

DESKRIPSI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DENGAN MEDIA *WORDWALL* PADA MATERI STATISTIKA

Nurul Laili^{1*}, Kristiani², Riki Suliana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika Kampus Blitar Fakultas Keguruan Universitas
PGRI Adi Buana Surabaya

Jl. Dukuh Menanggal XII/4 Surabaya, Jawa Timur, Indonesia 60234

Email: nurullailly111@gmail.com^{1*}, kristiani@unipasby.ac.id², riki@unipasby.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran berbasis masalah dengan media *wordwall* pada materi statistika di SMKI Anharul Ulum. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Instrumen yang digunakan adalah tes dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan Miles & Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada materi pemusatan data statistika berjalan dengan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada materi pemusatan data statistika, pada siswa kategori tinggi dapat menyelesaikan soal sesuai langkah penyelesaian. Siswa kategori sedang dapat menyelesaikan soal sesuai langkah penyelesaian namun tidak dapat menuliskan hasil yang benar. Dan siswa kategori rendah tidak dapat menuliskan informasi dan tidak menuliskan kesimpulan. Hasil wawancara menunjukkan siswa merespon positif pembelajaran ini karena interaktif dan menyenangkan, membantu meningkatkan pemahaman konsep, dan interaksi kelompok.

Kata Kunci: Deskripsi, pembelajaran berbasis masalah, media *wordwall*, statistika.

ABSTRACT

This study aims to describe problem-based learning with wordwall media on statistics material at SMKI Anharul Ulum. This type of research is descriptive qualitative research. The instruments used are tests and interviews. Data analysis techniques using Miles & Huberman, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of this study indicate that learning using wordwall media on statistical data centering material runs very well. The results of this study indicate that learning using wordwall media on statistical data centering material, high category students can solve problems according to the completion steps. Medium category students can solve the problem according to the solution steps but cannot write the correct results. The results of the interview showed that students responded positively to this learning because it was interactive and fun, helped improve concept understanding, and group interaction.

Keywords: Description, problem-based learning, wordwall media, statistics.

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pendidikan memainkan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang dapat beradaptasi dengan perubahan yang sangat cepat. Tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan keterampilan dan karakter siswa yang diperlukan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi (Sudjana, 2014).

Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini disebabkan banyaknya guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Menurut Sutarjo (dalam Septia dkk., 2024), pembelajaran monoton merupakan salah satu masalah yang sering mempengaruhi siswa serta memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar mereka, persepsi mereka tentang kemalasan, dan tingkat prestasi mereka. Di era Kurikulum Merdeka, metode mengajar monoton diharapkan diubah menjadi pendekatan yang lebih interaktif untuk mendukung perkembangan keterampilan siswa dalam berpikir kritis dan bekerja sama (Susanti dkk., 2024).

Untuk mengatasi hal tersebut diterapkan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam pembelajaran matematika sebagai solusi

(Intan & Putra 2022). Menurut Syamsidan & Hamid (dalam Septia dkk., 2024), pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah pendekatan yang memberikan siswa pengetahuan baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pendekatan ini merupakan pendekatan partisipatif yang bisa membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah, baik secara kelompok maupun mandiri (Khotimah dkk., 2021).

Keunggulan atau kelebihan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini menurut Sanjaya (dalam Asmara & Septiana, 2023) yaitu sebagai berikut: (1) Membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam dan bermakna; (2) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran; (3) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata; (4) Mengembangkan rasa tanggung jawab dan kemandirian siswa dalam belajar.

Menurut Arends (dalam Asmara & Septiana, 2023), pembelajaran berbasis masalah memiliki lima tahapan utama, yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah, (2)

pengorganisasian kegiatan belajar, (3) bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, (4) pengembangan dan penyajian hasil kerja, dan (5) analisis serta evaluasi proses penyelesaian masalah. Metode ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, yang sejalan dengan prinsip konstruktivisme (Mudhiah & Shodikin, 2019).

Metode pembelajaran berbasis masalah sangat relevan dengan kurikulum di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menekankan pada pengembangan kompetensi dan menyelesaikan masalah. Kurikulum SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja dengan keterampilan menyelesaikan masalah secara nyata dan kemampuan dalam mengambil keputusan di setiap situasi. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan di SMK

Dalam praktiknya, pembelajaran matematika seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton, kurang melibatkan siswa, dan jarang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Salah satu inovasi yang potensial untuk diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *wordwall*.

