

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang melalui pengalaman belajar. Pendidikan adalah suasana dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif membangun kemampuan spiritual dalam agama, mengendalikan diri, etika, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk individu dan masyarakat (Rahman, dkk, 2022, hlm. 2). Menurut Pristiwanti, dkk, (2022, hlm. 7912) menyatakan bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Maka dari itu, proses pendidikan akan berlangsung secara terus-menerus dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat dilakukan diberbagai tempat dan kondisi, tanpa adanya batasan usia. Pendidikan mengacu pada seluruh pengalaman belajar sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu.

Pendidikan dewasa ini, mengalami perkembangan yang pesat pada era globalisasi. Sistem pendidikan Indonesia menghadapi perubahan cepat dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Di era digital ini, upaya sedang dilakukan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan dan kualitas pengajaran (Zamhari, dkk., 2023, hlm. 6). Perkembangan pendidikan di Indonesia adalah sebuah perjalanan yang kompleks dan penuh tantangan. Ditengah kemajuannya tersebut, pendidikan di Indonesia juga mengalami berbagai tantangan seperti kesenjangan antar daerah, kualitas guru, dan ketidakmerataan fasilitas belajar. Pemerintah telah melaksanakan berbagai tindakan untuk memperbaiki mutu pendidikan, seperti pengembangan serta penyempurnaan kurikulum, pengembangan materi pembelajaran, peningkatan sistem evaluasi, penyediaan buku untuk alat belajar, perbaikan infrastruktur pendidikan, peningkatan kompetensi pendidik, dan peningkatan kualitas pimpinan

sekolah (Jumardiah, 2018, hlm. 3). Dalam ranah program pendidikan di sekolah, salah satu tanda keberhasilan dari program pendidikan dapat dilihat melalui hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa secara akademik melalui tes dan tugas serta melalui proses tanya jawab yang menunjang tercapainya hasil belajar tersebut. Menurut Nurrita (2018, hlm. 175) hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi tentang pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka serta mengidentifikasi adanya perubahan perilaku. Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting karena dapat mencerminkan sejauh mana seseorang telah berhasil dalam memahami materi atau keterampilan yang diajarkan. Melalui hasil belajar, pendidik dapat mengetahui perkembangan pengetahuan peserta didik.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai tolak ukur dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan informasi kepada pendidik mengenai kemajuan peserta didik dalam belajar, hal ini sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019, hlm. 660). Sedangkan menurut Purwanto (2019, hlm. 155) menyatakan bahwa hasil belajar sering kali dijadikan tolak ukur untuk menilai sejauh mana individu memahami suatu materi yang telah diajarkan, dan untuk memperoleh hasil belajar tersebut diperlukan rangkaian pengukuran dengan menggunakan alat evaluasi yang sesuai dan berkualitas. Hasil belajar digunakan sebagai indikator keberhasilan baik bagi seorang guru maupun siswa, melalui hasil belajar guru dapat mengetahui kemajuan, perkembangan dan keberhasilan siswa setelah melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu, mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran, untuk keperluan bimbingan konseling, serta sebagai keperluan pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan (Sugiarti, 2017, hlm. 23).

Hasil belajar dalam konteks pendidikan, menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran yang biasanya diukur dengan menggunakan tes atau evaluasi akademik lainnya. Hasil belajar ini mencakup pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, kemampuan peserta didik untuk menerapkan konsep tersebut

dalam kehidupan nyata, dan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah (Suyuti, dkk., 2023, hlm. 2). Adapun faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar menurut Kurniawan, dkk., (2018, hlm. 157) yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang bersumber dari dalam diri seseorang disebut faktor internal, sementara faktor yang berasal dari luar disebut faktor eksternal. Faktor internal berupa perhatian, minat, bakat dan motivasi peserta didik. Sedangkan faktor eksternal berupa metode pembelajaran, media pembelajaran dan lingkungan sosial peserta didik. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk menciptakan perubahan positif, yang disebut proses pembelajaran (Sugiarti, 2017, hlm. 20).

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar adalah pencapaian yang diraih oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar, yang berkaitan dengan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tersebut memiliki peranan penting karena dapat digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, menjadi bahan evaluasi pembelajaran, dan menunjukkan tingkat kemampuan siswa. Hasil belajar menjadi indikator utama efektivitas proses pendidikan, baik pada tingkat individu maupun sistem pendidikan secara keseluruhan.

