
Penerapan Model Pembelajaran PBL Bermedia Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IX

Fahrudin Imam Nurkolis^{1a*}, Trinil Dwi Turistiani^{2b}, Eka Lidia Ustanti^{3c}
Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia¹²³
ppg.fahrudinnurkolis98828@program.belajar.id^a, trinilturistiani@unesa.ac.id^b,
ekaustanti51@guru.smp.belajar.id^c

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menganalisis teks deskripsi dengan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media word wall. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Analisis data yang digunakan meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dilaksanakan dalam 2 siklus yang tiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IX di SMPN 33 Surabaya sebanyak 28 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada presentasi menganalisis teks deskripsi dengan hasil belajar di siklus I 57,9% dalam kategori baik meningkat pada siklus II 60,5% dalam kategori cukup baik, pada aktivitas peserta didik siklus I 34,2% dalam kategori cukup baik dengan hasil sama siklus II 34,2% dalam kategori kurang baik, dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik pada siklus I 7,9% menurun menjadi lebih baik pada siklus II menjadi 5,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar menganalisis teks deskripsi kelas IX-G di SMPN 33 Surabaya.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Teks Deskripsi, Wordwall

Abstract: *The purpose of this study is to enhance students' capacity to use the Problem Based Learning (PBL) learning model with word wall media to assess descriptive texts with regard to student learning outcomes. Classroom Action Research (CAR), which is conducted in two cycles, is the research methodology used. Both quantitative and qualitative data analysis are employed. implemented in two cycles, with one meeting per cycle. 28 pupils in grade IX at SMPN 33 Surabaya served as the study's subjects. According to the study's findings, in cycle I, the percentage of students who analyzed descriptive texts with learning outcomes was 57.9% in the good category; in cycle II, this percentage increased to 60.5% in the fairly good category; in cycle I, student activity was 34.2% in the fairly good category, with the same results in cycle II, 34.2% in the less good category; and in cycle I, the percentage of students who were classically complete (7.9%) fell to 5.2% in the better category. Therefore, it can be said that the use of word wall media in conjunction with the Problem Based Learning (PBL) learning paradigm can enhance students' learning outcomes when it comes to analyzing descriptive texts in class IX-G at SMPN 33 Surabaya.*

Keywords: Problem Based Learning, Description Text, Wordwall

Article info: Submitted | Accepted | Published
12-09-2024 | 20-11-2024 | 30-11-2024

LATAR BELAKANG

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan sehingga setiap insan berhak memperoleh pendidikan yang layak. Pendidikan secara umum bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang berfungsi untuk mengembangkan individu agar dapat berkontribusi dalam lingkungan masyarakat. Menurut Alpian, dkk (2019:67), pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan sehingga setiap insan berhak memperoleh pendidikan yang layak. Pembelajaran merupakan proses edukatif yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik yang memiliki tujuan untuk memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diinginkan Susilowatiningsih (2023:5212). Peserta didik memiliki kemampuan pemahaman materi yang berbeda-beda. Dengan begitu, pendidik harus dapat memahami latar belakang dan kebutuhan peserta didik. Menentukan model pembelajaran menjadi hal utama dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran dapat diciptakan dari kreativitas dan eksplorasi pendidik. Hal ini diharapkan dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Pendidik perlu memperhatikan metode pembelajaran agar tidak terkesan monoton. Apalagi di era sekarang peserta didik cepat memahami model pembelajaran berbasis teknologi dan games. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah salah satu model pembelajaran yang paling efektif untuk mengikuti gaya belajar peserta didik saat ini. Model PBL menitik beratkan pada peran peserta didik sebagai pembelajar dan pada masalah nyata yang akan diselesaikan dengan menggunakan semua pengetahuan mereka atau sumber-sumber lainnya.

Dengan menggunakan model atau tata cara pendidikan yang sesuai dengan karakteristik siswa, hasil belajar dapat dilihat melalui pelaksanaan pendidikan. Pramudya et al. (2019). Menurut Ekawati et al. (2019), pengajaran berbasis permasalahan yang didasarkan pada 4C, yaitu berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan memurnikan, akan menuntut siswa untuk tumbuh dalam berpikir kritis, bekerja sama, kreatif, dan kognitif. Dengan melakukan langkah-langkah ini, model PBL seharusnya dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dan mendorong mereka untuk menjadi mandiri dan siap menghadapi tantangan, menurut Oktaviani dan Nirmala (2018).