Wordwall adalah media pembelajaran interaktif berupa kuis yang menyajikan soal-soal dengan tampilan menarik di monitor kelas (Ma'rifah dkk., 2024). Keunikan dari *wordwall* terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga relevan dengan karakteristik generasi Z, yang akrab dengan perangkat digital.

Di era digital ini, penggunaan media interaktif, seperti *wordwall*, semakin relevan dalam mendukung proses pembelajaran. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Lubis & Nuriadin, 2022).

Dalam konteks pembelajaran statistika, *wordwall* dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep melalui visualisasi data, simulasi, dan latihan interaktif. juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Sebagai alat bantu pembelajaran, *wordwall* menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang menarik dan

interaktif sebagai platform pembelajaran *online* seperti teka-teki silang, kuis, permainan kata, poster edukasi yang memerlukan keterlibatan partisipasi aktif siswa dalam memahami matematika (Marlita dkk., 2024). Dengan demikian *wordwall* dapat mendukung pendekatan diferensiasi, di mana aktivitas dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan belajar siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa. Misalnya, penelitian oleh Yulianti (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga didukung oleh studi Putri & Rahmawati (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *kahoot* dan *quizizz*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Khusus dalam penggunaan *wordwall*, penelitian oleh Fatimah dkk. (2024) menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswawaterhadap mata pelajaran matematika. *wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Dalam konteks pembelajaran statistika, penelitian oleh Sari dkk. (2024)

menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis data.

Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran berbasis masalah pada materi statistika masih sangat terbatas. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana pembelajaran berbasis masalah menggunakan *wordwall* dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

SMKI Anharul Ulum merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Islam yang berlokasi di Jl. Pondok No. 17, Dsn. Sukosari, RT02/RW01, Ds. Pulmpungrejo, Kec. Kademangan, Kab. Blitar. Sekolah ini berfokus pada pengembangan pendidikan kejuruan dengan mengintegrasikan nilai-nilai islam dalam proses pembelajarannya. SMKI Anharul Ulum bertujuan untuk mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi di bidang keahlian tertentu, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, berlandaskan nilai-nilai moral dan religius.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 31 Januari 2025 di SMKI Anharul Ulum terhadap guru mata

pelajaran matematika kelas XII FKK, diperoleh informasi sebagai berikut ini: 1) Guru mata pelajaran matematika mendukung penggunaan berbagai model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, seperti pembelajaran dengan penggunaan media visual alat peraga; 2) Penggunaan media visual berbasis teknologi seperti aplikasi interaktif belum pernah diterapkan, khususnya dalam pembelajaran statistika; 3) Penggunaan media pembelajaran visual alat peraga yang kurang menarik membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru dan kurangnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah; 4) Dalam proses pembelajaran banyak peserta didik yang mengalami kendala dalam menyelesaikan soal.

Dalam konteks ini, pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media *wordwall* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media *wordwall* yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa lebih memahami konsep statistika dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian mengenai pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media *wordwall* pada materi statistika di SMKI Anharul Ulum. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran berbasis masalah menggunakan media *wordwall* pada pembelajaran statistika.

METODE PENELITIAN

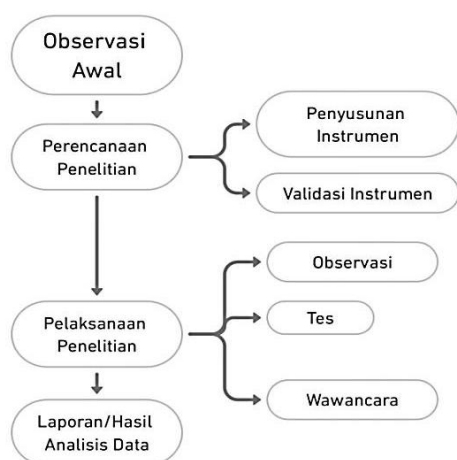
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan pada kondisi alami, dimana peneliti sendiri berperan sebagai alat utama dalam pengumpulan data. Penelitian ini dipilih dikarenakan memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran statistika, khususnya pada materi pemusatan data. Penelitian ini dilaksanakan di SMKI Anharul Ulum Kademangan, dengan subjek penelitian 14 siswa perempuan kelas XII FKK.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2017), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan pada kondisi alami, dimana peneliti sendiri berperan sebagai alat utama dalam pengumpulan

