

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KUIS INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD 1 BELANTIH TAHUN AJARAN 2025/2026

Ni Kadek Endang Kristiyani Dewi¹, I Wayan Numertayasa², I Ketut Dedi Agung Susanto Putra³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Markandeya, Bangli, Indonesia

[¹](mailto:endangdewi894@gmail.com), [²](mailto:numertayasawayan@gmail.com), [³](mailto:agungdedi04@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih tahun pelajaran 2025/2026 pada mata pelajaran IPAS setelah Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Kuis Interaktif Wordwall. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes objektif pilihan ganda dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 75% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan kuis interaktif Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Kata kunci : Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Kuis Interaktif Wordwall, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine how fifth-grade students at SD Negeri 1 Belantih in the 2025/2026 academic year improved their learning outcomes in science after implementing the Problem-Based Learning (PBL) model with interactive wordwall quizzes. This study was a classroom action research conducted in two cycles, encompassing planning, implementation, observation, evaluation, and reflection. Fifteen students participated, consisting of 7 boys and 8 girls. Learning outcome data were collected through multiple-choice objective tests and analyzed using quantitative descriptive statistics. The results showed that the percentage of student learning completion in cycle I reached 75% and increased to 85% in cycle II. This improvement indicates that the implementation of the Problem-Based Learning model with interactive wordwall quizzes can improve student learning outcomes in science. Therefore, this learning model can be used as an alternative to improve the quality of learning and student learning outcomes in elementary schools.

Keywords: Problem-Based Learning (PBL) Model, Interactive Wordwall Quiz, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan tuntutan abad ke-21, proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, guru dituntut mampu merancang pembelajaran yang inovatif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan peserta didik memahami fenomena alam maupun kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga siswa tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga aktivitas belajar siswa rendah dan berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar. Guru cenderung menjadi pusat pembelajaran, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa belum berkembang secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 1 Belantih, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas V masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, siswa kurang aktif dalam diskusi, kurang berani mengemukakan pendapat, dan belum terbiasa menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model ini menempatkan permasalahan nyata sebagai titik awal pembelajaran sehingga peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, mencari informasi, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Menurut Arends (2012), PBL merupakan model pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan pemecahan masalah secara sistematis. Hmelo-Silver (2004) juga menjelaskan bahwa PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaboratif, serta kemandirian belajar peserta didik.

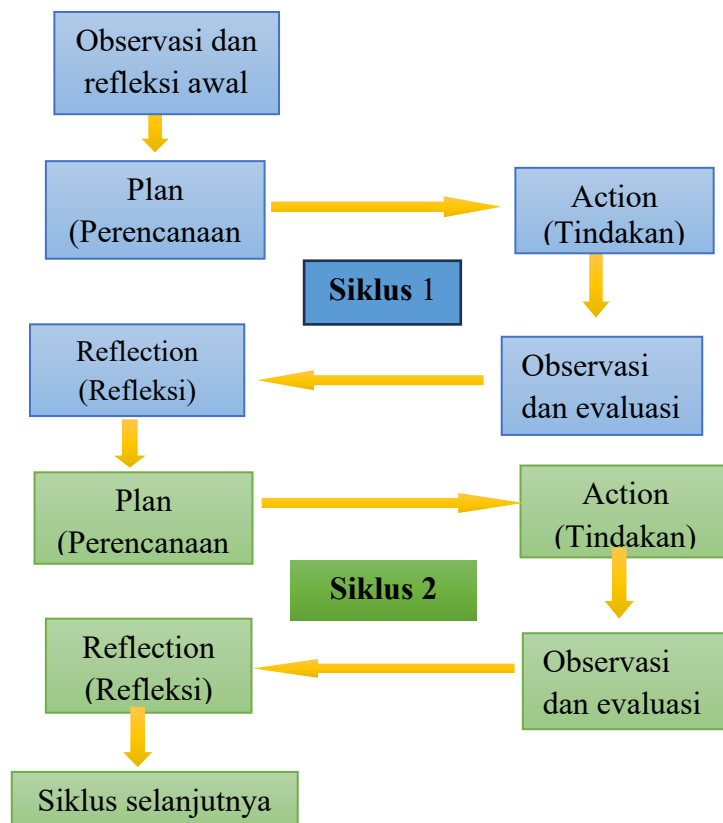
Agar penerapan PBL lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, diperlukan dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah kuis interaktif Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan Wordwall memungkinkan guru menyajikan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model PBL mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan media Wordwall juga terbukti meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model Problem Based Learning dengan kuis interaktif Wordwall pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 1 Belantih, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas implementasi model Problem Based Learning berbantuan kuis interaktif Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih Tahun Pelajaran 2025/2026.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian juga dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus penelitian (Ni Ketut Sari Yulastini¹, 2019). Penelitian ini dirancang dalam beberapa siklus, pada setiap rancangan siklus terdiri dari tahapan kegiatan seperti perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk menyempurnakan tindakan pada siklus II begitu seterusnya. Rancangan kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini berdasarkan model Kemmis & Mc.Taggart.



