus I soal evaluasi terdiri dari 5 soal Bahasa Indonesia dan 5 soal IPS sedangkan pada siklus II soal evaluasi terdiri dari 7 soal IPS dan 3 soal Bahasa Indonesia. Soal evaluasi diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDN Peterongan yang berjumlah 26 siswa dengan tingkat ketuntasan sesuai dengan KKM yaitu 75.

Sejalan dengan penelitian Pramesti et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Wordwalldi SDN Purwanto 1 Malang kelas 1C dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada kegiatan pra siklus, keaktifan

peserta didik hanya 50%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 62,85%. Sedangkan pada siklus II keaktifan sangat meningkat menjadi 86,42%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Sedangkan, Sari & Hamimah (2023) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, yaitu: a) peningkatan skor pengamatan perencanaan dari 92,71% hingga 95,83%; b) Aktivitas guru meningkat dari 83,75% hingga 95%; c) aktivitas siswa meningkat dari 83,75% hingga 95%; sedangkan d) hasil belajar juga mengalami peningkatan dari 75,61 hingga 91,32. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe Two Stay Two Stay berbantuan media wordwall bisa meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem Based Learning* (PBL) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan hipotesis tindakan ini yaitu "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Wordwall pada Siswa Kelas V SDN Peterongan". Hal itu, sejalan dengan Rodzikin & Mareta (2023) menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar naik dari siklus I yakni sebesar 53,85 % menjadi 84,62% setelah siklus II. Hasil belajar juga meningkat

dari siklus I ke siklus II dengan masing-masing 64,42 dan 85,58. Studi ini menyimpulkan bahwa melalui pemanfaatan model *Problem Based Learning* berbantuan media berbasis IT Wordwall, akan ada peningkatan hasil belajar pada pembelajaran tematik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif meningkat dari tahap prasiklus yaitu 38,5% (Perlu Bimbingan), kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 84,6% (baik) dan meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal 96,2% (baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran model *Project Based Learning* (PBL) berbantuan media wordwall efektif dan layak digunakan di kegiatan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amir et al. (2020). Penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran Tematiksiswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22-34. doi: <https://doi.org/10.47323/ujss.v1i2.22>

- Angga & Iskandar, S.(2022). Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Mewujudkan Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu*, 6(3), 5296-5301. <https://doi.org/10.20473/vol2iss20152pp108-129>
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *TERANG: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri*, 4(1), 116–124.
- Firdaus, F. M., & Badriyah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa SD Islam Taman Qur'aniyah Jakarta Selatan. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 95.
- Hasanah et al., (2019). Efektivitas model pembelajaran Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (REACT) dan reciprocal teaching berbantuan game edukasi. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 92-101.
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S.M.(2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 2-27.
- Lidnillah, A. H., & Mawardi, I. (2015). Praktik Gharar Pada Hubungan Bisnis UMKM-Eksportir Furnitur di Jepara. *Jurnal Ekonomi Syariah Teori Dan Terapan*, 2(2). 108-127. doi:
- Ma'rifah, M.Z., & Mawardi.(2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3), 225-235.
- Pramesti et al.(2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 489-499.
- Rodzikin, K., & Mareta, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 4 Palembang Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwal. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 10(1), 13-25.
- Sari, D.D., & Hamimah.(2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbantuan Wordwall di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah dasar*, 11(1), 148-159.
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, 2(1), 40-52.