

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar IPAS

a. Belajar dan Pembelajaran

1) Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses di mana seseorang memperoleh keterampilan atau pengetahuannya serta sikap baru melalui pengalaman ataupun observasi. Belajar juga ialah interaksi seseorang dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya menyebabkan perubahan tingkah laku (Festiawan, 2020, hlm. 6). Menurut Edison (2023, hlm. 11) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses atau peristiwa yang memungkinkan seseorang mengubah perilakunya dengan cara memperbaikinya yang pada akhirnya mengubah perilakunya secara positif”. Proses belajar ini dapat terjadi secara sadar ataupun juga tidak sadar serta dapat dipengaruhi baik dari faktor internal, seperti motivasi dan minat, maupun dari faktor eksternalnya, seperti instruksi, pengalaman, dan interaksi sosial.

Selain pendapat di atas, menurut Festiawan (2020, hlm. 8) definisi “Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang yang ditandai dengan peningkatan kualitas dan jumlah tingkah laku, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan dan masih banyak lagi”. Hal inilah menunjukkan bahwa pentingnya faktor sosial dan lingkungan dalam membentuk kognisi dan perilaku manusia. Adapun pengertian yang sama, belajar juga merupakan proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seorang individu. Perubahan akibat proses belajar dapat diwujudkan dalam berbagai cara, diantaranya yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik (Prasetyo dan Abduh, 2021, hlm. 1718).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik untuk bekerja sama melakukan kegiatan dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan karakter serta membentuk sikap dan keyakinan pada diri peserta didik (Murni, 2021, hlm. 8). Dalam

proses pembelajaran, tugas utama bagi guru adalah menciptakan suasana yang mendukung untuk perubahan perilaku atau sikap peserta didik. Menurut Sutianah (2022, hlm. 17) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang secara khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Pribadi dan Jamaludin (2023, hlm. 4747) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan kegiatan interaktif antara guru dan peserta didik, seperti pertukaran informasi dan pertukaran pengetahuan serta materi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar”. Selain beberapa pendapat di atas, adapun menurut Festiawan (2020, hlm. 12) mengemukakan bahwa “Pembelajaran adalah upaya guru untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi dan membuat sistem lingkungan sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan cara yang efektif dan efisien”.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar ialah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu akibat proses belajar yang dapat diwujudkan oleh berbagai cara diantaranya yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Sedangkan pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan dengan usaha sadar baik dari guru ataupun peserta didik yang dirancang secara khusus untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai bagi peserta didik dengan cara yang efektif.

2) Karakteristik Belajar dan Pembelajaran

Suatu proses yang dilakukan sehingga membuat perubahan perilaku baik itu dalam bentuk kognitif, afektif serta psikomotor ialah biasa disebut dengan belajar. Maka hal inilah, kita harus mengetahui karakteristik dari belajar tersebut. Adapun menurut Sutianah (2022, hlm. 26) menyebutkan ada tiga karakteristik kunci dalam belajar ialah proses, perubahan, perilaku, dan pengalaman.

Karakteristik atau ciri-ciri belajar menurut Festiawan (2020, hlm. 8-9) terbagi menjadi 2 diantaranya sebagai berikut:

- a) Segi Proses yaitu adanya kegiatan seperti kegiatan fisik, emosional, dan mental dengan melibatkan aspek lingkungan yang tujuannya untuk kearah timbulnya perubahan tingkah laku.

- b) Segi Hasil yaitu bersifat relatif tetap serta diperoleh melalui usaha yang maksimal.

Karakteristik pembelajaran menurut Pribadi dan Jamaludin (2023, hlm. 4751) diantaranya ialah:

- a) Belajar dan pembelajaran bermakna yaitu proses peserta didik tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga memahami dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan konteksnya sendiri.
- b) Pembelajaran tematik yaitu suatu cara pengajaran yang memadukan pembelajaran yang berbeda-beda pada suatu mata pelajaran atau topik tertentu. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan efektif.

Adapun ciri-ciri proses pembelajaran lainnya ialah menurut Festiawan (2020, hlm. 13) diantaranya yaitu:

- a) Adanya unsur guru,
- b) Adanya unsur peserta didik,
- c) Adanya kegiatan guru dan peserta didik,
- d) Adanya interaksi antar guru dan peserta didik,
- e) Bertujuan kearah perubahan tingkah laku peserta didik
- f) Proses dan hasilnya yang terencana atau terprogram.

Berdasarkan ciri-ciri di atas, maka belajar dan pembelajaran sangat penting untuk menciptakan hasil belajar yang mampu meningkatkan pengetahuan dan perubahan perilaku peserta didik agar pembelajaran berjalan efektif.

b. Hasil Belajar

1) Konsep Hasil Belajar

Hasil belajar adalah semua perilaku yang dipunyai peserta didik dari proses belajar yang telah ditempuh mereka. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang dicapai peserta didik setelah menghadapi proses pembelajaran, yang di lambangkan dengan skala nilai baik dalam bentuk huruf, angka, atau simbol dan ini yang dijadikan acuan untuk menentukan apakah berhasil atau tidak di kelas (Aprilian, 2024, hlm. 7). Hasil belajar ini menjadikan perubahan perilaku manusia yang dapat diukur dan dapat mengkaji dalam bentuk pengetahuan,

sikap, dan keterampilan. Adapun menurut Wati (2022, hlm. 26) bahwa “Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar pada peserta didik inilah yang mencakup seluruh aspek perubahan setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Rahman (2022, hlm. 297-298) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar”. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah seseorang menerima pengalaman belajar. Menurut Magfiroh (2023, hlm. 13) menyatakan “Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami berbagai pengalaman belajarnya”. Aktivitas penyempurnaan dalam hasil belajar untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, maka peserta didik perlu bersungguh-sungguh dalam belajar. Dengan belajar akan menghasilkan perubahan-perubahan sikap dan tingkah laku. Adapun pengertian yang serupa bahwa hasil belajar ini juga dapat diartikan hasil dari proses kegiatan mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak (Setiyowati, Apriyani dan Mulyadi, 2024, hlm. 18).

Berdasarkan dari beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari prestasi yang ingin dicapai secara maksimal oleh peserta didik berkat adanya usaha sadar untuk mendapatkannya. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator penting untuk penilaian kualitas pendidikan peserta didik dan efektivitas pengajaran yang diterapkan oleh guru.

