

Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Wordwall (Studi Kasus: Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di SDN 44 Ampenan)

Analysis of the Problem-Based Learning Model Assisted by Wordwall Media (Case Study: In Mathematics Subject for Grade III at SDN 44 Ampenan)

Eka Putra Ismail^{1*}, Haerunisyah², Hildah Dwipa Nurahma³, Ghina Salma Nafiah⁴, Husnul Khotimah⁵, Firatun Auliya⁶

¹⁻⁶Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Article Info

Article history:

Received 08 May, 2025

Revised 14 Jun

Accepted 21 Jul, 2025

Kata Kunci:

PBL;
Wordwall;
Matematika

Keywords

PBL;
Wordwall;
Mathematics

ABSTRAK

Urgensi peningkatan praktik pendidikan di Indonesia, khususnya di pendidikan dasar, memerlukan metode pengajaran inovatif yang melibatkan siswa secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dibantu oleh media Wordwall dalam matematika Kelas III di SDN 44 Ampenan. Memanfaatkan pendekatan studi kasus kualitatif, penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas tiga, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara tidak terstruktur, pengamatan, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah pengambilan sampel dengan tujuan, dengan fokus pada kelompok siswa tertentu, meskipun jumlah sampel yang tepat tidak ditentukan. Temuan menunjukkan bahwa model PBL, ketika diintegrasikan dengan media Wordwall, mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar dan meningkatkan pemahaman tentang konsep matematika. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa mengadopsi strategi pengajaran inovatif semacam itu dapat secara signifikan meningkatkan hasil pembelajaran di pendidikan dasar, mendorong pendidik untuk mengeksplorasi metodologi serupa di ruang kelas mereka. Penelitian ini berkontribusi pada wacana berkelanjutan tentang praktik pengajaran yang efektif di lanskap pendidikan Indonesia, menyoroti potensi alat pembelajaran berbantuan teknologi dalam mendorong keberhasilan siswa.

ABSTRACT

The urgency of improving educational practices in Indonesia, particularly in primary education, requires innovative teaching methods that effectively engage students. This study aims to analyze the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by Wordwall media in mathematics for Grade III at SDN 44 Ampenan. Utilizing a qualitative case study approach, this research involved a population of third-grade students, with data collected through unstructured interviews, observations, and documentation. The sampling technique used was purposive sampling, focusing on specific groups of students, although the exact sample size was not determined. The findings indicate that the PBL model, when integrated with Wordwall media, encourages greater student engagement and enhances understanding of mathematical concepts. The implications of this research suggest that adopting such innovative teaching strategies can significantly improve learning outcomes in primary education, encouraging educators to explore similar methodologies in their classrooms. This study contributes to the ongoing discourse on effective teaching practices within the Indonesian educational landscape, highlighting the potential of technology-assisted learning tools in promoting student success.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



*Corresponding Author:

Eka Putra Ismail

Universitas Mataram, Mataram

Email Corresponding Author: putraismaileka@gmail.com

LATAR BELAKANG

Peran pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) handal yang tidak hanya mampu bersaing secara sehat, namun juga menumbuhkan rasa memiliki yang lebih kuat terhadap orang-orang disekitarnya Ilmu pendidikan merupakan salah satu cabang ilmu yang bersifat praktis yang ditujukan pada praktik dan perilaku yang mempengaruhi peserta didik. Pendidikan bukanlah suatu kegiatan yang sembarangan, karena akan berdampak pada kehidupan akhirat anak manusia, kehidupan dan nasibnya sebagai makhluk yang bermartabat dan mempunyai hak asasi manusia. Oleh karena itu, melaksanakan pembelajaran merupakan tugas moral yang tidak mudah (Alpian et al., 2019).

Semua warga negara mempunyai hak dan kewajiban untuk memperoleh pendidikan. Seluruh warga negara Indonesia yang berusia antara 7 dan 15 tahun wajib bersekolah di sekolah dasar. Dalam konteks ini, menurut PP Nomor Nomor, pendidikan dasar diajarkan selama 6 tahun di sekolah dasar (SD), namun selama 3 tahun di sekolah menengah atas (SLTP) atau satuan pendidikan sederajat. Di Indonesia, sekolah dasar, disebut juga SD, merupakan bentuk pendidikan formal paling dasar. Di sekolah dasar, siswa dari taman kanak-kanak sampai kelas 6 memenuhi syarat. Mayoritas siswa sekolah dasar berusia antara 7 dan 12 tahun. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan ke sekolah menengah (atau sederajat). Hal serupa juga diatur dalam Pasal 17 Peraturan Sistem Pendidikan Biasa (UU Nomor 20 Tahun 2001) yang menyatakan bahwa pendidikan dasar adalah pendidikan dasar selektif (Melianti et al., 2023).

