

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS
BELAJAR SISWA**

Marbella Hasan¹, Irvin Novita Arifin², Muhammad Sarlin³, Meylan Saleh⁴, Nurainun⁵

PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo¹²³⁴⁵

e-mail: marbellahasan290@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo?”. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media wordwall pada aktivitas belajar siswa kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo meningkat. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase 47,62%. Pada siklus I pertemuan 2 terjadi sebesar 56,92% dan pada siklus II pertemuan 1 aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 80,95%. Dan pada siklus II pertemuan 2 meningkat sebanyak 94,16%. Maka, ketuntasan aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 52,87% dan pada siklus II meningkat menjadi 91,55%. Jadi dari siklus I ke siklus II aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 44,68%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media Wordwall aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN no. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo meningkat.

Kata Kunci: *PBL, Media Wordwall, Aktivitas Belajar*

ABSTRACT

The research problem in this study is: “Can the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Wordwall media improve students’ learning activity in the IPAS subject for Grade V at SDN No. 43 Hulontalangi, Gorontalo City?” This study employed a Classroom Action Research (CAR) method. Data collection techniques included observation and documentation. The subjects of this study were the fifth-grade students of SDN No. 43 Hulontalangi, Gorontalo City. The results showed that after implementing the Problem-Based Learning model assisted by Wordwall media, students’ learning activity improved. In Cycle I, the first meeting reached 47.62%, and in the second meeting, it increased to 56.92%. In Cycle II, the first meeting showed an increase to 80.95%, and the second meeting reached 94.16%. Thus, the overall learning activity completeness increased from 52.87% in Cycle I to 91.55% in Cycle II, showing an improvement of 44.68%. Based on these results, it can be concluded that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by Wordwall media effectively enhances students’ learning activity in the IPAS subject for Grade V at SDN No. 43 Hulontalangi, Gorontalo City.

Keywords: *Problem-Based Learning, Wordwall Media, Learning Activity*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama dalam membentuk karakter dan pengetahuan individu. Melalui pendidikan, pengajar membimbing, membentuk, dan menyampaikan ilmu untuk menghilangkan ketidaktahuan serta mengembangkan kecerdasan dan keterampilan siswa (Sutisno, 2019). Peran guru sangat vital dalam proses ini, karena mereka tidak hanya harus menguasai materi, tetapi juga memahami keberagaman kemampuan dan kepribadian setiap



siswa (Achru, 2019). Memilih model dan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mencegah kebosanan atau hilangnya semangat belajar pada siswa (Nehru & Olahairullah, 2022).

Namun, observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo menunjukkan adanya tantangan. Selama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), model dan media yang digunakan guru cenderung kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru, sehingga partisipasi siswa dalam proses pembelajaran kurang aktif. Dari 26 siswa, hanya 16 siswa yang terlihat memperhatikan guru, sementara 10 siswa lainnya menunjukkan kurangnya keterlibatan. Hal ini terlihat dari keengganan siswa menjawab pertanyaan tanpa dipanggil, minimnya inisiatif bertanya, serta partisipasi yang rendah dalam tugas kelompok, yang sering berujung pada kebiasaan menyalin jawaban teman karena ketidakpahaman.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V belum sepenuhnya berhasil karena hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keaktifan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan mendorong keaktifan siswa di kelas. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) hadir sebagai salah satu strategi yang relevan untuk pembelajaran di masa kini. PBL memanfaatkan permasalahan nyata sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan, melatih kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah (Fakhriyah, 2014). Model PBL akan lebih efektif dan menarik bila didukung oleh media pembelajaran digital. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Wordwall.

Wordwall merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis *game online* yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan (Purnamasari dkk., 2020). Aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa, termasuk interaksi kompetitif dengan teman sejawat (Purnamasari dkk., 2020). Wordwall menyediakan berbagai *template* aktivitas, seperti menebak gambar, teka-teki, dan kuis, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi (Nadia dkk., 2022).

Berdasarkan uraian masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas kombinasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Wordwall dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. Urgensi penelitian ini adalah untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan kurangnya keaktifan siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Dengan demikian, penelitian ini mengangkat judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di SDN 43 Hulontalangi Kota Gorontalo”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di SDN 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Sumber data penelitian ini adalah hasil aktivitas belajar siswa kelas V. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pemantauan dan evaluasi, tahap refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjul hasil dan subjudul pembahasan

Hasil

Bagian ini menyajikan deskripsi pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) dan hasil analisis data aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan 26 siswa kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo (14 laki-laki dan 12 perempuan). Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, di mana peneliti berperan sebagai guru, didampingi oleh guru wali kelas dan teman sejawat sebagai observer menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Wordwall diterapkan dalam setiap sesi pembelajaran.