2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (dalam Magfiroh, 2023, hlm. 16-17), menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya:

- a) Faktor Internal. Ada tiga faktor yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis (perhatian, bakat, motif, kematangan, minat, kesiapan) serta faktor kelelahan (dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani).
- b) Faktor eksternal berasal dari luar individu diantaranya yaitu:
 - 1) Faktor keluarga, peserta didik yang belajar kelak menerima pengaruh dari keluarga yaitu dengan cara orang tua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, keadaan keluarga, keadaan ekonomi keluarga serta suasana rumah.
 - 2) Faktor sekolah, ialah dapat berupa cara guru mengajar, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dengan peserta didik serta media pembelajarannya yang digunakan.
 - 3) Faktor lingkungan masyarakat, yaitu teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah serta cara hidup di lingkungan keluarganya.

Faktor belajar merupakan suatu kunci keberhasilan belajar peserta didik. Menurut Rahman (2022, hlm. 298) mengemukakan bahwa terdapat faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor diantaranya yaitu:

- a) Faktor internal, peserta didik yaitu karakter peserta didik, sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengolah bahan belajar, kemampuan menggali hasil belajar, dan lain sebagainya.
- b) Faktor eksternal, peserta didik yaitu faktor guru, kurikulum sekolah, lingkungan sosial maupun sarana dan prasarana.

Adapun faktor-faktor serupa yang berpengaruh kepada hasil belajar menurut Muthiy (2023, hlm. 17) diantaranya yaitu:

- a) Faktor Internal yaitu minat, bakat, motivasi, dan cara belajar.
- b) Faktor Eksternal yaitu lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga.

Berdasarkan dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan merupakan karakteristik bawaan atau yang berkembang seiring waktu. Sedangkan faktor

eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu dan merupakan kondisi lingkungan yang memengaruhi proses belajar. Dengan demikian, pemahaman terhadap faktor dari hasil belajar tersebut sangat penting untuk merancang strategi pendidikan yang efektif dan diharapkan hasil belajar peserta didik mampu ditingkatkan secara signifikan.

3) Indikator Hasil Belajar

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Rahman, 2022, hlm. 299) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- a) Daya serap mengenai bahan pengajaran yang diinginkan, baik secara individu ataupun kelompok,
- b) Perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik, baik secara individual ataupun kelompok.

Adapun indikator hasil belajar menurut Setiyowati, Apriyani dan Mulyadi (2024, hlm. 19-21) membaginya menjadi tiga ranah diantaranya yaitu:

- a) Ranah kognitif mengenai hasil belajar intelektual yang mencakup enam aspek, ialah: pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Ranah afektif sehubungan dengan sikap yang terbagi menjadi lima aspek, yaitu: penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan karakteristik nilai.
- c) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang meliputi enam aspek, yaitu: gerak reflek, keterampilan pada gerakan dasar, kemampuan pemahaman yang di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris, dan sebagainya, kemampuan di bidang fisik, seperti kekuatan, keharmonisan, dan ketetapan, gerakan *skill*.

Indikator hasil belajar menurut Bloom (dalam Magfiroh, 2023, hlm. 17) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

- a) Kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual.
- b) Afektif, semua yang berhubungan dengan sikap.
- c) Psikomotorik merupakan sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik *verbal* dan *non verbal*.

Pada Indikator hasil belajar berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar mereka. Salah satu ranah yang penting ialah ranah kognitif. Ranah kognitif adalah salah satu aspek yang menjadikan ranah tersebut menjadi evaluasi pembelajaran yang dapat dinilai melalui beberapa jenis tes yaitu tes tulis ataupun lisan (Jariyah dan Efendi, 2024, hlm. 2). Selain itu, menurut Wulandari, *et al.* (2021, hlm. 284) menyatakan bahwa “Ranah kognitif merupakan bagian penting bagi peserta didik terutama pada pembelajaran IPA karena wadah bagi peserta didik untuk mempelajari diri mereka dan juga alam sekitarnya sehingga bermanfaat untuk kehidupan mereka”. Adapun pengertian lainnya yaitu menurut Dewi dan Darmawan (2025, hlm. 3) mengemukakan “Kognitif ialah ranah yang termasuk ke dalam pemikiran atau kegiatan yang mengasah otak”. Beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan evaluasi dalam pembelajaran yang mengasah pemikiran peserta didik dengan berbagai jenis tes sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam kehidupan mereka. Hal inilah, yang menjadikan ranah kognitif sebagai indikator utama yang dipelajari kepada peserta didik dalam pembelajaran.

Ranah kognitif ini memiliki elemen-elemen dalam proses pembelajarannya. Salah satu elemen kognitif ialah menurut Wulandari, *et al.* (2021, hlm. 284) diantaranya yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Adapun elemen ranah kognitif terdiri dari mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) (Wahyuningtiyas dan Bachri, 2024, hlm. 145).

Elemen lainnya dari ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom (dalam Jariyah dan Efendi, 2024, hlm. 3) mengemukakan bahwa terdapat banyak tingkat proses mental diantaranya ialah:

Tabel 2. 1 Elemen Ranah Kognitif

Elemen Ranah Kognitif	Penjelasan
Mengingat (C1)	Kemampuan peserta didik yang memerlukan daya ingat dan pemulihan informasi yang telah dipelajari.
Pemahaman (C2)	Menjelaskan makna dari sebuah informasi yang telah dipelajari.
Menguasai atau Mengintegrasikan Pengetahuan Baru (C3)	Menunjukkan kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan dalam menyelesaikan tugas.
Menganalisis (C4)	Memecahkan informasi atau menyelidiki suatu masalah serta menghubungkannya
Mengevaluasi (C5)	Mengambil keputusan berdasarkan kriteria ataupun standar yang telah ditentukan.
Memproduksi (C6)	Menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan dari pengetahuan yang telah dipelajari.