Gambar 1. Desain model Kemmis & Mc.Taggart

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih, yang berjumlah 15 orang. Siswa laki-laki berjumlah 7 orang, siswa perempuan berjumlah 8 orang. Pada penelitian ini, subjek dinyatakan sebagai sumber informasi utama yang sangat diperlukan peneliti dalam penelitian ini. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih. Penelitian ini akan dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD 1 Belantih tahun pelajaran 2025/2026. Hasil belajar

dikumpulkan dengan tes objektif pilihan ganda dan dianalisis dengan statistik deskriptif kuantitatif.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Data yang terkumpul kemudian di hitung rata-rata dan persentase ketuntasan belajarnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh gambaran umum mengenai peningkatan hasil belajar siswa, dalam hal ini siswa kelas V SDN 1 Belantih.

a. Menghitung Nilai Rata-rata (Mean)

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dihitung dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x * 100\%}{n}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

n = Jumlah seluruh siswa

b. Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), digunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil belajar dikatakan meningkat apabila terjadi:

- Kenaikan nilai rata-rata dari siklus ke siklus
- Peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP

Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah: Adanya peningkatan hasil belajar IPAS siswa yang secara individu mencapai KKTP dan secara klasikal ketuntasan belajarnya mencapai 75%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan kuis interaktif Wordwall pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Evaluasi hasil belajar dilakukan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS siswa. Pada setiap siklus terjadi peningkatan baik pada rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar. Ringkasan hasil penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Belajar IPAS Siswa

Tahap Penelitian	Rata-rata Nilai Siswa Tuntas	Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra Tindakan	54	0	15
			0(%)

Siklus I	75	11	4	73%
Siklus II	85	14	1	93%

Sumber: Data hasil penelitian (2026).

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada siklus I, sebanyak 11 dari 15 siswa telah mencapai KKTP dengan persentase ketuntasan sebesar 73%. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada siklus II meningkat menjadi 14 siswa atau sebesar 93%. Selain meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil tersebut menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 1 Belantih.

Hasil observasi selama pelaksanaan tindakan juga menunjukkan adanya perubahan positif terhadap aktivitas belajar siswa. Pada siklus I, beberapa siswa masih belum terbiasa mengikuti pembelajaran berbasis masalah, kurang aktif berdiskusi, dan masih ragu dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pemberian bimbingan yang lebih intensif, pengelolaan diskusi yang lebih efektif, serta pemanfaatan Wordwall secara optimal, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias mengikuti proses pembelajaran.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar IPAS pada penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif Wordwall mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Melalui penyajian masalah kontekstual, siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi, serta menyusun solusi secara kolaboratif. Aktivitas tersebut membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (Arends, 2012; Sanjaya, 2013).

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Arends (2012) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui penyelesaian masalah autentik. Selain itu, Cindy E. Hmelo-Silver (2004) menjelaskan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kemandirian belajar peserta didik karena mereka terlibat secara aktif dalam proses menemukan solusi terhadap suatu permasalahan (Prasetyo, 2021).

Selain penerapan model PBL, penggunaan media Wordwall juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Sari, 2022; Putri & Cahyono, 2021).

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Ariyani dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Sagita dkk. (2025), yang menyatakan bahwa integrasi PBL dengan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut memperkuat bahwa integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital mampu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa secara bersamaan (Wibowo & Nugroho, 2020).

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa proses refleksi dalam penelitian tindakan kelas berperan penting dalam memperbaiki kualitas pembelajaran. Berbagai kendala yang ditemukan pada siklus I, seperti rendahnya keaktifan siswa dalam diskusi dan kurang optimalnya pengelolaan waktu pembelajaran, dapat diminimalkan melalui perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Nurlaili, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori serta penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan kuis interaktif Wordwall merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022).

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif wordwall pada siswa kelas 5 SD 1 Belantih semester 2 tahun pelajaran 2025/2026 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan kuis interaktif wordwall dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 5 SD 1 Belantih pada semester 2 tahun pelajaran 2025/2026. Hal itu terlihat jelas dari peningkatan hasil belajar secara klasikan yaitu dari 73 % pada siklus 1 dan meningkat menjadi 85% pada siklus 2, begitu juga dilihat dari ketuntasan belajarnya, dimana pada siklus 1 sebanyak 11 orang (73%) siswa tuntas meningkat menjadi 14 orang (93%) siswa sudah tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa target ketuntasan belajar minimal menurut BSNP yaitu 75% sudah tercapai bahkan terlampaui.

DAFTAR RUJUKAN

- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nurlaili. (2020). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–130.
- Permatasari, D., & Maryani, E. (2020). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar berbasis kontekstual. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(1), 45–53.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Prasetyo, A. (2021). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 215–223.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 150–158.
- Sutrisno. (2019). Analisis pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 98–106.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press..
- Putri, R. A., & Cahyono, H. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 65–74.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 150–158.
- Wibowo, A., & Nugroho, Y. (2020). Game-based learning sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 34–42.
- Nurlaili, S. (2020). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 45–54. (Aktivitas dan hasil belajar: hlm. 49–52)
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books. (Tahap operasional konkret: hlm. 40–47)
- Prasetyo, A. (2021). Penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 134–143. (Pengaruh PBL terhadap hasil belajar: hlm. 138–141)
- Putri, R. A., & Cahyono, H. (2021). Media pembelajaran berbasis game digital untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 65–74. (Game-based learning & keaktifan siswa: hlm. 69–72)
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (Pembelajaran berpusat pada siswa & PBL: hlm. 214–221)
- Sari, D. P. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 150–158. (Wordwall & partisipasi siswa: hlm. 153–156)
- Wibowo, A., & Nugroho, Y. (2020). Game-based learning sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 34–42. (Integrasi model & media digital: hlm. 38–41)