Pembelajaran yang efektif merupakan hal yang perlu dicapai oleh pendidik dan peserta didik. Keterampilan seorang Guru dalam memanajemen kondisi kelas juga merupakan salah satu kunci terciptanya kondisi belajar yang efektif. Manajemen kelas diartikan sebagai upaya seorang Guru untuk menciptakan iklim kegiatan belajar mengajar yang terarah dan kondusif serta dapat menciptakan hubungan interpersonal yang baik antara Guru dan Peserta Didik, juga diantara wali murid dan seluruh warga Sekolah yang lain. (Anwar et al., 2019). Pembelajaran efektif merupakan ambisi yang selalu di mimpikan oleh setiap pengajar, namun kesulitan yang sering ditemui pada saat proses pelaksanaannya adalah cara tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Demi mencapai pembelajaran yang efektif tersebut, upaya yang harus dijalankan tersebut adalah bagaimana selaku pendidik menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Sepriyanti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelas III di SDN 44 Ampenan. Ditemukan bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar yang dimana guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah plus, akan tetapi peserta didik masih bercanda dengan teman sebangkunya sehingga kurang terkontrol. Kemudian, guru juga tidak menggunakan model pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terstruktur dan kurang menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru seharusnya menerapkan suatu model pembelajaran supaya proses pembelajaran terstruktur. Upaya selain itu guru juga dapat menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru yang dapat menarik perhatian dan pembelajaran secara terstruktur adalah model pembelajaran problem-based learning berbantuan media wordwall. Kombinasi tersebut dapat menarik perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif baik secara individu maupun kelompok kemudian dengan sintak-sintak yang ada pada model pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih terstruktur (Larasati et al., 2024).

METODE

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data (Ismail et al., 2024). Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2014), Metode penelitian adalah usaha mencapai tujuan tertentu dengan cara ilmiah. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menjelaskan dan menganalisis model pembelajaran problem-based learning berbantuan media wordwall pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 44 Ampenan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dengan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Wordwall

Model Pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan langkah-langkah dalam proses pembelajaran, lingkungan belajar, serta pemanfaatan alat pembelajaran lainnya yang disusun secara teratur untuk menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran secara bertahap. Model pembelajaran terbentuk ketika pendekatan, strategi, metode, dan teknik serta taktik sudah disusun menjadi sebuah kesatuan yang komprehensif. Dengan demikian, konsep model pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas dibandingkan dengan konsep metode pembelajaran, strategi pembelajaran, atau pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya menjelaskan kegiatan pembelajaran secara teknis, tetapi juga bisa menggambarkan kegiatan pembelajaran secara umum dan menyeluruh, termasuk faktor-faktor yang mendukung proses belajar. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran adalah konsep umum dari aktivitas belajar, atau sebuah model pembelajaran adalah wadah yang mencakup penerapan metode, strategi, dan pendekatan. (Hendracipta, 2021). Model pembelajaran merupakan panduan bagi pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Ini mencakup persiapan perangkat pembelajaran, pemilihan media dan alat bantu, hingga penyusunan alat evaluasi yang ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Mirdad, 2020). Model pembelajaran PBL adalah metode pembelajaran yang berfokus pada masalah sebagai inti dari proses belajar, di mana tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan pola pikir dan pengetahuan siswa, sehingga mereka menjadi lebih terampil dan aktif selama proses pembelajaran. (Dewi., et al 2020). Pembelajaran yang berfokus pada masalah (Problem-based Learning) adalah salah satu model yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran teknologi, guna menghadapi isu-isu mengenai peningkatan kualitas pembelajaran teknologi dan untuk mempersiapkan diri menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi di dunia kerja. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) merupakan metode pembelajaran yang "mengajak" siswa untuk secara aktif mencari solusi atas masalah yang rumit dalam konteks yang nyata. PBL dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada tingkat subjek, unit subjek, atau pada keseluruhan kurikulum. PBL biasanya dilaksanakan di dalam kelompok belajar dengan fokus pada kegiatan yang mengembangkan pengetahuan dan keterampilan terkait pengambilan keputusan secara bersama, dialog serta diskusi, kolaborasi tim, penyelesaian konflik, dan kepemimpinan tim (Wulansuci., et al 2021). Media pembelajaran merujuk pada segala hal, baik berupa alat fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efisien, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (Rindiantika, 2022).