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas IX di SMPN 33 Surabaya, peneliti ini menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Keaktifan belajar didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara fisik atau mental dan dilakukan secara berurutan, menurut Sadiman (2018). Namun, Nurseto et al. (2015) menyatakan bahwa kegiatan belajar aktif dapat membawa perubahan pada setiap orang ke arah yang lebih baik. Media yang digunakan harus lebih kreatif dan inventif, seperti game word wall yang dapat membantu pemahaman materi seperti kuis dan wordsearch. Daryanto (2015) mengatakan media pembelajaran adalah metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan mereka. Hal ini sesuai dengan definisi pembelajaran yang diberikan oleh Gagne & Briggs (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk terus belajar.

Model PBL (Problem Based Learning) digunakan dalam kegiatan belajar dengan berbasis masalah nyata. Model ini mengajarkan peserta didik untuk menggunakan kemampuan berpikir kritis dan menemukan solusi untuk menyelesaikan masalah. Desi Indarwati (2014) menyatakan

bahwa masalah ini diambil dari peristiwa nyata yang terjadi di sekitar siswa, sehingga mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Pembelajaran yang melibatkan latar belakang sosial siswa dapat membantu pemahaman dan analisis masalah yang dihadapi; dalam hal ini, analisis teks deskripsi berbasis budaya adalah contohnya. Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) mengakui keanekaragaman budaya siswa dan mengintegrasikan konteks budaya siswa dalam pembelajaran. Pendekatan ini memberi siswa kesempatan untuk mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman budaya mereka, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Fraser, 2014).

Menurut Hosnan (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) mencakup beberapa elemen penting seperti pengajuan pertanyaan atau masalah, penekanan pada integrasi antar disiplin ilmu, penyelidikan autentik, kerja sama, serta pembuatan dan presentasi karya. Model ini menunjukkan bahwa penggunaan alat seperti Wordwall dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap teks deskripsi. Selain itu, Daryanto (2015) mendefinisikan media pembelajaran sebagai metode yang dirancang untuk menarik perhatian, minat, dan emosi siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Pandangan ini sejalan dengan definisi Gagne & Briggs (2020), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2019:1–2) yang mendefinisikan PTK sebagai penelitian yang mencakup seluruh proses, mulai dari pemberian tindakan hingga evaluasi dampak, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, keterlibatan pendidik, dosen, dan rekan sejawat berlangsung dari tahap observasi hingga penyusunan laporan berdasarkan hasil belajar. Pendapat ini sejalan dengan Iskandar & Dadang (2011) yang menganggap PTK sebagai kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis, dan reflektif. Selain itu, Arikunto dan Suhardjono (2019:124) menegaskan bahwa PTK bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes, dengan peserta didik kelas IX sebagai sumber data.

Penelitian ini menerapkan teknik purposive sampling untuk memilih sampel dengan pertimbangan khusus, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2016:85). Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah siswa kelas IX dari SMPN 33 Surabaya, berdasarkan kelas yang digunakan dalam kegiatan PPL 2. Pendekatan yang digunakan mencakup metode kualitatif dan kuantitatif; data kuantitatif dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, sementara data kualitatif dianalisis menggunakan pedoman penskoran pada instrumen penelitian. Untuk memastikan validitas data, dilakukan uji kredibilitas. Hasil penelitian yang dikumpulkan dari dua siklus memberikan wawasan mendalam tentang efektivitas intervensi yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk melihat perkembangan kemampuan peserta didik dalam menganalisis teks deskripsi dengan media wordwall melalui model pembelajaran Problem Based Learning pada kelas IX SMPN 33 Surabaya. Model pembelajaran PBL atau Problem Based Learning menitikberatkan pada basis masalah peserta didik untuk diselesaikan, salah satunya adalah dengan nalar kritis analisis.

1) Pra Siklus

Pendidik melakukan pembelajaran dengan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Hal ini untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Pembelajaran secara tekstual yang berpacu dengan paduan buku paket membuat peserta didik susah memahami dan cepat bosan. Upaya yang dilakukan adalah menambah media pembelajaran yang lebih menarik seperti menayangkan video dan gambar pada layar proyektor. Hal ini sedikit menambah keaktifan peserta didik untuk materi teks deskripsi karena dapat memaparkan objek yang dilihat secara visual. Setelah mengetahui permasalahan pada pra siklus, kemudian pendidik mencoba memberikan permainan seperti kuis untuk mengetahui keaktifan peserta didik secara individu. Langkah tersebut memberikan hasil yang baik untuk membantu pemahaman peserta didik untuk menganalisis teks deskripsi.

2) Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan, peneliti dan observer mengidentifikasi bahwa kemampuan peserta didik menganalisis memerlukan media dan model pembelajaran yang lebih menarik dengan pendekatan games. Dengan begitu, peneliti memilih model pembelajaran Problem Based Learning dan mengembangkan media wordwall.

3) Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah merancang modul ajar dengan menyesuaikan perangkat media tahap 1 yang dibutuhkan oleh peserta didik. Media wordwall disajikan dalam bentuk “temukan aku” atau word search. Kemudian, menyusun materi pembelajaran kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dari berbagai sumber belajar. Setelah itu, mempersiapkan media pembelajaran Word Wall seperti penyusunan soal yang akan diberikan kepada peserta didik. Model pembelajaran PBL yang berbasis penyelesaian masalah peserta didik diberikan materi dan mencari jawaban dalam permainan tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

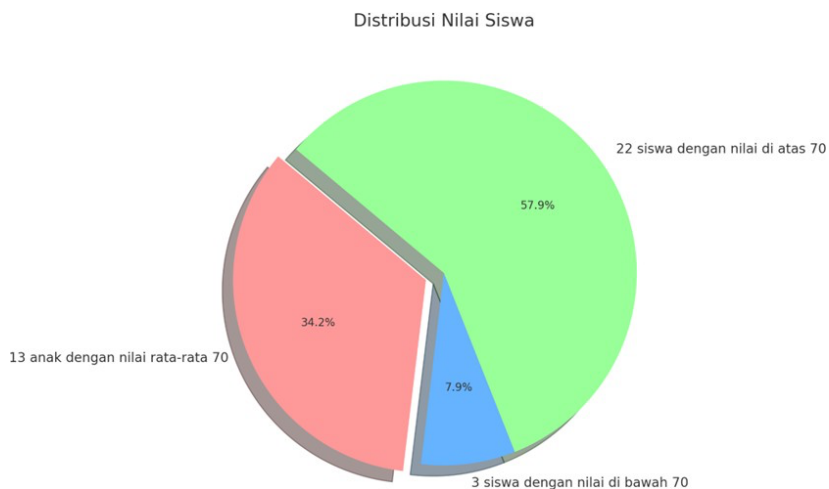
b. Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan selama 1 kali pertemuan dengan durasi 2 JP setiap pertemuan. Tindakan dilakukan dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan berbantuan media Wordwall. Pelaksanaan dijalankan sesuai dengan alur kegiatan mengajar pada modul ajar. Selanjutnya, pada kegiatan inti, sintaks 1 peserta didik diberikan tayangan word search untuk memahami kemudian menjawab materi yang disampaikan dengan model games. Pendidik memberi arahan untuk memahami struktur teks deskripsi dengan mengisi melalui games word search yang ditampilkan. Peserta didik memainkan games tersebut dengan aktif sesuai pemahaman materi yang sudah dijelaskan dan dipahami. Pada tahap tersebut pengerjaan masih secara individual untuk mengetahui tingkat pemahaman materi.

Setelah peserta didik bermain word search kemudian pendidik memberikan 10 soal yang meliputi 5 pilihan ganda dan 5 soal uraian tentang analisis teks deskripsi. Pada tahap siklus 1 terdapat perkembangan akan kemampuan pemahaman materi. Peserta didik lebih mudah diberikan stimulus media games untuk memacu daya nalar kritis mereka. Setelah melakukan asesmen formatif, pendidik melakukan refleksi pembelajaran pada siklus 1. Hasil belajar pada siklus 1 ditemukan data peserta didik lebih memahami gaya belajar secara visual dan dengan media yang menarik tidak secara tekstual. Setelah tahap siklus 1 selesai, pendidik melakukan analisis hasil belajar dengan mengoreksi hasil kerja peserta didik. Berikut tabel data hasil belajar siklus 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus I kelas IX-G

