

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses penting dalam pengembangan manusia, termasuk diantaranya di lembaga formal seperti ruang kelas dan sekolah. Sekolah adalah wadah pendidikan utama, konsep ini mencakup seluruh proses pembelajaran selama hidup seseorang. Tujuan utamanya adalah untuk mempengaruhi perilaku sosial orang ini dilatih dan memiliki dampak positif pada masyarakat. Arti Pendidikan berasal dari kemampuan untuk membentuk seorang individu kembangkan wawasan terbuka dan kembangkan keterampilan terkait dalam kehidupan sehari-hari menurut Adesemowo (dalam Sigana, 2025, hlm. 21).

Pendidikan adalah alat atau media yang dapat digunakan manusia untuk lebih mengembangkan pengetahuan dan pengetahuan mereka. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mengharapkan standar yang terorganisir, kurikulum yang mapan, teori pengajaran, dan konsep dan teori juga harus relevan dengan situasi dan kondisi yang ada, untuk membuat kualitas hidup efektif dan efisien, hal ini sesuai pendapat menurut Darajat (dalam Muvid, 2020, hlm. 120), sangat penting bagi semua orang untuk belajar untuk menjadi fondasi kehidupan mereka. Mengoptimalkan pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan dan harapan bahwa semua komunitas dapat belajar.

Menurut UU Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Manusia tidak akan hidup lebih baik tanpa memiliki ilmu. Oleh karena itu, mari kita gunakan waktu sebaik-baiknya untuk menuntut ilmu yang bermanfaat.

Kewajiban untuk mencari pengetahuan telah dijelaskan dalam Al -Quran dan hadis. Belajar adalah kewajiban bagi semua orang, karena berguna untuk meningkatkan diri sendiri. Orang dapat menemukan wawasan yang belum pernah dipahami sebelumnya.

Allah mewajibkan setiap muslim untuk menuntut ilmu yang tertuang dalam Al-Quran Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
 تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١﴾

Yâ ayyuhalladzîna âmanû idzâ qîla lakum tafassahû fil-majâlisi fafsahû yafsaḥillâhu lakum, wa idzâ qîlansyuzû fansyuzû yarfa 'illâhulladzîna âmanû mingkum walladzîna ûtul- 'ilma darajât, wallâhu bimâ ta'malûna khabîr

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Kewajiban menuntut ilmu itu sepanjang hidup mulai dari lahir sampai mati. Kewajiban ini akan selalu ada dan tidak lepas sampai maut kita. Semoga kita menjadi muslim dan muslimah yang dimuliakan Allah karena ilmu kita. Kegiatan sehari-hari menjadi bermakna apabila didasarkan ilmu. Kita akan mendapatkan ganjaran yang sebanding dari Allah atas apa yang kita perbuat. Sehingga peranan ilmu memang penting dalam kehidupan manusia. Kita sebaiknya selalu belajar dan menjadi pendengar ilmu dari orang ahli ilmu. Menuntut ilmu kata pribahasa sunda "Mun teu ngopek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih". (Agar menjadi bisa, kita harus terus mencari tahu dan belajar tentang suatu hal tersebut). Kemudian dengan kita selalu berusaha dan berupaya untuk terus belajar dan meraih pendidikan agar dapat lebih mengembangkan potensi yang ada dalam diri kita, itu sama seperti dalam pribahasa sunda yaitu Sakali salira nyarios henteu tiasa. "Mangka, didinya oge salira kaleungitan kasempetan kanggo tiasa." (Sekali kamu katakan tidak bisa. Maka di sana juga kamu kehilangan kesempatan untuk bisa)".

Pendidik diharapkan dapat menciptakan interaksi belajar mengajar sehingga peserta didik secara efektif mengenali kualitas belajar peserta didik. Pendidik juga dapat menciptakan situasi pengajaran dan pembelajaran yang bermanfaat, karena mereka dapat menggunakan konduktivitas situasi pengajaran dan pembelajaran sebagai tanda keberhasilan dalam pelajaran. Proses pembelajaran pendidikan tidak dapat diwujudkan tanpa keadaan yang menguntungkan.