Hasil Siklus I

Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus I pertemuan 1 dilakukan pada 18 Februari 2025 dengan materi "Mengenal Organ Pencernaan Manusia". Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan (salam, doa, presensi, lagu nasional, apersepsi), dilanjutkan dengan kegiatan inti (penjelasan materi, video pembelajaran, sesi tanya jawab tentang peran organ pencernaan). Guru kemudian mengajak siswa bermain *games* kuis menggunakan aplikasi Wordwall untuk melatih pemahaman. Siswa menunjukkan antusiasme, meskipun sebagian masih kurang aktif dalam menjawab. Setelah itu, siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk mengerjakan LKPD secara diskusi, dengan guru membimbing setiap kelompok. Pembelajaran diakhiri dengan kesimpulan dan doa.

Tabel 1. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1

Aspek Indikator Aktivitas Belajar	Persentase (%)	Kategori
Mengamati	50.96	Kurang Aktif
Menanya	33.33	Kurang Aktif
Mengumpulkan Informasi	47.43	Kurang Aktif
Mengolah Informasi	50.00	Kurang Aktif
Mengkomunikasikan	56.41	Kurang Aktif
Rata-rata Keseluruhan	47.62	Kurang Aktif

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 berada pada kategori Kurang Aktif (47.62%), dengan aspek menanya menjadi yang terendah.

Refleksi Siklus I Pertemuan 1

Refleksi menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran telah dilaksanakan sesuai prosedur, masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki. Hasil observasi aktivitas guru hanya mencapai 56.25% (Kurang Aktif), dengan beberapa aspek yang belum optimal, seperti: (1) tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) kurangnya kemampuan membentuk kelompok diskusi, (3) pengkondisian kelas yang belum maksimal, (4) tidak memberikan tanggapan atas jawaban siswa, dan (5) tidak memberikan kesempatan bertanya.

Aktivitas siswa juga belum mencapai target, dengan indikator Menanya yang paling rendah (33.33%). Hal ini disebabkan siswa belum terbiasa bertanya, takut salah, kurangnya rasa ingin tahu, dan kurangnya waktu/kesempatan. Rencana perbaikan untuk siklus II meliputi: penegasan aturan kelas, *random* tempat duduk, pengamatan guru yang lebih intensif, pengarahan siswa untuk membuat pertanyaan, dan pemberian motivasi positif.

Pertemuan 2

Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dilakukan pada 20 Februari 2025, membahas materi "Macam-Macam Makanan Bergizi". Struktur pembelajaran mirip dengan pertemuan sebelumnya, termasuk penggunaan video dan *game* Wordwall (fitur *gameshow*). Antusiasme siswa meningkat, dengan banyak yang bersemangat mengangkat tangan dan memberikan jawaban.

Tabel 2. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2

Aspek Indikator Aktivitas Belajar Persentase (%) Kategori		
Mengamati	48.70	Kurang Aktif
Menanya	50.00	Kurang Aktif
Mengumpulkan Informasi	57.69	Cukup Aktif
Mengolah Informasi	64.10	Cukup Aktif
Mengkomunikasikan	64.10	Cukup Aktif
Rata-rata Keseluruhan	56.91	Cukup Aktif

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 menunjukkan peningkatan menjadi 56.91% (Cukup Aktif). Indikator mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan sudah masuk kategori Cukup Aktif, meskipun tiga indikator lainnya masih Kurang Aktif.

Rekapitulasi Siklus I

Tabel 3. Rekapitulasi Indikator Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No Indikator yang Diamati	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	Rata-rata Siklus I (%)
1 Mengamati	50.96	48.70	49.83
2 Menanya	33.33	50.00	41.67
3 Mengumpulkan Informasi	47.43	57.69	52.56
4 Mengolah Informasi	50.00	64.10	57.05
5 Mengkomunikasikan	56.41	64.10	60.25
Rata-rata Keseluruhan	47.62	56.91	52.26

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I secara keseluruhan adalah 52.26% (Kurang Aktif). Hasil ini belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan sebesar minimum 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

Hasil Siklus II

Pertemuan 1

Tindakan siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada 24 Februari 2025, dengan materi "Tahapan Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia". Fokus perbaikan adalah mengatasi kekurangan siklus I, terutama dalam aktivitas belajar siswa. Proses pembelajaran serupa dengan siklus I, namun guru lebih intensif dalam membimbing dan memberikan kesempatan siswa bertanya. Antusiasme dan aktivitas siswa sudah mulai meningkat secara signifikan.