Hasil belajar di Indonesia pada bidang pendidikan masih mengalami masalah terkait rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik. Berdasarkan survey program riset di Indonesia menunjukkan bahwa hasil belajar siswa-siswi Indonesia jauh tertinggal dengan negara-negara lainnya. Seperti studi yang dilaksanakan oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA) melakukan sebuah penelitian yang disebut dengan *Trends in Mathematic and Science Study* (TIMSS) tahun 2015, menyatakan Indonesia hanya berada pada urutan 44 dari 56 negara yang berpartisipasi dalam prestasi matematika dan sains (Chairani, 2020, hlm. 1). Survey tersebut menunjukkan rata-rata skor Indonesia yaitu 397, berdasarkan data tersebut posisi kemampuan siswa Indonesia berada pada tingkat rendah (Hadi & Novaliyosi, 2019, hlm. 563). Rendahnya hasil TIMSS tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik Indonesia masih rendah, dalam pelajaran matematika dan sains.

Pada kenyataannya sering kali terjadi permasalahan dalam hal hasil belajar ini di sekolah dasar, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Hasil belajar dalam

pembelajaran IPAS cenderung lebih rendah, karena masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP yang telah ditentukan. Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan menekankan pada hasil belajar. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS ini disebabkan karena peserta didik belum memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN Cilisung 01 Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung pada Senin, 20 Januari 2025, hasil belajar yang diperoleh peserta didik berada dalam kategori rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil rata-rata nilai yang diperoleh, masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKTP mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan yaitu 70 dengan jumlah siswa 33 orang. Peserta didik yang mencapai KKTP lebih dari 70 yaitu hanya 13 orang atau sekitar 39% dan siswa yang nilainya kurang dari 70 yaitu 20 orang atau sekitar 61%. Dari perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa penguasaan materi belum tuntas. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik ini yaitu peserta didik kurang aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan pendidik pada saat proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas saat belajar. Ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik ketika sedang menjelaskan materi dikarenakan selalu bermain dengan teman sebangkunya, hal ini menyebabkan kurangnya konsentrasi peserta didik saat belajar. Kemudian pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab soal yang diberikan oleh pendidik, hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, penyebab lainnya adalah pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana pendidik lebih aktif dibandingkan peserta didiknya. Serta kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran IPAS. Maka dari itu hal tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah pendidik harus mampu menggunakan model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kemudian pendidik dapat memanfaatkan teknologi dan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dan upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Dalam hal ini, salah satu upaya yang akan dilakukan ialah dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model *Project Based Learning* merupakan proses pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam pembuatan proyek secara berkelompok. Model *Project Based Learning* (PjBL) disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam proses pembelajarannya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan oleh guru (Anggraini & Wulandari, 2021, hlm. 294). Model *Project Based Learning* (PjBL) memberi kesempatan untuk sistem pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa dan lebih kolaboratif, sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan proyek secara mandiri, berkolaborasi dalam tim, dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis (Nababan, dkk, 2023, hlm. 707). Model PjBL ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan melatih kemampuan bekerja sama peserta didik. Selain itu, model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Melinda dan Zainil (2020, hlm. 1527) model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model inovatif yang memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran. Model ini mengikutsertakan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran dan kegiatan penyelesaian masalah serta berkolaborasi dalam kelompok untuk menghasilkan produk yang bernilai. Sedangkan, menurut Cahyadi, dkk, (2019, hlm. 207) model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pendekatan yang menggunakan masalah sebagai titik mula untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dari pengalaman langsung. Model ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman peserta didik dengan memberikan kesempatan dan waktu kepada mereka, baik secara individu maupun dalam kelompok, untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran dan kondisi lingkungan. Hal ini dapat mendorong kreativitas peserta didik, serta membantunya dalam