KATEGORI	JUMLAH	JUMLAH PRESENTASE (%)	RATA-RATA
BAIK	22	57,9	(+) 70
CUKUP BAIK	13	34,2	70
KURANG BAIK	3	7,8	(-) 70



Gambar 1. Contoh gambar dengan resolusi baik

Berikut adalah diagram lingkaran yang menunjukkan distribusi nilai siswa:

- 13 siswa dengan nilai rata-rata 70 (57,9%)
- 3 siswa dengan nilai di bawah 70 (7,9%)
- 22 siswa dengan nilai di atas 70 (34,2%)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menganalisis teks deskriptif. Nilai rata-rata mereka adalah 34,2%, dengan 13 siswa dalam kategori baik dengan nilai di atas 70, dan 3 siswa dalam kategori kurang baik dengan nilai 57,9%.

4) SIKLUS II

a. Perencanaan

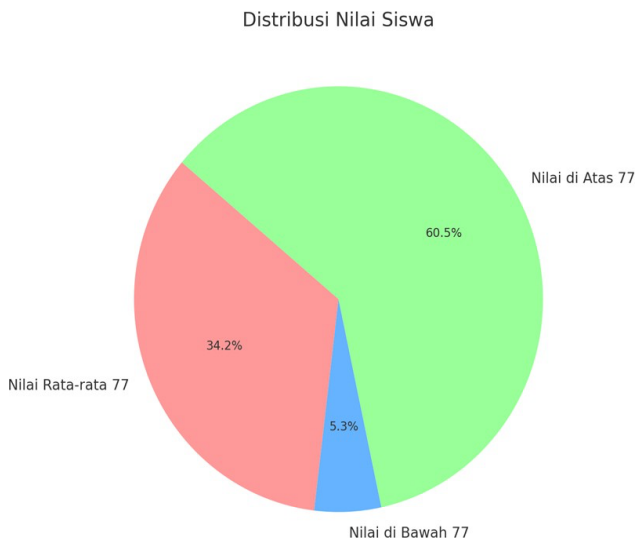
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, dapat dikatakan belum tercapai tujuan secara keseluruhan. Maka dari itu, perlu adanya upaya peningkatan pada hasil yang telah diperoleh sebelumnya. Pembelajaran selanjutnya menekankan dengan pendekatan CRT untuk memberi pemahaman tambahan berbasis budaya Surabaya. Metode pembelajaran yang dikenal sebagai pendekatan pendidikan bertanggung jawab budaya mengakui bahwa setiap siswa memiliki hak yang sama untuk mendapatkan instruksi tanpa membedakan latar belakang budaya mereka. Ini digunakan untuk lebih membantu peserta didik memahami teks deskripsi dengan materi budaya Surabaya. Peserta didik diberi tugas untuk melihat beberapa objek budaya destinasi Surabaya, seperti Tugu Pahlawan, Wisata Religi Sunan Ampel, dan Kota Lama. Mereka akan menganalisis teks deskripsi yang berlatar belakang budaya Surabaya.

b. Pelaksanaan

Siklus kedua dilaksanakan dalam satu pertemuan, dengan dua JP per pertemuan. Untuk melakukan ini, model pembelajaran berbasis masalah digunakan dan media Wordwall digunakan untuk membuat proses lebih menarik. Pada siklus sebelumnya pengerjaan wordwall dilakukan secara individu. Pada siklus 2 ini, pengerjaan dilakukan secara berkelompok dengan penerapan TaRL. Hal tersebut dilakukan untuk menambah keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan tingkat kemampuan. Setelah itu setiap kelompok diberikan LKPD untuk melakukan analisis teks deskripsi. Peserta didik mengerjakan dengan model puzzle teks. Setiap kelompok melakukan analisis dengan tambahan media teks yang disusun sesuai dengan ketepatan struktur analisis teks deskripsi. Hal tersebut justru menambah keaktifan peserta didik karena satu sama lain saling menanggapi. Peserta didik melakukan diskusi dengan kelompok untuk memecahkan masalah pada soal yang diberikan. Setelah melakukan pengerjaan soal secara berkelompok peserta didik melakukan presentasi hasil kerja. Dibandingkan dengan siklus 1, terdapat perkembangan pada pemahaman materi teks deskripsi. Penambahan media yang lebih menarik tetapi tetap mengedepankan pemahaman analisis teks deskripsi.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus II kelas IX-G

