

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA QUIZ
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS V SDN 37/III KOTO TUO KERINCI**

Oleh :

YONA ANGGITA HABRINA

NPM. 2110013411016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

EXECUTIVE SUMMARY

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA QUIZ
WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS V SDN 37/III KOTO TUO KERINCI

Disusun Oleh:

Yona Anggita Habrina
NPM. 2110013411016

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning berbantu Media Quiz *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci” untuk persyaratan wisuda 2025

Padang, 21 Maret 2025
Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dra. Susi Herawati, M.Pd

EXECUTIVE SUMMARY

Yona Anggita Habrina. 2025. “Pengaruh Model Problem Based Learning berbantu Media Quiz *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci”. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing : Dra. Susi Herawai, M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci dan kurangnya penggunaan media interaktif pada saat pembelajaran. pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan besar. Pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan menakutkan oleh siswa, sehingga mengakibatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep abstrak dalam matematika masih kurang. Selain itu, pembelajaran matematika masih kurang dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa merasa sulit memahami manfaat langsung dari materi yang dipelajari. Akibatnya, banyak siswa kehilangan minat untuk belajar matematika, terlebih lagi karena persepsi bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang menarik, relevan dan menyenangkan menjadi semakin penting untuk mengatasi hambatan ini dan membantu siswa meraih pemahaman yang lebih baik.

Dari hasil observasi, informasi diperoleh melalui perbincangan peneliti dengan ibuk Tri Pebrina selaku guru di kelas VB. Beliau menyampaikan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) khususnya pada materi

pecahan. Banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep-konsep dasar, sehingga mereka cenderung bingung ketika dihadapkan pada soal-soal yang lebih kompleks. Ibu Tri Pebrina juga menambahkan bahwa rendahnya tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran disebabkan oleh anggapan bahwa matematika itu sulit dan membosankan, sehingga siswa kurang bersemangat untuk belajar. Selain itu, siswa kurang dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kompleks.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan oleh sulitnya siswa memahami materi, yang dipengaruhi oleh metode konvensional dan minimnya penggunaan media interaktif. Di kelas VB, meskipun guru telah mencoba menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) dan menggunakan media visual, hasil belajar siswa masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sementara itu, di kelas VA, model PBL belum diterapkan, sehingga pendekatan pengajaran masih bersifat tradisional. Guru juga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan belum memaksimalkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan tidak terlatih untuk menyelesaikan masalah secara mandiri. Permasalahan ini menunjukkan perlunya inovasi metode pengajaran yang lebih menarik dan relevan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Menurut Apriyani (2021:1105) Model *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan masalah autentik (nyata) yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat melatih siswa untuk berfikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, serta dapat memupuk ketrampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, Ngalimun (dalam Apriyani 2021:1105) “PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah”.

Menurut Fadilah (2023:3), Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam peyampaian materi pelajaran menurut Ramli (2018:5). Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran (Yaumi, 2017:5).

Jenis penelitian ini adalah penelitian berjenis eksperimen, yang berdasarkan pendapat Sugiyono (2024:111) menyatakan bahwa “Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel

independen (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol”. Alasan memilih penelitian eksperimen adalah untuk menguji pengaruh positif model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Quiz *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan kelompok eksperimen yang menerapkan model PBL bantuan Quiz *Wordwall* dan kelompok kontrol yang menggunakan Model *Problem Based Learning*, secara sistematis dapat membandingkan perbedaan hasil belajar yang dihasilkan dari kedua perlakuan tersebut. Pada penelitian eksperimen ini menggunakan desain “*posttest-only control design*”.

Untuk membuktikan adanya pengaruh positif model *problem based learning* berbantu media quiz *wordwall* maka dilakukan beberapa tahap uji yakni, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Namun sebelum melakukan uji hipotesis dan lainnya, tes akhir siswa diuji cobakan terlebih dahulu di SD yang memiliki KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang sama. Dalam penelitian ini telah dilakukan uji coba di SD 37/III Kubang Gedang.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes, berupa pertanyaan objektif dan essay. Data hasil belajar diperoleh melalui tes akhir dalam bentuk objektif dan essay. Berdasarkan tes akhir diperoleh hasil uji-t dengan taraf signifikan 0,05 dengan t_{hitung} 2,88 dan t_{tabel} 2,048 ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan penggunaan Model *Problem Based Learning*

berbantu Media Quiz *Wordwall* Berpengaruh Positif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 37/III Koto Tuo Kerinci Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan demikian model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Quiz *Wordwall*, Hasil Belajar Matematika.