Selain indikator hasil belajar ranah kognitif yang telah dipaparkan di atas. Indikator lainnya ialah ranah afektif dan psikomotorik. Ranah afektif merupakan ranah tentang sikap dan juga nilai (Dewi dan Darmawan, 2025, hlm. 3). Ranah afektif ini dalam hasil belajar dapat mempengaruhi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam berinteraksi atau terlibat dalam proses pembelajaran. Ranah afektif juga memiliki elemen menurut Bloom (dalam Sembiring, 2024, hlm. 12) menyebutkan bahwa terdapat beberapa aspek yaitu tingkat menerima, respons, dan karakteristik. Elemen lainnya dalam ranah afektif diantaranya sebagai berikut (Sunarsih, Huliselan dan Talakua, 2024, hlm. 55):

Tabel 2.2. Elemen Ranah Afektif

Elemen Ranah Afektif	
Menerima (A1)	Menilai (A3)
Menanggapi (A2)	Mengelola (A4)
Menghayati (A5)	

Sedangkan pengertian untuk ranah psikomotorik menurut Dewi dan Darmawan (2025, hlm.3) menyatakan “Ranah psikomotorik merupakan keterampilan dan juga pengembangan diri yang digunakan untuk pertunjukan serta latihan dalam mengembangkan penguasaan keterampilan peserta didik”. Pada ranah psikomotorik ini keterampilan dan pengembangan diri peserta didik menjadikan pengembangan penguasaan mereka terhadap hasil belajar. Sedangkan menurut Sembiring (2024, hlm. 12) mengemukakan bahwa “Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berorientasi pada keterampilan motorik yang melibatkan beberapa bagian tubuh dan kegiatan yang memerlukan kerjasama antara saraf dan otot”. Hal ini menjadikan ranah psikomotorik sebagai aspek pembelajaran yang kaitannya dengan keterampilan fisik dan kemampuan motorik peserta didik.

Ranah psikomotorik ini memiliki elemen diantaranya ialah produktif, fisik, sosial dan intelektual (Wulandari, *et al.*, 2021, hlm. 284). Sedangkan menurut Sunarsih, Huliselan dan Talakua (2024, hlm. 55) menyebutkan bahwa terdapat empat elemen ranah psikomotorik diantaranya yaitu:

Tabel 2.3. Elemen Ranah Psikomotorik

Elemen Ranah Psikomotorik	
Menirukan (P1)	Ketepatan (P3)
Memanipulasi (P2)	Artikulasi (P4)

Berdasarkan dari indikator hasil belajar di atas, peneliti memilih indikator ranah kognitif sebagai penilaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Ranah kognitif tersebut dipilih karena dapat diukur secara objektif melalui tes dan juga evaluasi serta memungkinkan mendapatkan data yang jelas dan sudah terukur tentang pencapaian akademis

peserta didik. Ranah kognitif ini juga sudah sesuai dengan kerangka pemikiran yang di mana lebih memfokuskan hasil belajar peserta didik dari segi *pretest* maupun *posttest*. Dengan demikian, memahami ketiga ranah indikator hasil belajar ini dapat menciptakan sistem pendidikan yang lebih berkualitas secara keseluruhan dan berfokus pada pengembangan peserta didik secara utuh.

c. Pembelajaran IPAS

1) Konsep Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan penggabungan IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka. IPAS adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan literasi sains peserta didik. Ini membantu peserta didik memahami dan mempelajari ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks (Raharjo dan Rijal, 2025, hlm. 100). Menurut Suhelayanti, *et al.* (2023, hlm. 4) mengatakan bahwa “IPAS ialah memuat pembelajaran tentang sains dan sosial diantaranya yaitu tentang alam, lingkungan, teknologi, geografi, kebudayaan dan sejarah”. Dalam hal ini, IPAS merupakan salah satu dari banyaknya mata pelajaran yang diajarkan dan wajib ada di sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS juga akan sangat berguna bagi peserta didik terhadap kehidupannya sehari-hari. Adapun menurut Cahyani (2023, hlm. 138) bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan mati di alam semesta serta interaksinya dan juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan”. Ini merujuk kepada kedua ilmu pengetahuan yang meliputi alam dan sosial, secara umum mencakup berbagai aspek kehidupan. Ilmu pengetahuan tersebut berusaha agar memahami bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan dan masyarakat. Menurut Iffah, Agustina dan Syachruraji (2024, hlm. 116) bahwa “IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum yang memadukan IPA dan IPS dalam satu program pendidikan yang mempelajari tentang alam dan erat kaitannya dengan faktor sosial atau lingkungan hidup, sehingga dapat dipelajari secara kombinasi”. Hal inilah, peserta didik tidak hanya mempelajari ilmu alam, tetapi juga mengerti dampak sosial dari pengetahuan yang diperoleh.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu mata pelajaran yang kaitannya dengan ilmu alam dan sosial yang mencakup berbagai aspek kehidupan dan juga pembelajaran yang digabungkan menjadi satu tema dalam kurikulum merdeka untuk mendorong kesadaran peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial. Dengan demikian, IPAS memiliki peran penting untuk membentuk individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan ilmiah, tetapi juga pemahaman sosial yang mendalam.

2) Materi Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS memiliki banyak cakupan materi dimulai dari materi lingkungan alam hingga pembelajaran sosial. Pada penelitian ini, peneliti memilih peserta didik fase B kelas IV untuk mempelajari materi IPAS yang fokus utamanya pada materi IPA. Salah satu banyaknya materi di kelas IV yang akan dipelajari yaitu tentang wujud zat dan perubahannya ialah Topik C terkait bagaimana wujud benda berubah. Pemilihan materi tersebut dipilih dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV dikarenakan di SDN 066 Halimun materi tersebut cukup sulit dan tidak semua peserta didik memahami akan materi, dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar masih rendah dan minimnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien seperti minimnya media dan model pembelajaran yang masih konvensional. Maka hal inilah, peneliti memilih materi tersebut agar materi tersebut dapat dipahami semua peserta didik dan menjadikan materi perubahan wujud benda sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu yang dilakukan peneliti ialah dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* sebagai peningkatan hasil belajar IPAS di kelas IV.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Konsep Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk proses pembelajaran yang sudah tergambar dari awal hingga akhir pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru (Djonomiarjo, 2020, hlm. 42). Sedangkan menurut Wulandari (2024, hlm. 134) menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan kerangka yang

digunakan oleh guru untuk merancang dan melakukan proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Model ini memberikan struktur yang jelas untuk kegiatan pembelajaran berlangsung dan juga menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Adapun pengertian yang serupa ialah menurut Magdalena, Agustin dan Fitria (2024, hlm. 3) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran merupakan langkah sistematis untuk mengorganisasikan pembelajaran agar mencapai tujuan belajar tertentu”.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ialah salah satu langkah yang sistematis yang disajikan dari awal hingga akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan suatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pada penelitian inilah, peneliti memilih model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dilakukan di kelas.