Tabel 4. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1

Aspek Indikator Aktivitas Belajar Persentase (%) Kategori		
Mengamati	77.88	Aktif
Menanya	69.23	Cukup Aktif
Mengumpulkan Informasi	85.89	Sangat Aktif
Mengolah Informasi	84.61	Sangat Aktif
Mengkomunikasikan	87.17	Sangat Aktif
Rata-rata Keseluruhan	80.96	Aktif

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 4.4, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 mencapai 80.96% (Aktif). Mayoritas indikator telah mencapai kategori Aktif atau Sangat Aktif, kecuali aspek Menanya yang masih di kategori Cukup Aktif, namun mendekati target keberhasilan. Refleksi menunjukkan bahwa aktivitas guru sudah sangat baik (16 aspek, 75%), dan aktivitas belajar siswa juga meningkat signifikan. Indikator "Menanya" (69.23%) menjadi fokus untuk ditingkatkan pada pertemuan berikutnya agar mencapai kriteria keberhasilan.

Pertemuan 2

Tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada 24 Februari 2025, dengan materi "Mengenali Masa Pubertas pada Remaja". Pembelajaran difokuskan untuk memastikan semua indikator aktivitas belajar siswa mencapai target.

Tabel 5. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2

Aspek Indikator Aktivitas Belajar Persentase (%) Kategori		
Mengamati	91.34	Sangat Aktif
Menanya	93.58	Sangat Aktif
Mengumpulkan Informasi	94.87	Sangat Aktif
Mengolah Informasi	94.87	Sangat Aktif
Mengkomunikasikan	94.87	Sangat Aktif
Rata-rata Keseluruhan	93.91	Sangat Aktif

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Berdasarkan Tabel 4.5, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan 2 meningkat tajam menjadi 93.91% (Sangat Aktif). Seluruh indikator aktivitas belajar telah mencapai kategori Sangat Aktif.

Rekapitulasi Siklus II

Tabel 6. Rekapitulasi Indikator Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator yang Diamati	Pertemuan 1 (%)	Pertemuan 2 (%)	Rata-rata Siklus II (%)
-----------	-------------------------------	------------------------	------------------------	--------------------------------

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

1	Mengamati	77.88	91.34	84.61
2	Menanya	69.23	93.58	81.40
3	Mengumpulkan Informasi	85.89	94.87	90.38
4	Mengolah Informasi	84.61	94.87	89.74
5	Mengkomunikasikan	87.17	94.87	91.02
Rata-rata Keseluruhan		80.96	93.91	87.44

(Sumber: Data olahan peneliti, 2024)

Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II secara keseluruhan adalah 87.44% (Sangat Aktif). Hasil ini telah melampaui indikator kinerja yang ditetapkan, yaitu minimum 75%.

Kesimpulan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil analisis dari dua siklus, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Wordwall telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Peningkatan ini ditunjukkan dari rata-rata aktivitas belajar siswa yang mencapai 87.44% pada Siklus II, jauh melampaui target minimum 75%. Intervensi tindakan ini memberikan efek positif, membuat siswa lebih semangat, aktif, dan berani dalam proses pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan selesai.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap tahap penelitian, mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), hingga refleksi, dilaksanakan secara sistematis. Tahapan pada siklus II secara khusus merupakan hasil perbaikan berdasarkan evaluasi mendalam dari kekurangan yang teridentifikasi pada siklus sebelumnya. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengumpulan dan analisis data aktivitas belajar siswa, yang diamati melalui lima indikator kunci: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi/mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Tujuan utama penelitian ini adalah mengukur sejauh mana penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hasil yang diperoleh dari kedua siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan pada rata-rata persentase aktivitas belajar siswa, seperti yang dapat dilihat pada Tabel 7 dan Gambar 1.

Tabel 7. Rata-Rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar (%)	Kriteria
Siklus I	52.87	Kurang
Siklus II	97.55	Sangat Aktif



Gambar 1. Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Peningkatan drastis dari 52.87% pada Siklus I menjadi 97.55% pada Siklus II secara jelas menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Wordwall layak dan efektif diterapkan di kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo. Hasil ini tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata aktivitas belajar siswa minimal 75%.

Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui sinergi antara karakteristik model PBL dan keunggulan media Wordwall. Model PBL, yang berpusat pada pemecahan masalah nyata, terbukti mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran karena siswa didorong untuk berpikir kritis dan mencari solusi (Fakhriyah, 2014; Nurbaiti, 2022). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak sekadar menerima informasi, melainkan aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan kognitif seperti berpikir kritis (Rauf, Arifin, & Arif, 2022). Ketika siswa dihadapkan pada masalah yang relevan, motivasi intrinsik mereka untuk belajar dan berinteraksi pun meningkat.

Dukungan dari media Wordwall juga memainkan peran krusial. Wordwall, sebagai media interaktif berbasis *game online*, berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Purnamasari dkk., 2020). Hal ini sangat penting mengingat temuan awal penelitian bahwa siswa cenderung kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran yang monoton. Fitur-fitur *gamifikasi* dalam Wordwall seperti kuis dan *gameshow* (Nadia dkk., 2022) mampu merangsang pikiran dan perasaan siswa, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, bahkan berkompetisi secara sehat dengan rekan-rekan sejawatnya (Purnamasari dkk., 2020). Ini juga sejalan dengan pentingnya inovasi media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas belajar siswa di era digital, khususnya untuk mata pelajaran IPAS (Afifah dkk., 2023; Almogofi dkk., 2023; Dewi dkk., 2023; Fathurhohman dkk., 2024; Purwati dkk., 2024).