data. Penelitian ini dipilih dikarenakan memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran statistika, khususnya pada materi pemusatan data. Penelitian ini dilaksanakan di SMKI Anharul Ulum Kademangan, dengan subjek penelitian 14 siswa perempuan kelas XII FKK.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu soal tes uraian dan wawancara terstruktur untuk melihat respon siswa. menggunakan *wordwall*. Hasil analisis data dipaparkan menggunakan teknik analisis data menurut Miles & Huberman (dalam Sugiyono 2017) yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

Prosedur penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini data hasil tes siswa pada materi pemusatan data statistika berdasarkan kategori kemampuan siswa menyelesaikan masalah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Nilai Tes

No.	Nama Siswa	Nilai	Kategori
1	Tasya	93	Tinggi
2	Dela	82	Tinggi
3	Raisya	82	Tinggi
4	Shella	82	Tinggi
5	Syarafina	80	Tinggi
6	Elli	77	Tinggi
7	Zakia	73	Tinggi
8	Putri	63	Sedang
9	Najwa	62	Sedang
10	Yuli	62	Sedang
11	Mawaddatul	60	Sedang
12	Cyndia	48	Rendah
13	Daaniys	45	Rendah
14	Ilma	43	Rendah

Hasil tes ini digunakan untuk menentukan subjek wawancara dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah berdasarkan kategori kemampuan siswa. Pada setiap kategori diambil 1 subjek secara acak. Berdasarkan kategori tersebut ditetapkan KT sebagai subjek dengan kemampuan tinggi, KS subjek dengan kemampuan sedang dan KR subjek dengan kemampuan rendah.

Deskripsi hasil tes berdasarkan kemampuan penyelesaian masalah siswa dengan 4 tahapan penyelesaian disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Deskripsi Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah

Tahapan yang Dinilai	Total Skor	Persentase
Memahami masalah	18	50%
Menyusun rencana penyelesaian	35	65%
Menyelesaikan rencana penyelesaian	47	87%
Menarik kesimpulan	23	64%

Soal tes yang diberikan menggunakan materi pemusatan data statistika. Siswa diminta menentukan mean, median, dan modus dari data yang diberikan. Kemudian subjek akan diwawancarai untuk melihat respon mereka setelah melaksanakan pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media *wordwall*.

Berikut ini hasil pekerjaan oleh subjek KT pada soal nomor 1a.

1. Diket : $n = 20$

65	: 1
70	: 2
75	: 3
80	: 3
85	: 4
90	: 3
95	: 1
100	: 3

$$\bar{x} = \frac{65 + (70 \times 2) + (75 \times 3) + (80 \times 3) + (85 \times 4) + (90 \times 3) + 95 + (100 \times 3)}{20}$$

$$= \frac{1675}{20} = 83,75 \quad \text{jadi mean dari data adalah } 83,75$$

Gambar 2. Hasil Pekerjaan KT

Pada Gambar 1. KT dapat menyelesaikan soal dengan benar sesuai dengan langkah penyelesaiannya. Siswa KT dapat memahami masalah dengan menuliskan informasi yang diketahui. KT

dapat menyusun rencana penyelesaian dengan menuliskan rumus mean. KT mampu menyelesaikan rencana penyelesaian. KT dapat menarik kesimpulan dengan menuliskan kesimpulan hasil yang diperoleh.

Hasil wawancara dengan subjek KT menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menggunakan media *wordwall*, khususnya game "*Open The Box*", memberikan pengalaman yang seru dan menantang. Subjek KT merasa senang karena metode ini belum pernah diterapkan sebelumnya, dan mereka menganggapnya membantu dalam memahami konsep pemusatan data seperti median dan modus. Diskusi kelompok menjadi lebih aktif, mempercepat proses belajar, dan membuat pembelajaran lebih menarik. Subjek KT juga merasakan bahwa metode ini lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran tradisional, karena melatih kecepatan dalam menghitung jawaban.

Hasil pekerjaan subjek KS pada soal nomor 1a dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.