menemukan dan menghasilkan gagasan inovatif serta menciptakan karya dan produk berdasarkan konsep, teori, dan informasi yang telah dipelajari. (Natty, dkk., 2019, hlm. 1086).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata dan penggunaan proyek dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa diberikan kesempatan untuk memecahkan permasalahan yang relevan dengan dunia nyata, dan bekerja baik secara individu maupun kelompok, serta menghasilkan produk yang bernilai. Penggunaan model PjBL ini memiliki keunggulan antara lain melibatkan pembelajaran dunia nyata, investigasi/ penemuan dan penyelesaian masalah yang akan berdampak sangat baik untuk kompetensi peserta didik secara keseluruhan (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) (Zaharah & Silitonga, 2023, hlm. 141). Adapun kelebihan dari model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: meningkatkan kemandirian siswa, memperkuat tanggung jawab untuk belajar, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, memperluas akses terhadap pembelajaran (Azizah dan Wardani, 2019, hlm. 197).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sunismi (dalam Nababan, dkk., 2023, hlm. 716) menyatakan kelebihan dari model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: (1) Memotivasi siswa dengan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran; (2) Menyediakan peluang untuk belajar dalam berbagai bidang; (3) Membantu menciptakan hubungan kehidupan di luar lingkungan sekolah; (4) Memberikan kesempatan unik bagi pendidik untuk bertindak sebagai fasilitator dan membangun hubungan dengan siswa; (5) Memberikan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang lebih luas; (6) mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dan berhasil dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Kemudian menurut Khoiruddin & Suwito (2021, hlm. 40) menyatakan keunggulan dari model PjBL yaitu menjadikan peserta didik sebagai pembelajar aktif, memberikan pembelajara yang lebih interaktif, memberikan kesempatan siswa memajemen sendiri kegiatan atau aktivitas penyelesaian tugas sehingga melatih siswa menjadi mandiri, dapat memberikan pemahaman konsep atau pengetahuan secara lebih mendalam kepada siswa. Adapun menurut Fahrezi, dkk,

(2020, hlm. 409) kelebihan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, keterampilan meningkatkan motivasi belajarnya, meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan berbagai sumber informasi, menjadikan peserta didik aktif dalam belajar, terjadinya kolaborasi antar peserta didik, meningkatkan keterampilan berkomunikasi, melatih peserta didik dalam merencanakan sebuah proyek, meningkatkan keahlian dalam pengelolaan waktu, dan menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan kelebihan dari model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggunakan berbagai sumber informasi, meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengelola proyek, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) akan lebih baik dan efektif jika divariasikan dengan penggunaan media. Peran penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Media pembelajaran berbasis teknologi yang akan digunakan untuk membantu model *Project Based Learning* (PjBL) ini adalah media *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis *website* dengan beragam fitur permainan yang edukatif dan interaktif yang bisa disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan proses belajar tertentu (Ma'wa & Purwati, 2024, hlm. 204). *Wordwall* berperan sebagai sumber belajar, sarana, dan alat evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik (Fikriansyah & Idzi' Layyinnati (2023, hlm. 5).

*Wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi web untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. *Wordwall* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimainkan sendiri tanpa ada yang menyertainya (Novyanti, dkk., 2022, hlm. 29). Sedangkan menurut Pinta, dkk, (2024, hlm 129) *wordwall* adalah perangkat lunak yang digunakan sebagai alat

bantu guru membuat kuis interaktif, *wordwall* ini menawarkan berbagai macam templat, font, dan jenis animasi, sehingga dapat menggabungkan imajinasi dan kreativitas untuk mendapatkan hasil terbaik. *Wordwall* memberikan banyak contoh karya kreatif yang diciptakan guru serta bisa membantu bagi pengguna yang baru memulai dalam menciptakan konten belajar mengajar (Qisti, 2024, hlm. 15). *Wordwall* ini dapat digunakan secara gratis untuk pilihan basic dengan pilihan lima buah template.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan *wordwall* adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan website untuk membuat permainan edukatif dan interaktif. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran tertentu, seperti kuis, permainan, sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Keunggulan dari media *wordwall* ini yaitu dapat menyediakan sistem pembelajaran yang kreatif, bermakna, dan mudah dipahami bagi peserta didik sekolah dasar dan menengah, penugasan ada pada software *wordwall* sehingga peserta didik akan dapat mengaksesnya di ponsel mereka (Mujahidin, dkk., 2021, hlm. 557).

Adapun kelebihan media *wordwall* menurut Hasrami (dalam Maryanti, dkk., 2022, hlm. 217) yaitu: (1) siswa dapat mengaksesnya tanpa harus mendaftar terlebih dahulu dan kuis interaktif yang dirancang dapat dikirim melalui media lain seperti *WhatsApp* dan *Google Classroom*, (2) platform ini dapat menampilkan gambar dan video berwarna untuk membantu peserta didik fokus pada kuis, (3) dengan menghubungkan berbagai unsur seperti gambar, kata dan suara, daya ingat peserta didik diperkuat dan media ini sangat membantu dalam memahami makna kuis yang disajikan, (4) dapat mendorong peserta didik untuk belajar mandiri di luar kelas. Kelebihan dari penggunaan media *wordwall* ini dapat memberikan sistem pembelajaran yang signifikan serta mudah digunakan khususnya pada tempat dan waktu. Selain itu kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan karena memiliki ciri khas tersendiri pada template yang ada untuk menjawab pertanyaan (Permana & Kasriman, 2022, hlm. 7837).