b. Konsep Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran merupakan alat penting untuk membantu guru merancang pengalaman belajar yang efektif dan bermakna bagi peserta didik dan untuk memastikan bahwa kurikulum diterapkan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai. Banyak model pembelajaran dalam dunia pendidikan, salah satu diantaranya yang peneliti akan menerapkan model pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Nurmala dan Sunata (2023, hlm. 3) mengatakan bahwa “Pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah-masalah umum yang biasa muncul dalam kehidupan sehari-hari”. Dengan menggunakan penyelesaian masalah sehari-hari, peserta didik tidak hanya belajar tentang konsep tetapi juga melihat secara langsung dan sesuai dalam kehidupan mereka. Selanjutnya, menurut Tiara, *et al.* (2024, hlm. 124) mengemukakan “Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik untuk selalu berpikir kritis dan konsisten dalam memecahkan masalah”. Model ini

melatih peserta didik untuk berpikir kritis dalam setiap aspek masalah yang diberikan, baik dengan menganalisis ataupun mengevaluasi. Peserta didik diharapkan konsisten dan terus berusaha serta berpikir secara sistematis sampai masalah tersebut terpecahkan.

Selain itu, menurut Edison (2023, hlm. 6) mengemukakan bahwa “Model *problem based learning* adalah suatu model dalam pembelajaran yang di mana peserta didik dihadapkan oleh permasalahan selanjutnya dan peserta didik dibiasakan untuk memecahkan masalahnya melalui pengetahuan dan keterampilan, mengembangkan inkuiri, membangun cara berpikir kritis serta terampil dalam memecahkan masalah”. Sedangkan menurut Ramadhani, *et. al.*, (2024, hlm. 726) menyatakan definisi “Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan berbagai permasalahan kehidupan nyata dan digunakan sebagai pusat pembelajaran bagi peserta didik untuk mempelajari cara memecahkan masalah guna meningkatkan keterampilan dan berpikir kritis”.

Adapun pengertian yang serupa ialah menurut Rifai (2020, hlm. 2141) bahwa “Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik pada permasalahan situasi di dunia nyata yang dapat diselesaikan dengan menyesuaikan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi secara individu maupun kelompok”. Hal ini memungkinkan peserta didik menemukan kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri dari pengetahuan permasalahan yang mereka hadapi.

Pembelajaran model *problem based learning* inilah yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka secara aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memperkenalkan kepada peserta didik pada masalah dan situasi dunia nyata yang memerlukan solusi dari pemecahan masalah tersebut guna meningkatkan keterampilan dan berpikir kritis serta model ini dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dan juga berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.

c. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* (PBL)

Langkah-langkah dalam pelaksanaan penggunaan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran di kelas menurut Tiara, *et al.* (2024, hlm.124-125), diantaranya yaitu:

- 1) Orientasi peserta didik pada masalah,
- 2) Mengorganisasi peserta didik untuk belajar,
- 3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok,
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil,
- 5) Menganalisis, mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Langkah-langkah pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang serupa juga dinyatakan oleh Ardianti, Sujarwanto, dan Surahman (2021, hlm. 34) diantaranya yaitu:

- 1) Arahkan peserta didik pada masalah ialah peserta didik memahami tujuan pembelajaran, memenuhi persyaratan yang relevan dan mempersiapkan diri untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Aturilah peserta didik untuk belajar ialah peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
- 3) Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok, peserta didik mengumpulkan informasi, mengerjakan tes, dan menemukan penjelasan serta solusi.
- 4) Penyajian hasil karya, peserta didik merencanakan dan mempersiapkan pekerjaan mereka dan berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik lain.
- 5) Analisis dan evaluasi proses penyelesaian, peserta didik merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.

Adapun penjelasan menurut Hariyanti (2021, hlm. 6) mengemukakan langkah-langkah model *problem based learning* telah dirumuskan dari beberapa ahli pembelajaran diantaranya ialah:

- 1) Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah (mengamati), peserta didik melakukan kegiatan pengamatan terhadap peristiwa tertentu.
- 2) Memunculkan masalah (Menanya), peserta didik merumuskan suatu masalah terkait peristiwa atau fenomena yang mereka amati.

- 3) Mengumpulkan data (Menalar), peserta didik mengumpulkan informasi berupa data baik secara individu maupun kelompok.
- 4) Merumuskan jawaban, peserta didik melakukan analisis data dan merumuskan jawaban terkait masalah yang mereka ajukan.
- 5) Mengkomunikasikan, peserta didik mempresentasikan jawaban atas permasalahan yang mereka rumuskan sebelumnya dan melakukan refleksi ataupun evaluasi terhadap proses pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *problem based learning* adalah mengorientasikan peserta didik pada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dengan demikian, langkah-langkah model tersebut dapat memberikan gambaran terhadap kegiatan atau aktivitas dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung dalam penelitian.

d. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Sinambela, *et al.* (2022, hlm. 35) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dari model *problem based learning* diantaranya yaitu:

- 1) Peserta didik mendapatkan pengetahuan lebih banyak mengenai objek masalah pada materi tertentu.
- 2) Dengan model *problem based learning* ini dalam pembelajaran, peserta didik mendapatkan tambahan pengetahuannya sendiri.
- 3) Kemampuan kognitif peserta didik dalam pembelajaran di kelas lebih tinggi untuk latihan pemecahan masalah yang melibatkan partisipasi aktif.
- 4) Tantangan yang dijawab berkaitan langsung dengan keadaan yang nyata, peserta didik dapat langsung merasakan efek positif dari pembelajaran menggunakan model *problem based learning* ini yang bisa memberikan nilai minat yang tinggi dan motivasi peserta didik terhadap materi pelajaran.
- 5) Peserta didik dapat menjadi lebih mandiri, mengekspresikan ambisi dan menerima sudut pandang orang lain serta menanamkan sikap sosial yang baik pada peserta didik yang lainnya.

- 6) Pembelajaran berpusat pada peserta didik serta proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 7) Pembelajarannya dapat menggunakan kelompok untuk kegiatan ilmiah.
- 8) Peserta didik dapat lebih membiasakan dirinya untuk memanfaatkan sumber referensi antara lain seperti perpustakaan, buku, internet ataupun wawancara.