Yona Anggita Habrina. 2025. "The Effect of Problem Based Learning Model Assisted by Wordwall Quiz Media on Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Students of SDN 37/III Koto Tuo Kerinci". Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Advisor : Dra. Susi Herawati, M.Pd

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of fifth grade students of SDN 37/III Koto Tuo Kerinci and the lack of use of interactive media during learning. Mathematics learning still faces major challenges. Mathematics learning is often considered difficult and frightening by students, resulting in students' ability to understand abstract concepts in mathematics is still lacking. In addition, mathematics learning is still not related to real life, so students find it difficult to understand the direct benefits of the material being studied. As a result, many students lose interest in learning mathematics, especially because of the perception that mathematics is a difficult and frightening subject. Therefore, the application of an interesting, relevant and fun learning model is increasingly important to overcome this obstacle and help students achieve better understanding.

From the results of observations, information was obtained through discussions between researchers and Mrs. Tri Pebrina as a teacher in class VB. She said that the low student learning outcomes were seen from the number of students who had not achieved the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP), especially in fraction material. Many students still have difficulty understanding basic concepts, so they tend to be confused when faced with more complex questions. Mrs. Tri Pebrina also added that the low level of student activity during learning is caused by the assumption that mathematics is difficult and boring, so students are less enthusiastic about learning. In addition, students are less trained to think critically and solve problems independently, which causes students to have difficulty in solving complex problems.

According to Fadilah (2023:3), Learning media is a tool that can be used to help the learning process to be more effective and optimal. At this time the learning process is not only limited to books and blackboards, because currently there are many learning media that can be used by teachers. Learning media is everything that is a link between teachers and students in delivering learning materials according to Ramli (2018:5). Learning media includes all physical equipment and materials used

by instructors, lecturers, teachers, tutors or other educators in carrying out learning and facilitating the achievement of learning objectives (Yaumi, 2017:5).

Based on the problems that have been explained, the low student learning outcomes in mathematics learning are caused by the difficulty of students understanding the material, which is influenced by conventional methods and the minimal use of interactive media. In class VB, although the teacher has tried to apply the Problem Based Learning (PBL) model and use visual media, student learning outcomes have not shown significant improvement. Meanwhile, in class VA, the PBL model has not been applied, so the teaching approach is still traditional. Teachers also do not provide enough space for students to think critically and have not maximized innovative learning media, so that students become less active and are not trained to solve problems independently. This problem shows the need for innovation in teaching methods that are more interesting and relevant to improve student understanding and learning outcomes.

According to Apriyani (2021:1105) the Problem Based Learning (PBL) Model begins with authentic (real) problems that are in accordance with the subject matter so that it can train students to think critically in solving a problem, and can foster students' skills in solving a problem, Ngilimun (in Apriyani 2021:1105) "PBL is a learning model that involves students to solve a problem through the stages of the scientific method so that students can learn knowledge related to the problem and at the same time have the skills to solve problems".

This type of research is an experimental research, which based on the opinion of Sugiyono (2024: 111) states that "The experimental method is a quantitative research method used to determine the effect of independent variables (treatments) on dependent variables (outcomes) in controlled conditions". The reason for choosing experimental research is to test the positive effect of the Problem Based Learning (PBL) model supported by the Quiz Wordwall media on student learning outcomes. By using an experimental group that applies the PBL model assisted by Quiz Wordwall and a control group that uses the Problem Based Learning Model, it can systematically compare the differences in learning outcomes resulting from the two treatments. This experimental study uses a "posttest-only control design" design.

To prove the positive influence of the problem based learning model assisted by the quiz wordwall media, several stages of testing were carried out, namely, normality test, homogeneity test and hypothesis test. However, before conducting the hypothesis test and others, the final student test was first tested in elementary schools

that had the same KKTP (Learning Objective Completion Criteria). In this study, a trial was conducted at SD 37/III Kubang Gedang. The data collection technique in this study used tests, in the form of objective questions and essays. Learning outcome data were obtained through the final test in the form of objectives and essays. Based on the final test, the results of the t-test were obtained with a significance level of 0.05 with a t count of 2.88 and a t table of 2.048, this means that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$. So it can be concluded that the use of the Problem Based Learning Model assisted by the Quiz Wordwall Media has a Positive Influence on the Mathematics Learning Outcomes of Class V Students of SDN 37/III Koto Tuo Kerinci in the 2025/2026 Academic Year. Thus, the Problem Based Learning learning model is expected to be used in the learning process to provide a better influence on student learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning Model, Quiz Wordwall, Mathematics Learning Outcomes.

Daftar Pustaka

- Apriyani, E. (2021). Problem Based Learning (PBL Model In Improving Elementary Student Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 4, NO. 6, pp. 1103-1109.)
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1(7), 5-7.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Cv. Bandung.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran. *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama Universitas Muhammadiyah*.