Menurut Sari dan Yarza (2021, hlm. 196) menyatakan keunggulan media ini adalah memiliki banyak sekali template yang dapat dibuat oleh guru, tidak

berbayar untuk pilihan basic dengan pilihan lima buah template, game yang telah dibuat dapat dibagikan langsung melalui aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom* atau melalui tautan yang dikirim menggunakan email, permainan yang dirancang dapat dicetak dalam format PDF sehingga memudahkan pekerjaan siswa yang mengalami kendala jaringan. Sedangkan kelebihan *wordwall* menurut Qisti (2024, hlm. 16) yaitu: media yang bersifat fleksibel, dapat digunakan pada berbagai tingkatan kemampuan yang dimiliki peserta didik, menarik dan tidak monoton, merangsang kreativitas peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media *wordwall* yaitu fleksibel dan dapat disesuaikan, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, menyediakan sistem pembelajaran yang kreatif dan bermakna, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan pemahaman peserta didik, serta dapat diakses secara gratis untuk pilihan basic dengan pilihan lima buah template.

Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih interaktif, dan memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Sehingga model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran lebih menarik dan dijadikan sebagai alternatif untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Theresia, Jamaluddin dan Wahid (2024, hlm. 740) menyatakan bahwa, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena model yang diterapkan mencakup unsur kerjasama bersama teman, sehingga tercipta suasana yang interaktif dan kolaboratif. Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim, Saleh dan Arif (2024, hlm. 215) menyatakan bahwa, adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Model *project based learning* berbantuan

media *wordwall* membantu peserta didik memahami materi dan belajar bagaimana memecahkan masalah yang ditemukan dalam kesehariannya sehingga peserta didik lebih aktif dan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Penelitian lain yang dilakukan Rauf, Kudus dan Arif (2024, hlm. 1315) menyatakan bahwa, penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* dikatakan memberikan kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik, terbukti bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA secara signifikan. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, Wijayanti dan Wardana (2024, hlm. 461) menyatakan bahwa, model *Project Based Learning* (PjBL) yang difasilitasi oleh program *wordwall* secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terbukti dari peningkatan rata-rata nilai posttest yang diperoleh peserta didik setelah diberi perlakuan. Didukung oleh penelitian yang dilakukan Isnanto, Ahmad dan Kudus (2024, hlm. 164) menyatakan bahwa, penggunaan model PjBL berbantuan media *wordwall* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam model ini, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, dengan membuat proyek bersama kelompoknya masing-masing, sementara bantuan media *wordwall* dapat menjadikan peserta didik bersemangat dalam mengerjakan tugasnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, mendorong penulis untuk mencari pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V. Maka dengan ini, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang terjadi yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif berpartisipasi dan berinteraksi dengan pendidik pada saat proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas saat belajar.

2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketetercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) 70.
4. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *wordwall* pada mata pelajaran IPAS.

### **E. Manfaat Penelitian**

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai teori yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, sehingga diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

#### a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu pendidik dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall*. Pendidik dapat memberikan pembelajaran IPAS dengan konsep yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu dengan hasil penelitian ini pendidik mampu mengelola suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik serta dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas.

#### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik dalam penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran IPAS. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall*, serta menjadi terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan mengenai penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran IPAS. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan

menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall*. Sebagai acuan dan referensi untuk melakukan tindakan sejenis.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, serta memberikan pengalaman nyata dalam menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran IPAS.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

### 1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa sebagai subjek atau pusat pembelajaran, dan menitikberatkan proses pembelajaran pada hasil akhir berupa produk (Nababan, dkk, 2023, hlm. 706). Model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu model pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran lebih bermakna karena ketika siswa belajar, mereka tidak hanya mengerti apa yang dipelajarinya, tetapi juga memahami manfaat pembelajaran tersebut baik bagi dirinya maupun orang di sekitarnya melalui kegiatan proyek tersebut (Alhayat, dkk, 2023, hlm. 109). Model *Project Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara kreatif dan mandiri, mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilannya, serta kesempatan untuk memperluas pengetahuannya melalui pemecahan masalah dan penyelidikan yang kreatif dan inovatif (Sastradiharja & Febriani, 2023, hlm. 604).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengerjakan proyek untuk menyelesaikan masalah, mereka bekerja sama untuk menghasilkan produk atau solusi yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