Adapun kelebihan lainnya menurut Aprina, Fatmawati dan Suhardi (2024, hlm. 985) diantaranya yaitu:

- 1) Mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam konteks dunia nyata,
- 2) Mendorong aktivitas ilmiah melalui kerja kelompok,
- 3) Memperkenalkan peserta didik pada penggunaan sumber daya yang berbeda.
- 4) Membiasakan peserta didik dengan penggunaan berbagai sumber pengetahuan.
- 5) Mengembangkan keterampilan penilaian diri peserta didik mengenai kemajuan belajarnya,
- 6) Mendorong peserta didik berkomunikasi secara ilmiah melalui diskusi atau presentasi karyanya,
- 7) Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik.

Selain itu, kelebihan model *problem based learning* menurut Rifai (2020, hlm. 2142) menyebutkan bahwa dengan pemecahan masalah memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis, memperkuat dan menantang keterampilan mereka dan memberi mereka kepuasan dalam menemukan pengetahuan baru, dan juga pemecahan masalah ini untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik serta memungkinkan peserta didik mengkomunikasikan hasil pemecahan masalahnya.

Jadi, dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model *problem based learning* ini ialah peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas, belajar lebih mandiri, lebih aktif dalam pembelajaran, berpusat pada peserta didik dan masih banyak lagi. Hal inilah yang akan mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan komunikasi dengan teman-temannya, sehingga

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih mendalam serta relevan dengan situasi dunia nyata.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* ini di samping memiliki kelebihan, model ini juga memiliki kekurangan dalam penerapannya menurut Rifai (2020, hlm. 2142) diantaranya ialah:

- 1) Peserta didik tidak memiliki minat ataupun tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Model pembelajaran melalui model *problem based learning* memerlukan waktu persiapan yang cukup lama agar proses pembelajaran berhasil.
- 3) Peserta didik tidak dapat mempelajari apa yang ingin dipelajari, kecuali peserta didik memahami mengapa mencoba memecahkan masalah yang sedang dipelajarinya tersebut.

Adapun menurut Aprina, Fatmawati dan Suhardi (2024, hlm. 985) mengemukakan bahwa Model *Problem based Learning* (PBL) juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan peserta didiknya kepada pemecahan masalah.
- 2) Sering memerlukan waktu dan biaya yang lebih.
- 3) Kegiatan peserta didik yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau guru secara maksimal.

Kekurangan model *problem based learning* yang dikemukakan oleh Magdalena, Agustin dan Fitria (2024, hlm. 16) yaitu:

- 1) Proses pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama.
- 2) Peserta didik menghadapi kesulitan belajar karena dalam pembelajaran berbasis masalah.
- 3) Peserta didik yang terlalu banyak, akan mengalami kesulitan untuk mengkondisikan pemberian tugas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *problem based learning* ini adalah membutuhkan waktu yang cukup banyak, pelaksanaannya tidak dapat dilaksanakan dengan waktu yang singkat,

peserta didik akan merasa tidak paham mengenai pembelajarannya jika mereka tidak bisa mencoba untuk memecahkan masalah yang dipelajarinya, dan juga masih banyak yang mengandalkan teman satu kelompoknya untuk memecahkan suatu masalah yang dipelajari. Meskipun model tersebut dapat menawarkan model yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran, baik guru ataupun peserta didik perlu untuk mengatasi dan menyadari berbagai kekurangan yang ada. Dengan perhatian yang tepat terhadap kelemahan dari model ini, model *problem based learning* dapat diimplementasikan secara lebih efektif, sehingga memberikan manfaat maksimal bagi semua pihak yang terlibat (guru dan peserta didik).

3. Media Pembelajaran *Wordwall*

a. Konsep Media Pembelajaran

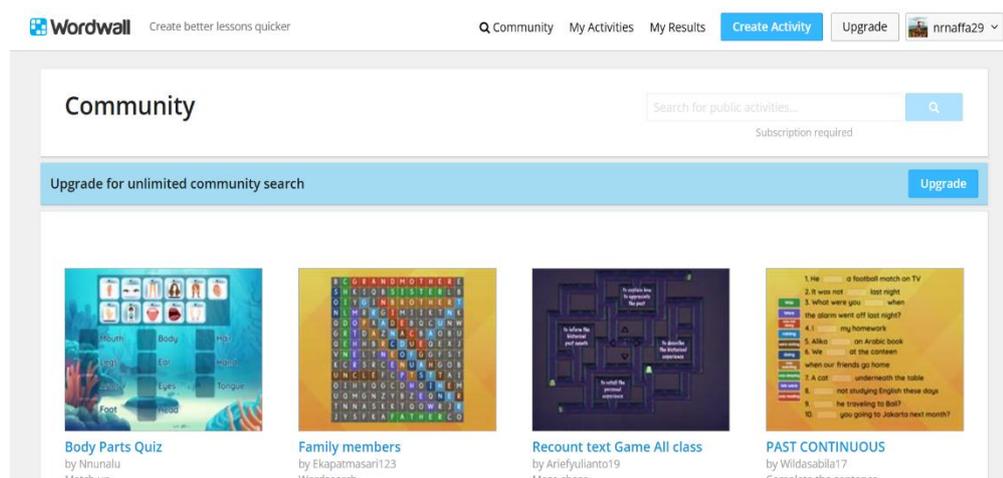
Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu guru agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Wahyuningtiyas dan Bachri (2024, hlm. 142) menyatakan bahwa “Media pembelajaran merupakan cara untuk mengirimkan informasi dan juga pesan dalam pembelajaran”. Adapun pengertian yang serupa menurut Cahyani (2023, hlm. 140) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran ialah perantara yang tujuannya untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang dituju”. Hal ini berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak yang lain yaitu dapat berupa bentuk media internet dan lain sebagainya. Selain itu, menurut Fazriyah, *et al.* (2020, hlm. 140) mengemukakan “Media pembelajaran juga berguna untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini membuat media pembelajaran menjadi salah satu alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran berlangsung agar terasa lebih menyenangkan dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik dan juga menjadi komponen penting untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang efektif dan menyenangkan. Dari

banyaknya media pembelajaran yang ada, peneliti memilih media *wordwall* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Konsep Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi *website* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan (Idzi'Layyinnati, 2021, hlm. 5). Adapun menurut Wati (2022, hlm. 22) mengatakan bahwa “*Wordwall* adalah *website* yang menyediakan berbagai fitur yang di dalamnya dapat memberikan materi ataupun kuis pendidikan serta dapat menjadi *game* yang interaktif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas”. Selain itu menurut pendapat yang berbeda, *Wordwall* merupakan salah satu jenis alat pendidikan yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik (Tsaniya, *et al.*, 2023, hlm. 1456). Berikut di bawah ini tampilan awal dari aplikasi *wordwall*:



Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Wordwall*

Pada gambar di atas ialah tampilan awal setelah memasukkan akun di *wordwall*. Tampilan tersebut berguna untuk memahami dan mempermudah pengguna memilih pilihan yang diinginkan secara langsung tanpa perlu membuat dari awal permainan. Media *wordwall* memungkinkan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang interaktif serta menciptakan suasana atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Sedangkan menurut Rodzikin dan Mareta (2023, hlm. 16) mengemukakan bahwa “*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis *website*, yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, berpasangan, menjodohkan, kata acak pencarian kata dan masih banyak lagi”. Artinya media *wordwall* ini

memiliki desain yang menarik dan juga memiliki tampilan yang mudah digunakan oleh guru serta memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, sehingga membuat pengalaman pembelajaran menjadi interaktif dan lebih menarik.

Pada media *wordwall* juga menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses semua orang. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri untuk peserta didik, karena dihadapkan langsung dengan bentuk yang menarik dan tidak membosankan. Menurut Putra, *et al.* (2024, hlm. 83) “*Wordwall* merupakan pilihan alat agar dapat belajar secara dua arah”. Maka *wordwall* ini bukan hanya dijadikan sebagai sumber belajar tetapi juga sebagai alat penilaian bagi guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *wordwall* adalah suatu aplikasi yang menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat diakses semua orang. *Wordwall* menawarkan berbagai *template* dan fitur yang memungkinkan guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif. Selain itu, *platform* ini juga dapat digunakan untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. *Wordwall* adalah alat yang berguna bagi guru dan orang tua untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

c. Cara Penggunaan Media *Wordwall*

Cara penggunaan *wordwall* bagi peserta didik menurut Aidah dan Nurafni (2022, hlm. 169-170) diantaranya ialah:

- 1) Guru meminta peserta didik untuk membuka *link* yang sudah disediakan oleh guru.
- 2) Tuliskan nama peserta didik sebelum memulai permainan.
- 3) Kemudian peserta didik memulai permainan dengan mengklik *start*.
- 4) Lalu akan keluar berupa soal pertanyaan dan peserta didik bisa menjawab pertanyaan yang disediakan.

- 5) Jika masih banyak terdapat kesalahan dalam mengerjakan maka aplikasi *wordwall* ini bisa mencoba mengulang dengan *start again*, jika guru memberikan akses lebih untuk mengulang soal pertanyaan.
- 6) Kemudian guru ketika ingin melihat nilai *score* dan *timer* dapat membuka *wordwall* yang sudah dibuat dan klik di *my result*.

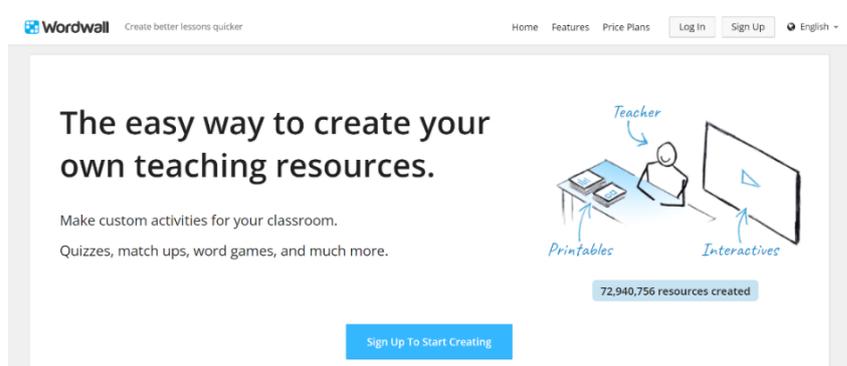
Adapun cara penggunaan *wordwall* yang serupa juga dinyatakan oleh Nissa dan Renoningtyas (2021, hlm. 2857-2858) diantaranya yaitu:

- 1) Guru mengarahkan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Guru meminta peserta didik membuka *link* yang dibuat, dan menuliskan namanya lalu memulai.
- 3) Peserta didik menjawab soal sesuai petunjuk dengan *timer* berjalan.
- 4) Jika masih banyak salah dalam proses dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai.
- 5) Peserta didik juga dapat melihat hasil nilai yang mereka kerjakan.
- 6) Guru dapat melihat ringkasan pekerjaan peserta didik dengan mengklik *my result*. Akan terlihat siapa yang melakukan pekerjaan tersebut, nilai dan waktu yang dihabiskan untuk melakukannya.

d. Cara Pembuatan Media *Wordwall*

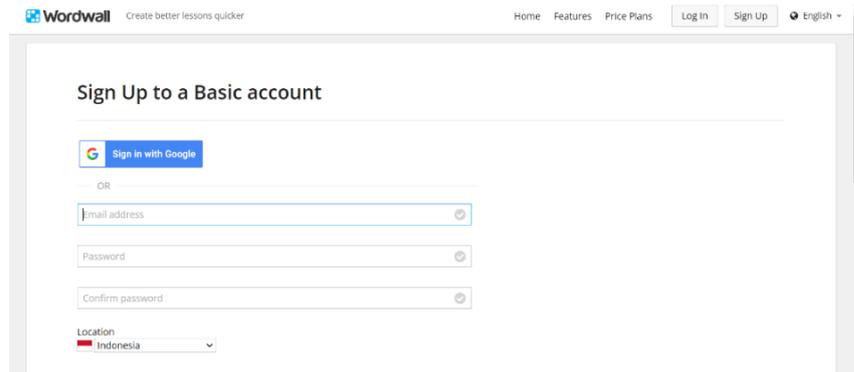
Adapun cara atau langkah-langkah pembuatan *wordwall* pada edisi Mei 2025 menurut (Aidah dan Nurafni, 2022, hlm. 168) diantaranya yaitu:

- 1) Buat atau daftarkan terlebih dahulu akun *wordwall* jika belum memiliki akunya di halaman situs <https://wordwall.net/>.