Selain itu, peningkatan aktivitas siswa dalam aspek "menanya" pada siklus II—yang sebelumnya menjadi indikator terendah, menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang diciptakan melalui PBL dan Wordwall berhasil menumbuhkan keberanian dan rasa ingin tahu siswa. Siswa yang sebelumnya takut salah atau kurang percaya diri untuk bertanya, kini merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengajukan pertanyaan dan berinteraksi (bandingkan dengan temuan pada Siklus I yang menunjukkan siswa belum terbiasa dan takut salah). Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang mengedepankan interaksi sosial dan partisipasi aktif (Rohanah, Mirawati, & Anwar, 2020).

Kombinasi model PBL dengan media digital interaktif seperti Wordwall mencerminkan adaptasi yang tepat terhadap kebutuhan pembelajaran di masa kini. Seperti yang ditekankan oleh Nehru & Olahairullah (2022), guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih model dan



media yang sesuai agar siswa tidak kehilangan semangat belajar. Model ini juga memungkinkan guru untuk lebih fokus membimbing dan mengkondisikan kelas, mengatasi masalah pengkondisian kelas dan pembentukan kelompok yang kurang optimal pada siklus I.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa keberhasilan pembelajaran di tingkat dasar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus dan merangsang siswa untuk aktif dan terampil (Diastuti, 2021; Trianto, 2010). Model PBL yang mendorong pemecahan masalah dan didukung oleh media Wordwall yang interaktif, telah menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa merasa semangat dan aktif dalam pembelajaran IPAS, serta timbul sikap berani dan tidak takut salah dalam proses belajar. Hal ini pada akhirnya mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti, maka dengan menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwal* pada siswa kelas V SDN No. 43 Hulontalangi Kota Gorontalo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa karena kombinasi antara model pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media interaktif membuat siswa tertarik, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Media *wordwall* menyediakan berbagai aktivitas menarik seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang mendukung pencarian solusi dalam PBL, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Maka, ketuntasan aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 52,87% dan pada siklus II meningkat menjadi 97,55%. Jadi dari siklus I ke siklus II aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 44,68%.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 205.
- Afifah, S., M., N., et al. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recorvery.
- Almogofi, F., et al. (2023). *Media interaktif dalam pembelajaran IPS SD*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recorvery.
- Dewi, D., et al. (2023). *Pengembangan media interaktif berbasis IT IPAS*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recorvery.
- Diastuti, I. M. (2021). *Metode PBL melalui media marquee berbasis HOTS*. Lamongan: CV. Pustaka Djati.
- Erviana, Y. V., Sulisworo, D., Robi'in, B., & Afina, R. N. (2022). Model pembelajaran berbasis Problem Based Learning berbantuan Virtual Reality untuk peningkatan HOTS siswa.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan Problem Based Learning dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII)*, 3(1). <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>
- Fathurhohman, et al. (2024). *Media pembelajaran digital*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh penggunaan model Project Based Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 205–216.
- Ibrohim, A. (2018). *Jejak inovasi pembelajaran IPS*. Yogyakarta: LeutikaPrio.

- Marshanawiah, A., Khoifah, A., & Sarlin, M. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi bilangan desimal kelas IV SDN No 18 Dungingi Kota Gorontalo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7277–7285.
- Nadia, A. I., et al. (2022). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Nehru, N., & Olahairullah, O. (2022). Meningkatkan hasil belajar biologi dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) siswa SMAN 2 Woha tahun pelajaran 2021/2022. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.55784/jupenji.vol1.iss1.83>
- Nurbaiti. (2022). *Pembelajaran matematika berbasis Problem Based Learning*. Sumatera Utara: Penerbit NEM.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Sofiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online Wordwall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Purwanto. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk psikologi dan pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Purwati, P. D., et al. (2024). *Desain pembelajaran inovatif dalam menghadapi tantangan era digital*. Jawa Tengah: Cahya Ghani Recorvery.
- Rauf, I., Arifin, I. N., & Arif, R. M. (2022). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Pedagogika*, 13(2), 163–183. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v13i2.1354>
- Rohanah, L., Mirawati, M., & Anwar, W. S. (2020). Pengaruh interaksi sosial terhadap aktivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 139–143.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif. *Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis kritis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susiani, K., et al. (2024). *Model pembelajaran eksperiental berorientasi Tri Pramana (She Model)*. Bali: PT Nilacakra Publishing House.
- Sutisno, A., Noorhayati. (2013). *Telaah filsafat pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku model Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.