<i>Kategori</i>	<i>Jumlah</i>	<i>Jumlah Presentase (%)</i>	<i>Rata-rata</i>
<i>Baik</i>	23	60,5	(+) 70
<i>Cukup Baik</i>	13	34,2	70
<i>Kurang Baik</i>	2	5,3	(-) 70



Gambar 1. Contoh gambar dengan resolusi baik

Berikut adalah diagram lingkaran yang menunjukkan distribusi nilai siswa:

- 13 siswa memiliki nilai rata-rata 77 persentase 34,2%
- 2 siswa memiliki nilai di bawah 77 persentase 5,3%
- 23 siswa memiliki nilai di atas 77 persentase 60,5%

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menganalisis teks deskripsi dengan baik. Nilai rata-rata siswa adalah 67,6, dengan 23 siswa dalam kategori baik, 13 siswa dalam kategori cukup baik, masing-masing 34,2%, dan 2 siswa dalam kategori kurang baik, masing-masing 5,3%.

Dengan demikian, hasil belajar siklus I telah meningkat sejak penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media wordwall. Nilai akhir siswa menunjukkan hal ini. Siklus I dan Siklus II hampir sama. Namun, siklus kedua memiliki soal yang harus diselesaikan dalam kelompok terlebih dahulu. Media wordwall lebih difungsikan untuk memahami dan menganalisis teks deskripsi dengan konteks budaya lokal. Hal tersebut lebih mudah untuk memantik peserta didik dalam memahami teks deskripsi yang disajikan. Sehingga daya nalar kritis dan imajinasi terhadap teks dapat mereka jangkau dan mengerjakan soal dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media Wordwall efektif dalam membantu siswa memahami materi, khususnya dalam menganalisis teks deskripsi. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase hasil belajar pada siklus I mencapai 57,9% dalam kategori baik dan pada siklus II meningkat menjadi 60,5%

dalam kategori cukup baik. Selain itu, aktivitas pembelajaran siswa menunjukkan kemajuan, yang mendukung efektivitas model pembelajaran ini dalam meningkatkan keterampilan analisis teks deskripsi dan hasil belajar secara keseluruhan.

REFERENSI

- Alpian, Yayan. (2019). "Perntingnya Perndidikan Bagi Manursia". Burana Pengabdian. Volume 1 Nomor 1
- Aqib, Z., & Amrurllah, A. (2018). PTK Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Ptk Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Aplikasinya.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2015). Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013. In Yogyakarta: Gava Media. Gagner, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In Februari 2019, halaman 67. <https://journal.urbpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuranaPerngabdian/article/view/581> (diakses pada 6 September 2023)
- Dersi Indarwati, Wahyudi, & Novisita Ratur. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V SD. Satya Widya, 30(1), 17–27.
- Fraser, B. J., & Tobin, K. G. (2014). Cultural and Language Diversity in schools: Managing the Learning Environment. Rourtlerdger.
- Gay, (2000). Culturally Responsive Teaching: Theory, Trasticer, & Research. New York: Teachers College Press.
- Gay, G. (2010). Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practicer. Teachers College Press.
- Hmerlo-Silver, C. Er. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? Educational Psychology Review, 16(3), 235-266.

- Hosnan. 2014. Pendekatan Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Iskandar, wassid, & Dadang, S. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Japan's High Schools.
- Lidinillah, Mawardi. 2015. Berfikir Kritis Dan Problem Based Learning. Surabaya: Merida Sahabat Cendekia.
- Nurrserto, G., Lerstari, W., & Hartono. (2015). Pembelajaran Seni Tari: Aktif, Inovatif dan Kreatif. Catharsis: Journal of Arts Education, 4(2).
<https://journal.urnners.ac.id/sjur/index.php/catharsis/article/view/10285>
- Oktaviyanti, D., Frima, A., & Febrianti, R. (2021). Perngembangan Merdia Permbelajaran Onliner Berrbasis Gamer Erdurkasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basic Erdur, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicerdur.v5i5.1490>
- Pramurda, Kristin, & Anugraham., & Rosy, B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. Paragoria: Jurnnal Kajian, Pernerlitian Dan Perngembangan Kerperndidikan
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (certakan 24). In Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sursilowatiningsih, Arfilia Wijayanti, dan Joko Suryanto. (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Word Wall di Kelas III SDN Wonotingal". Didaktik. Volume 9 Nomor 2 Juni 2023, halaman 5211. <https://journal.stkipsurbang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1159> (diakses pada 11 September 2023)