Ditanya Mean ... ?
 Diket: $n = 20$
 Dijawab:
 $65 + 70 + 70 + 75 + 75 + 75 + 80 + 80 + 80$
 $+ 85 + 85 + 85 + 85 + 90 + 90 + 95 +$
 $100 + 100 + 100 = 1655$
 $= \frac{1655}{20} = 82,75$
 Sehingga mean dari data adalah 82,75

Gambar 3. Hasil Pekerjaan KS

Berdasarkan hasil penyelesaian pekerjaan KS pada Gambar 3 menunjukkan bahwa KS memahami masalah dengan menuliskan apa yang diketahui. KS mampu menyusun rencana penyelesaian. KS dapat menyelesaikan soal namun salah dalam menentukan hasil. KS dapat menuliskan kesimpulan namun salah menuliskan hasilnya.

Hasil wawancara dengan subjek kategori kemampuan sedang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *wordwall* dalam pembelajaran statistika memberikan pengalaman yang seru dan menyenangkan. KS merasa senang karena mendapatkan pengalaman baru dan merasa tertarik belajar menggunakan *game*. Namun, walaupun KS merasa lebih menyenangkan menggunakan *wordwall*, untuk pemahaman materi lebih baik menggunakan metode tradisional. KS juga mengalami kesulitan karena batasan waktu untuk menyelesaikan soal yang

membuatnya terburu-buru, sehingga merasa takut salah menjawab soal.

Berikut hasil pekerjaan subjek KR pada soal nomor 1a.

JAWABAN
 $2x = \frac{\sum x_i}{n}$
 a. Mean = a. $\frac{65 + 70 + 70 + 75 + 75 + 80 + 80 + 80 + 85 + 85 + 85 + 90 + 90 + 95 + 100 + 100 + 100}{20} = \frac{1675}{20} = 83,75$
 b. Median = 85 + 85

Gambar 4. Hasil Pekerjaan KR

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa KR belum memahami informasi pada soal. KR dapat menentukan rencana penyelesaian. KR dapat menyelesaikan rencana penyelesaian dengan benar. Namun KR tidak menuliskan kesimpulan dari hasil penyelesaian soal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah menggunakan media *wordwall*, khususnya game "*Open The Box*", sangat disukai oleh KR. Ia merasa senang dan terlibat, menganggap metode ini lebih menarik dibandingkan pembelajaran tradisional yang monoton. KR juga menyatakan bahwa pembelajaran ini memudahkan pemahaman dan pemecahan soal, meskipun ada tantangan waktu yang membuat beberapa soal tidak terjawab. Diskusi kelompok menjadi lebih aktif, menunjukkan bahwa media ini mendorong kolaborasi antar siswa. Secara keseluruhan, KR menilai pengalaman belajar dengan *wordwall* jauh lebih menyenangkan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis tes siswa terdapat 3 kategori kemampuan siswa yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Persentase hasil tes siswa menunjukkan kategori tinggi 50%, kategori sedang 29%, kategori rendah 21%. Dengan 4 tahapan yang dianalisis yaitu tahap memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan memberikan kesimpulan.

Pada tahap memahami masalah ini hasil dari analisis menunjukkan 50% telah mampu menunjukkan pemahaman terkait hal yang dipahami dari soal dengan menuliskan apa yang diketahui ataupun ditanya. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang diberikan dalam soal.

Pada tahap menyusun rencana penyelesaian, siswa memperoleh skor sebesar 35 dengan persentase capaian 65%. Pada tahap ini siswa diharuskan untuk mencari rumus yang sesuai dengan pertanyaan guna melanjutkan ke langkah selanjutnya yaitu tahap menyelesaikan rencana penelitian. Dalam hasil penelitian ini siswa mampu menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah, meskipun masih ada sebagian kecil siswa yang memerlukan bimbingan.

Pada tahap menyelesaikan rencana penyelesaian memperoleh persentase sebanyak 87%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu melaksanakan rencana yang telah dibuat secara tepat dan benar dalam menyelesaikan soal. Dengan demikian siswa memiliki keterampilan yang cukup baik dalam menghitung dan menerapkan prosedur statistika khususnya dalam materi pemusatan data. Sesuai dengan hasil penelitian Inngoesti dkk. (2022) dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematis.