## 2. Media *Wordwall*

*Wordwall* adalah platform digital berbasis web yang dapat digunakan guru sebagai platform untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, guru dapat dengan mudah memberikan evaluasi melalui berbagai permainan dan kuis yang tersedia (Hadi, dkk, 2024, hlm. 467). *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang dirancang untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menyelesaikan kuis, diskusi, dan survei (Purnamasari, dkk, 2022, hlm. 72). *Wordwall* memberikan siswa kesempatan yang kompetitif dan memotivasi mereka untuk belajar. Kegiatan-kegiatan ini dapat disesuaikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu dan dirancang untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (Putra, dkk, 2024, hlm. 83). Berikut ini beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam media *wordwall* yaitu *quiz* (kuis), *crossword* (teka-teki silang), *random wheel* (roda acak), *true or false* (benar atau salah), *missing word*, *random cards* (kartu acak), *find the match* (mencari padanan), *match up*, *whacka-mole*, *group short*, *hangman*, *anagram*, *open the box*, *wordsearch* (cari kata), *ballon pop*, *unjumble*, *labelled diagram*, dan *gameshow quiz* (Sun'iyah, 2020, hlm. 13).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* adalah media pembelajaran digital berbasis web yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar, media pembelajaran dan alat penilaian.

## 3. Hasil Belajar

Menurut Fitri, dkk (2022, hlm. 2986) hasil belajar merupakan perubahan keterampilan, sikap, pemahaman, dan pengetahuan yang dapat dibagi dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, melalui proses pembelajaran sains. Hasil belajar dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari tes yang dilakukan setelah selesai mengikuti pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang telah ditempuh di sekolah atau lembaga pendidikan dan ditentukan melalui evaluasi pembelajaran (Mboa & Ajito, 2024, hlm. 12298). Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dalam bentuk gagasan pokok yang dituangkan dalam bentuk pengajaran yang disampaikan secara instruksional (Tumulo, 2022, hlm. 438).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pada aspek pengetahuan hasil belajar diperoleh melalui hasil penilaian *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk aspek sikap, penilaian dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sikap peserta didik yang dinilai yaitu aspek beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia, gotong royong, serta bernalar kritis. Sedangkan pada aspek psikomotor, penilaian diperoleh melalui kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat proses pembelajaran, meliputi keterampilan menampilkan diri di depan, ketepatan menjabarkan hasil diskusi kelompok, dan ketepatan membuat produk.

### **G. Sistematika Skripsi**

Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti menurut Tim Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi yang terkait dengan topik penelitian skripsi yang dipilih oleh peneliti.

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Pada bagian ini terdapat uraian mengenai konsep variabel yang berhubungan dengan topik penelitian, dilengkapi dengan hasil penelitian yang relevan. Bab ini mencakup beberapa elemen sebagai berikut: a) penjelasan teori yang menjelaskan definisi konsep variabel penelitian, b) kerangka pemikiran berupa bagan yang menggambarkan secara umum penelitian yang akan dilakukan, c) penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti, dan d) asumsi serta hipotesis penelitian yang akan digunakan.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bagian ini terdapat penjelasan mengenai metode penelitian yang menjelaskan langkah-langkah yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada. Berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek

dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian ini terdapat penjelasan yang menjawab secara detail mengenai hasil dari penelitian sesuai dengan rumusan, asumsi, dan hipotesis yang ada. Terdapat rumusan penelitian yang mencakup proses pengolahan dan analisis data serta hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut. Selanjutnya, akan ada pembahasan yang membahas hasil temuan dalam penelitian serta memberikan jawaban apakah hipotesis yang telah dirumuskan tersebut diterima atau ditolak berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan.

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian ini berisi mengenai simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya. Pada bagian akhir skripsi, ada daftar pustaka yang menyajikan semua sumber atau referensi yang digunakan oleh peneliti, termasuk buku, skripsi, jurnal, serta referensi lainnya, disertai dengan lampiran yang memuat keterangan informasi tambahan yang dirasa penting.