Media pembelajaran interaktif sangat diperlukan sebagai jawaban atas permasalahan ini, yaitu sebuah media yang mudah digunakan oleh siapa saja. Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang menarik untuk digunakan di browser. Aplikasi ini dirancang khusus untuk menjadi sumber pembelajaran, media, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. Di dalam halaman Wordwall juga terdapat contoh-contoh hasil kreasi dari para guru, sehingga pengguna baru dapat memahami jenis kreasi yang dapat mereka lakukan. Wordwall dapat diartikan sebagai sebuah situs web. Aplikasi yang kita gunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang mengasyikkan. Aplikasi web ini sangat sesuai untuk merancang dan meninjau penilaian dalam pembelajaran. Wordwall dapat menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi para siswa. Ini adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran. (Rindiantika, 2022). Wordwall adalah sebuah aplikasi yang disajikan dalam format permainan, bertujuan untuk melibatkan siswa dalam menjawab kuis, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengikuti survei. Siswa yang berpartisipasi dalam permainan ini tidak perlu membuat akun baru karena dapat langsung diakses (Purnamasari., et al 2022).

Dalam konteks materi matematika khususnya Bangun Datar, Wordwall bisa digunakan untuk memperkenalkan bentuk-bentuk bangun datar, membedakan ciri-ciri tiap bentuk, melatih kemampuan siswa dalam menghitung keliling dan luas, serta menguji pemahaman konsep melalui aktivitas permainan yang bersifat edukatif. Contohnya, guru dapat membuat kuis tebak bentuk berdasarkan ciri-ciri visual, atau memberikan latihan soal luas bangun datar dalam bentuk pilihan ganda dengan umpan balik langsung. Tampilan visual Wordwall yang menarik dan interaktif terbukti meningkatkan

semangat belajar siswa, membuat mereka lebih berkonsentrasi, serta menumbuhkan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Pemanfaatan Wordwall juga sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang pada umumnya menyukai permainan, warna-warna mencolok, dan kegiatan yang mengundang keterlibatan langsung. Apabila materi matematika disajikan melalui media yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak, maka akan terjadi peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap materi, termasuk juga dalam motivasi dan hasil belajar mereka. Dengan menggabungkan teknologi digital yang relevan ke dalam pembelajaran, diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih bermakna dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar.

Langkah Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Media Wordwall
Dari penjelasan diatas, telah disebutkan jika terdapat beberapa solusi yang digunakan untuk membantu siswa di pembelajaran matematika materi “Bangun Datar. Solusi yang diberikan antara lain dengan menerapkan sebuah media pendukung yang ditambah dengan sebuah model pembelajaran yang menarik. Adapun yang dimaksud yakni, penerapan dan penggunaan Media Wordwall yang didukung dengan penggunaan dan penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning). Seperti yang diketahui jika media pembelajaran Wordwall merupakan alat pendidikan yang dirancang untuk menjadi mudah digunakan, interaktif, serta menyenangkan bagi para pelajar, (Riattang., et al 2022). Pemanfaatan PBL (Problem Based Learning) melalui media pembelajaran mampu mendorong siswa untuk termotivasi dan dapat memahami konteks pembelajaran yang disampaikan dengan mudah, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka, (Maghfiroh, 2018). Penggabungan model Problem Based Learning dengan media Wordwall diharapkan mampu memperbaiki proses pembelajaran yang aktif guna meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi bangun datar. Model PBL dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi bangun datar yang terintegrasi dengan media Wordwall. berikut ini langkah-langkah penerapan solusi:

Orientasi Masalah: Peneliti berencana menyampaikan tujuan pendidikan serta melaksanakan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal pada siswa-siswanya. Guru ingin memberikan semangat kepada siswa-siswinya agar berpartisipasi dalam tugas yang telah ditugaskan, sehingga siswa juga memiliki dorongan untuk menyelesaikannya. dalam tahap ini Menyampaikan pertanyaan pemicu yang berkaitan dengan masalah nyata dengan memanfaatkan fitur “open the box” dalam media Wordwall, yang menampilkan gambar bangun datar, seperti “Bagaimana kalian dapat membedakan antara bangun datar yang terdapat di media Wordwall ini dan yang ada di dalam kelas?”, “Apakah benda ini memiliki sisi-sisi dengan panjang yang sama?”, serta “Bagaimana kalian dapat membedakan antara persegi dan persegi panjang?”. Hal ini digunakan untuk mendorong pemikiran kritis para peserta didik. Setelah itu, siswa diminta untuk membandingkan, mengamati, dan menganalisis objek-objek di sekitar mereka yang memiliki bentuk geometri datar, untuk memahami bentuk dan tipe geometri datar tersebut. Setelah diberikan masalah yang berkaitan dengan bentuk benda yang mirip dengan bangun datar, peserta didik mulai merasa penasaran setelah mereka memahami dengan baik konsep dasar tentang bangun datar dan mampu menganalisis serta menjelaskan tantangan yang harus dihadapi. Tingkat pendidikan yang tinggi dapat dilihat dari banyaknya siswa yang aktif bertanya saat belajar. Pandangan siswa terhadap pengetahuan serta kemampuan berpikir mereka akan berkembang berkat partisipasi dalam berbagai kegiatan yang mendukung keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran melalui metode pembelajaran berbasis masalah, (Andani, et al 2021)

Pengorganisasian: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang berbeda karakteristik. Melalui kegiatan diskusi kelompok, diharapkan siswa dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang disajikan dalam bentuk soal di media Wordwall. Kegiatan kelompok membuat peserta didik menjadi lebih terlibat. Hal ini dapat diamati pada saat kegiatan diskusi yang dilakukan. Kerjasama memungkinkan setiap individu untuk terlibat dalam lebih banyak aktivitas. Ini bertujuan untuk memperbaiki pola pikir kognitif para peserta didik yang dapat dilihat melalui diskusi, dibandingkan dengan bekerja secara individu, (Pradika., et al 2019).

Penyelidikan: Siswa diberikan sebuah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta pemanfaatan media Wordwall dengan fitur pasangan yang cocok dan kuis. Fitur ini telah dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berisi permasalahan yang perlu diselesaikan oleh siswa melalui diskusi dalam kelompok. Pada tahap ini, siswa sangat memperhatikan permasalahan nyata yang diberikan, kemudian mereka menyelesaikannya dengan pemahaman yang serupa dengan pengalaman mereka,

sehingga jawaban yang diberikan sesuai dengan kenyataan yang dihadapi siswa. Penggunaan media Wordwall dan model PBL mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan partisipasi, pola pikir kreatif, dan kemandirian siswa untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, (Hasbiya., et al 2023).

Menyajikan Karya: Pada tahap ini peneliti dapat mengatur kegiatan yang akan disampaikan kepada siswa, termasuk memberikan bimbingan dan menyajikan hasil. Masing-masing kelompok akan mendapatkan bimbingan dari guru saat mereka mengerjakan proyek dan menyajikannya di hadapan kelas. Setiap kelompok selanjutnya diminta untuk menyampaikan hasil dari penyelidikan yang telah mereka lakukan, nantinya di hadapan anggota kelompok yang berbeda. Setiap kelompok terlibat secara aktif dalam berdiskusi mengenai masalah yang sama yang telah diberikan. Selama proses diskusi, siswa menjadi lebih aktif ketika bekerja dalam kelompok. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil pembelajaran peserta didik, (Nida, 2022).

Evaluasi & Kesimpulan

Tahap selanjutnya adalah Evaluasi dan pemberian kesimpulan. Dimana dalam tahap ini peneliti melakukan penilaian dengan memanfaatkan media Wordwall terkait dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Peneliti menyajikan beberapa pertanyaan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, yang meliputi permasalahan keliling lapangan, luas bangunan, dan keliling sawah. Siswa juga diminta untuk mengajukan pertanyaan mengenai hal-hal yang belum mereka pahami dan diharapkan untuk mengaplikasikan pelajaran yang didapat hari itu dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, guna menilai seberapa baik pemahaman mereka mengenai materi yang telah diajarkan, siswa diinstruksikan untuk menyelesaikan evaluasi yang mencakup sesi tanya jawab dengan peneliti. Kegiatan aktif seperti sesi tanya jawab dapat meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan juga membantu siswa menjadi lebih berani dalam berkomunikasi, (Handayani, 2022).