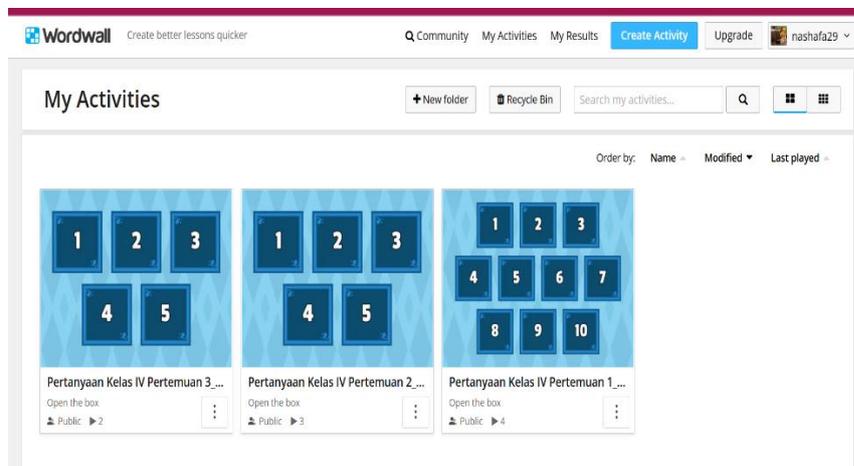
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Sebelum Log in Web Wordwall

- 2) Setelah itu lengkapi data yang ada, pastikan *password* yang dituliskannya benar-benar diingat ataupun dicatat agar tidak lupa.



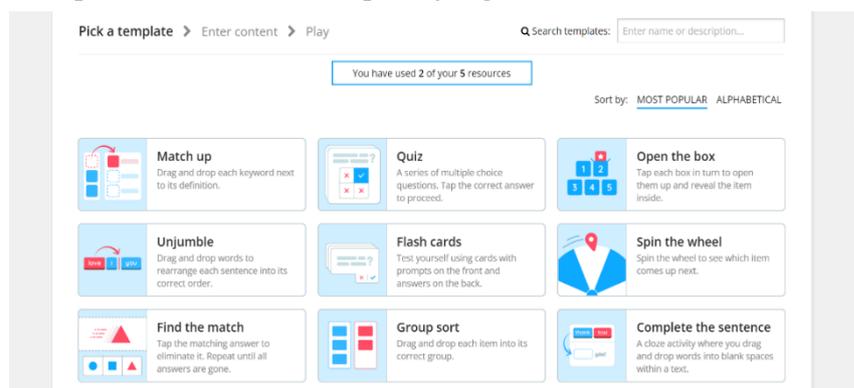
Gambar 2. 3 Tampilan *Sig in Akun*

- 3) Kemudian pilih *Create Activity*, jika ingin membuat kuis atau pertanyaan di aplikasi *wordwall* ini.



Gambar 2. 4 Tampilan Aktivitas *Wordwall*

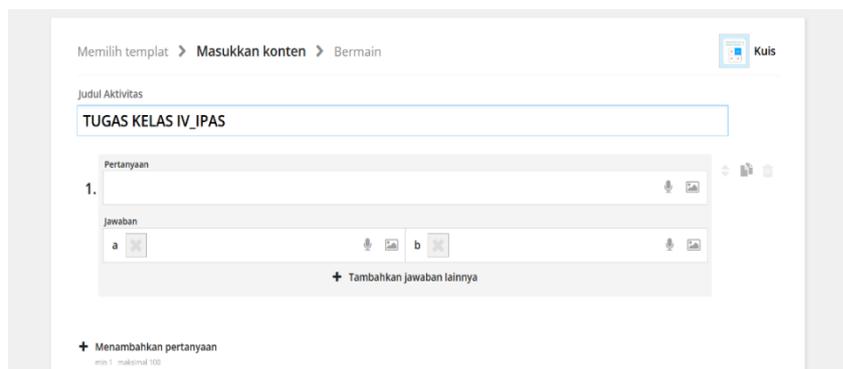
- 4) Lalu pilihlah salah satu template yang ada.



Gambar 2. 5 Tampilan *Template Wordwall*

- 5) Setelah itu tuliskan judul dan deskripsi yang ada.

- 6) Masukkan soal atau pertanyaan yang ingin dicantumkan.



Gambar 2. 6 Tampilan Pembuatan Soal

- 7) Langkah terakhir, pilih *done* untuk menyelesaikan.

Berdasarkan cara penggunaan media pembelajaran *wordwall* dari banyaknya fitur yang tersedia, peneliti memilih fitur *open the box* sebagai salah satu permainan berkelompok untuk pembelajaran di kelas. Pemilihan fitur tersebut dikarenakan sangat cocok digunakan untuk permainan berkelompok maupun individu. Fitur tersebut tidak hanya menambah elemen yang interaktif serta menyenangkan dalam proses pembelajaran, tetapi mendorong kolaborasi antar peserta didik dan dapat bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dan membuka kotak yang ada, sehingga meningkatkan keterlibatan semua peserta didik dalam proses belajar.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian-penelitian terdahulu dalam meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *wordwall* diantaranya sebagai berikut:

Penelitian terdahulu yang dilakukan menurut Rodzikin dan Mareta (2023, hlm.19) dari data hasil penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas, terbukti terdapat keberhasilan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* pada siklus 1 sebesar 66,43% termasuk kategori aktif. Sementara, pada siklus 2 tingkat keberhasilan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media *wordwall* meningkat sebesar 86,43% dengan kategori sangat aktif. Hal ini membuktikan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* pada siklus 1 dan siklus 2. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu ialah penggunaan model PBL serta media pembelajaran yang digunakan yaitu *wordwall*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan menurut Nurmala dan Sunata (2023, hlm. 2) dari data hasil penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas, bahwa penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 102 Cikudayasa dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audio visual menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar IPAS sebanyak 37% sejak tahap pra siklus hingga siklus 1 dan 2 hasil penelitian ini menunjukkan 48%, sehingga persentase ketuntasan dari total seluruhnya ialah sebesar 93%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan menggunakan model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu ini ialah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* serta variabel terikat yang sama yaitu hasil belajar IPAS.