Pada tahap menarik kesimpulan siswa memperoleh persentase sebanyak 64%. Dari hasil penelitian ini siswa dengan kategori kemampuan rendah kesulitan dalam menarik kesimpulan dari hasil penyelesaian soal. Sehingga memerlukan pembiasaan dalam menyimpulkan hasil jawaban.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *wordwall*, khususnya game "*Open The Box*", memberikan dampak positif yang bervariasi tergantung pada kategori kemampuan siswa. Subjek kategori tinggi merasakan pengalaman belajar yang seru dan menantang, dengan peningkatan

pemahaman konsep pemusatan data dan interaksi aktif dalam diskusi kelompok. Mereka menganggap metode ini lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran tradisional, karena melatih kecepatan dalam menghitung. Hal ini sejalan dengan penelitian Fatimah dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran dan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan materi matematika.

Sementara itu, subjek kategori sedang, menikmati pengalaman baru tetapi merasa bahwa pemahaman materi lebih baik dengan metode tradisional. Ia mengalami kesulitan akibat tekanan waktu, yang menunjukkan perlunya keseimbangan antara elemen permainan dan pemahaman yang mendalam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Inggosti dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan pembelajaran berbasis masalah berbantuan *wordwall* lebih baik daripada kelas yang menerapkan model konvensional.

Subjek kategori rendah, juga menyukai metode ini dan merasa lebih terlibat, meskipun menghadapi tantangan waktu yang mengakibatkan beberapa soal tidak terjawab. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis masalah dengan media *wordwall* berhasil meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi antar siswa,

tetapi perlu penyesuaian untuk memastikan pemahaman materi yang lebih baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *wordwall* pada materi pemusatan data statistika, menunjukkan siswa kategori tinggi dapat menyelesaikan soal sesuai langkah penyelesaian. Siswa kategori sedang dapat menyelesaikan soal sesuai langkah penyelesaian namun tidak dapat menuliskan hasil yang benar. Dan siswa kategori rendah tidak dapat menuliskan informasi dan tidak menuliskan kesimpulan. Tahapan penyelesaian masalah tertinggi dicapai oleh tahap menyelesaikan rencana penyelesaian dengan menunjukkan 87% siswa dapat menyelesaikan rencana penyelesaian. Kemudian tahapan terendah ada pada tahap memahami masalah yang hanya memperoleh persentase 50%. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang diberikan pada soal. Hasil wawancara menunjukkan siswa merespon positif penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan *wordwall* karena interaktif dan menyenangkan, membantu meningkatkan

pemahaman konsep, dan interaksi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmara, A. & Septiana, A. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. (M. Suardi, Ed.). Pasaman Barat: CV Azka Pustaka.
- Fatimah, S., Wathoni, M., Ismah, & Widyasari, N. (2024). Penggunaan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong. *Semnasfip*, 1730–1738. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23757>
- Inngoesti, E. G., Kartasasmita, B. G., & Anggiana, A. D. (2022). Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 1–13. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2>
- Intan, N. & Putra, B. Y. G. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Statistika: Implementasi Model *Problem-Based Learning*. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 97–116. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6713>
- Khotimah, K., Shodikin, A., & Asmana, A. T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Inspiramatika*, 7(2), 88–101. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v7i2.2752>
- Lubis, A. P. & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Ma'rifah, A., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengaruh pembelajaran PBL berbasis Wordwall terhadap peningkatan kemampuan numerasi siswa kelas III pembelajaran. 15(2), 174–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/aks.v15i2.19421>
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Mudhiah, S., & Shodikin, A. (2019). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemahaman konsep dan penalaran geometris siswa. *Jurnal Elemen*, 5(1), 43–53. <http://doi.org/10.29408/jel.v5i1.974>
- Putri, A. D. & Rahmawati, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 123–134. <https://doi.org/10.21009/JTP.v21i2.2019>
- Sari, W. S. K., Fajriyah, K., Susilowati, A., Rahmawati, N. D. (2024). Analisis Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Wordwall untuk Mengembangkan *Collaborative Skills* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN Tawangmas 01. *UIBU Economics & Education Journal*, 6(3), 552–565. <https://doi.org/https://doi.org/10.33>

- 503/ecoducation.v6i3.388
- Septia, T., Jannah, M., & Wahyu, R. (2024). Pengembangan Lkpd Berbasis Game Word Wall Materi Statistika untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik. *J'THOMS (Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science)*, 4(1), 27–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.30734/j'thoms.v4i1.3706>
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Yulianti, L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 45–58. <https://doi.org/10.24042/edumat.v14i1.2020>