Berdasarkan analisis mengenai sintaksis model pembelajaran yang menggunakan media Wordwall, peneliti menyimpulkan bahwa sintaksis yang paling berdampak dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui penggunaan media Wordwall pada penelitian yang telah dilaksanakan adalah sintaksis orientasi masalah, sintaksis yang membimbing penyelidikan siswa, serta sintaksis evaluasi dan kesimpulan, (Kusnita, 2024).

Kelebihan dan Kelemahan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Media Wordwall

Kelebihannya adalah meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang dihadapkan pada permasalahan yang menantang dan menuntut mereka untuk berpikir aktif. Hal ini mendorong peserta didik menggunakan pendekatan kreatif dan kritis dalam menyelesaikan masalah (Zainal, 2022). Ketika proses pembelajaran ini dipadukan dengan wordwall, yang merupakan media digital interaktif dengan tampilan yang menarik dari segi warna, animasi yang hidup, dan suara-suara yang menyenangkan, maka membuat suasana belajar menjadi jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang Bermakna dan Menyenangkan menjadikan proses belajar lebih berpusat pada siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh makna (Setyo., et al 2020). Siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan guru, melainkan ikut serta dalam proses menyelesaikan permainan dengan memecahkan masalah. Dengan ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menggugah semangat belajar.

Membantu Memvisualisasikan Masalah dan Mempermudah Pemahaman Konsep Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang memungkinkan siswa melihat soal atau masalah dalam format visual dan interaktif. Ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak, terutama dalam pelajaran matematika, IPA, atau materi lain yang membutuhkan pemahaman logistik. Meningkatkan Kemandirian dan Keaktifan Belajar Siswa dilatih untuk aktif terlibat dan menemukan sendiri konsep yang dipelajari (Masrinah., et al 2019) Visualisasi ini mempercepat proses penyerapan informasi dan membuat materi lebih dekat dengan kehidupan nyata, membuat siswa lebih mudah menangkap maksud dari masalah karena mereka melihatnya dalam bentuk visual yang konkret daripada hanya mendengar atau membaca teks panjang. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik karena mereka mengalami pengalaman langsung (Khasanah., et al 2020).

Kekurangannya adalah Kemampuan guru untuk mengatur dinamika kelas dan memimpin diskusi kelompok sangat penting untuk keberhasilan PBL (Masrinah., et al 2019). Jika guru tidak bisa mengelola kelas dengan baik, permainan wordwall bisa berubah menjadi ajang bermain semata, bukan

untuk belajar. Ini tentu bertentangan dengan esensi PBL yang menekankan pada pencapaian kompetensi melalui pemecahan masalah yang bermakna. Kemudian Sebanyak apapun fitur dalam Wordwall, jika guru hanya menggunakan satu atau dua jenis permainan berulang kali tanpa modifikasi atau konteks yang berbeda, siswa akan merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media digital menarik, tetap dibutuhkan variasi dan inovasi dalam penggunaannya agar tidak kehilangan daya tarik dan tetap relevan dengan kebutuhan siswa.

Wordwall cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual dan auditori, tetapi mungkin tidak cocok untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik yang membutuhkan aktivitas fisik. Selain itu, tidak semua konten dapat disampaikan dengan cara kuis atau permainan. Ide-ide yang terlalu abstrak atau rumit mungkin membutuhkan lebih banyak media dan tidak cukup disampaikan melalui fitur Wordwall.

KESIMPULAN

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) yang dibantu oleh media Wordwall dalam matematika telah menghasilkan wawasan yang signifikan tentang efektivitas pendekatan pendidikan ini. Temuan menunjukkan bahwa integrasi teknologi melalui Wordwall meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman tentang konsep matematika. Studi ini menekankan pentingnya memanfaatkan metode pengajaran inovatif yang memenuhi kebutuhan pelajar muda, yang pada akhirnya menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan merangsang. Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini selaras dengan tujuan yang ditetapkan, menunjukkan bahwa PBL, ketika didukung oleh alat digital, dapat mengarah pada peningkatan hasil pendidikan tanpa mengandalkan data statistik untuk memvalidasi pengamatan ini.