Menurut penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Aula dan Junaedi (2024, hlm. 437) dari data yang dilakukan di kelas IV SDN Pakintelan 02 Kota Semarang dengan jenis *Quasi Experiment* bahwa penelitian dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Kedua kelas yang melakukan perlakuan eksperimen dan juga kontrol memiliki perbedaan rata-rata dengan diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$. Maka dari hasil hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar pada kelas IV. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu ini ialah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan media yang digunakannya yaitu *wordwall*, variabel terikat yang sama yaitu hasil belajar IPAS dan juga subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas IV.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Yulistiana dan Setyawan, 2020, hlm. 596) mengenai penggunaan model *problem based learning* dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut dilakukan di UPTD SDN

Banyuajuh 9 Bangkalan dapat dilihat dari hasil keberhasilan peneliti dalam melakukan tindakan kelas selama 2 siklus dalam pertemuan di kelas secara langsung. Dalam hal ini, disimpulkan bahwa penggunaan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah serta meningkatkan hasil belajar IPA. Persamaan yang terdapat pada penelitian terdahulu ini ialah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* serta variabel terikat yang sama yaitu hasil belajar IPA.

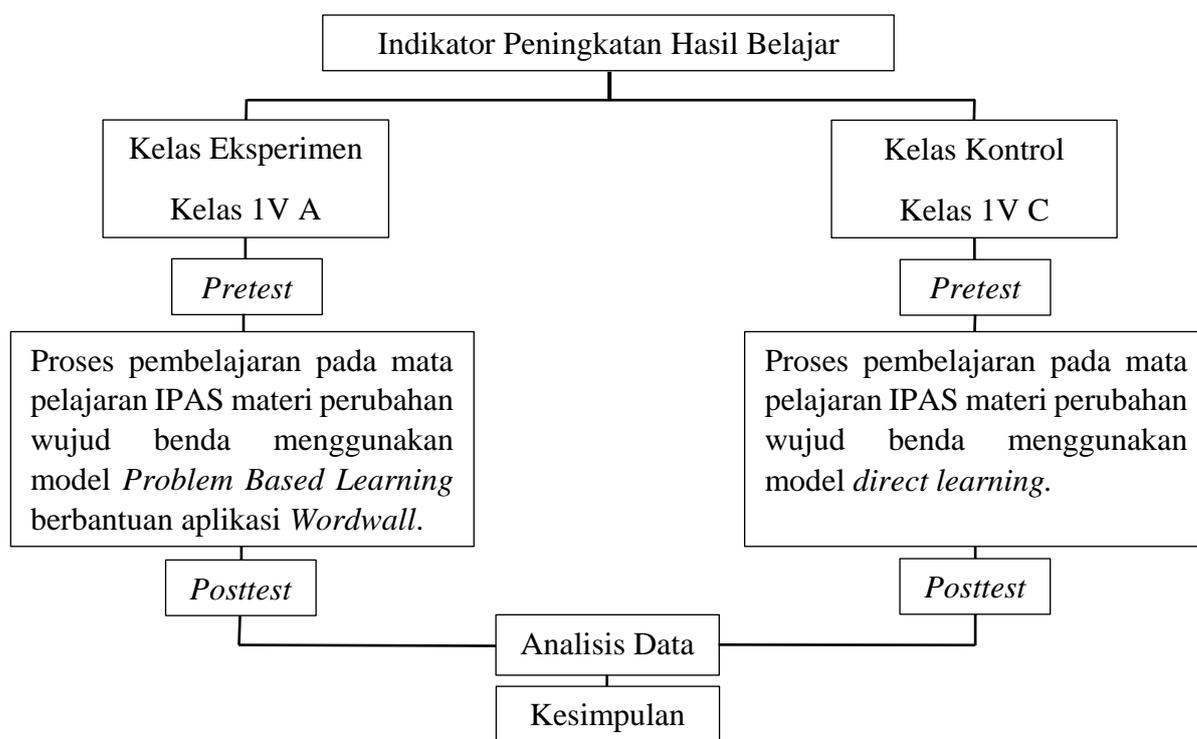
Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *wordwall* yang dilakukan oleh (Aidah dan Nurafni, 2022; Oktari dan Desyandri, 2023) mengemukakan bahwa media *wordwall* dalam pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan minat dan motivasi anak meningkat serta hasil belajar peserta didiknya. Persamaan dari kedua penelitian terdahulu di atas dengan judul penelitian saat ini ialah penggunaan media *wordwall* dan juga subjek yang diteliti yaitu peserta didik kelas IV.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal peserta didik di lapangan yang menerapkan pembelajaran secara konvensional. Dan hasil wawancara, kondisi awal peserta didik seperti yang dijelaskan dalam latar belakang di atas bahwa peserta didik kelas IV SDN 066 Halimun mengalami kendala dalam pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik. Hal inilah, peneliti berupaya agar pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran IPAS dapat meningkat. Dalam hal ini, perlu adanya kerangka pemikiran agar memudahkan dalam penelitian di sekolah dasar tersebut. Menurut Syahputri, Della Fallenia dan Syafitri (2023, hlm. 161) mengatakan bahwa “Kerangka pemikiran merupakan dasar pemikiran penelitian yang dikumpulkan dari fakta, observasi, dan tinjauan pustaka”. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti ialah hasil belajar peserta didik yaitu variabel Y atau variabel terikat. Sampel yang akan dilakukan yaitu menggunakan 2 kelas diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam hal ini, untuk mengetahui seberapa meningkatnya hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai kelas eksperimen yang dilakukan di kelas IV A dan kelas kontrol

menggunakan model *direct learning* yang dilakukan di kelas IV C. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir

Penelitian ini akan lebih mengutamakan kepada *student centered* yang berarti kegiatan pembelajaran akan berpusat pada peserta didik, dan guru berfungsi sebagai fasilitator atau pembimbing, agar peserta didik dapat terarah dan memfokuskan pikirannya dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi ialah yang berkaitan dengan konteks intelektual suatu alur pemikiran yang terdapat arti sebagai gagasan primitif atau gagasan yang tidak memerlukan dukungan untuk mendukung gagasan lain yang muncul kemudian (Aina, 2024, hlm. 6). Maka asumsi dasar dalam penelitian ialah:

- a. Pemilihan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS.
- b. Pelaksanaan pembelajaran model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat dilaksanakan dengan benar untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan prediksi sementara atau pendapat yang masih bersifat sementara mengenai suatu permasalahan (Aina, 2024, hlm. 7). Berdasarkan dari kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah terdapat perbedaan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV.

H_1 = Terdapat perbedaan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan *wordwall* dengan model pembelajaran konvensional terhadap peserta didik kelas IV.

- 2) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV?

H_0 = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV.

H_1 = Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV.

- 3) Seberapa besar pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS di kelas IV?

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS di kelas IV.

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar IPAS di kelas IV.