IMPLIKASI

PBL berpotensi untuk diadaptasi di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan, mendorong studi masa depan untuk menyelidiki penerapannya yang lebih luas. Dengan berfokus pada integrasi media digital dalam metodologi pengajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif yang mempromosikan pemikiran kritis dan keterampilan pemecahan masalah di antara siswa. Studi ini berfungsi sebagai dasar untuk penelitian masa depan, menganjurkan inovasi berkelanjutan dalam praktik pengajaran untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas.

BATASAN

Salah satu batasan yang signifikan adalah ruang lingkup penelitian, yang terbatas pada tingkat kelas dan bidang subjek tertentu, yaitu matematika Kelas III. Keterbatasan ini menyoroti perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi efektivitas PBL di berbagai konteks dan untuk memasukkan rentang data yang lebih luas untuk mendukung temuan.

REKOMENDASI

Selidiki efektivitas model PBL dengan mata pelajaran dan tingkat kelas yang berbeda untuk menilai keserbagunaan dan kemampuan beradaptasinya di berbagai konteks pendidikan. Memanfaatkan pendekatan metode campuran untuk mengumpulkan data kuantitatif bersama wawasan kualitatif, memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak pendidikan. Jelajahi implikasi dari program pelatihan guru yang berfokus pada pengintegrasian teknologi dalam PBL, memastikan pendidik dilengkapi dengan baik untuk menerapkan strategi ini secara efektif. Memasukkan umpan balik siswa dalam studi masa depan untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman dan persepsi belajar mereka melalui PBL dan media digital

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. N., & Gumala, Y. (2025). Implementasi model problem-based learning (PBL) sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar: Literature review. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 4(1), 1-14.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 1 (1), Article 1.
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 404–417.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.35391>
- Anwar, R. N. (2022). Pelatihan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Guru di Lembaga Paud SeKecamatan Madiun. *Communauteaire: Journal of Community Service*, 1(1), 21-29.
- Ariyanto, MP, Nurcahyandi, ZR, Diva, SA, & Kudus, UM (2023). Penggunaan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Matematika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5 (1), 1-10.
- Asyz, P. M. S., Darmiany, D., & Nurwahidah, N. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas V SD. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 1-8.
- Dewi, R., Gustiawati, R., & Afrinaldi, R. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 85-92.
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 187-200.
- Handayani, D. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Tanya Jawab Kritis pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 98– 105.
<https://doi.org/10.23971/jpsp.v2i1.3985>
- Hasbiya, O., Jannah, M., Adiasty, J. I., Fadrijin, R. S., Nurkholifah, S., Hayati, S. D., Marini, A., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Sd. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 19–32.
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD.
- Hidayat, R., & Febriyanto, H. (2021). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 110–117.
- Irwansyah, I. (2021). The Analysis of the Implementation of Problem Based Learning Models on Students Learning Outcome. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, No. 6, pp. 1119-1124).
- Ismail, E. P., Ermiana, I., Wartiadani, E. P., & Haerunisyah, H. (2024). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL TIPE NESTED PADA KELAS 1 DI SDN 51 CAKRANEGARA. *Renjana Pendidikan Dasar*, 4(4), 234-240.
- Larasati, S., Mandasari, N., & Hajani, T. J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 34 Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 49-59.
- Melianti, E., Handayani, D., Novianti, F., Syahputri, S., & Hasibuan, S. A. (2023). Pentingnya Pendidikan Yang Ada di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3549-3554.
- Maghfiroh, K. (2018). *Jurnal Profesi Keguruan*. 4(1), 64–70.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(5), 941-952.
- Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2419>
- Nisa, MA, & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7 (1), 140-147.
- Pradika, L., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 47.
<https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i1.6886>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain

- bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(1), 70-77.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. Intelegensia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 93-102.
- Wulansuci, R. A., Restian, A., Iza, M., Eromoko, K., Wonogiri, K., Studi, P., Profesi, P., Sekolah, G., Malang, U. M., Lowokwaru, K., & Malang, K. (2021). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah kontekstual materi IPA melalui penggunaan model problem based learning. Jurnal Pendidikan Profesi Guru, 0066, 76–82.