Nurdyansyah (dalam Rahayu, 2025, hlm. 186) mengatakan pembelajaran harus mencapai tujuan tertentu agar berhasil dan berfungsi secara efisien. Dalam arti luas, pembelajaran di pahami sebagai proses kepemimpinan, peserta didik membutuhkan berbagai model pengajaran dan pembelajaran untuk belajar. Lingkungan pendidikan, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran harus digunakan oleh pendidik jika mereka ingin menjalankan proses pembelajaran dengan lancar, untuk mempercepat proses pembelajaran.

Pembelajaran ini diharapkan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi fenomena di sekitarnya dan memainkan peran aktif dalam memelihara, memelihara dan memelihara sumber daya di lingkungan Khomaidah (2019, hlm. 305) mengatakan bahwa Pendidik tidak perlu menghabiskan waktu terlalu lama menjelaskan materi, tetapi dapat menarik perhatian peserta didik untuk memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Saat menggunakan media, Pendidik harus dapat memberikan penjelasan terperinci tentang materi belajar.

Berliana (2022, hlm. 208-209) mengatakan bahwa pembelajaran IPAS menekankan penyediaan pengalaman langsung bagi Peserta didik untuk membangun keterampilan yang memungkinkan peserta didik untuk memeriksa dan memahami dunia alami dari perspektif ilmiah. Peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran IPAS. Proses pembelajaran IPAS membutuhkan proses penemuan. Tujuan mempelajari IPAS di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik tentang topik-topik ilmiah praktis yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Ini juga membantu peserta didik untuk melihat ke lingkungan, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan fungsi proses yang diperlukan untuk membuat keputusan.

Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran IPAS dengan secara aktif berpartisipasi dalam kelas.

Menurut pendidik Wali Kelas III di SDN 125 Taruna Karya Kota Bandung Mata Pelajaran IPAS terutama di pelajaran IPA masih terdapat Peserta didik yang belum bisa melakukan salah satu dari tujuan pembelajaran IPAS, menjelaskan keterkaitan hasil belajar terutama di kelas III SDN 125 Taruna Karya. Hal ini terjadi ketika pembelajaran peserta didik penting dalam menerima informasi yang di sampaikan oleh pendidik. Selain itu peserta didik dituntut untuk mempelajari apa yang diajarkan oleh pendidik serta pembelajaran berfokus pada pendidik. Keadaan seperti ini tidak mendukung kepada peningkatan kemampuan peserta didik, sehingga hasil belajar IPAS Peserta didik masih rendah dalam pencapaian hasil belajar. Dilihat dari persentase nilai terdapat 45% peserta didik yang nilainya di bawah rata-rata atau KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dalam pembelajaran IPAS terutama pelajaran IPA kelas III yang membahas tentang Berkenalan Dengan energi, pendidik menggunakan metode Konvensional dan menggunakan ketuntasan peserta didik masih minim. Batas ketuntasan adalah 75 dan masih separuh peserta didik yang belum mencapai KKTP tersebut yaitu 14 Peserta didik dari seluruh sebanyak 30 anak, di harapkan peserta didik benar benar mampu serta kualitas hasil belajar.

Berdasarkan pendapat Jusmawati (2020, hlm. 15) Hasil belajar adalah tujuan yang akan di capai dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar rendah dipengaruhi oleh faktor potensial dalam lingkungan peserta didik dan lingkungan belajar. Faktor internal adalah kemampuan peserta didik untuk memproses informasi tentang penyelesaian masalah matematika. Belajar yang menyediakan bahan menggunakan faktor dari lingkungan, yaitu, model pembelajaran yang berpusat pada pendidik. Oleh karena itu, model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik adalah untuk mencapai pembelajaran positif dan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik. Penting untuk hasil belajar karena untuk mengukur kemampuan hasil belajar peserta didik, apakah peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidiknya.

Rusman (2014, hlm. 133) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu strategi atau pola yang bisa dipakai untuk menyusun kurikulum (rencana pendidikan jangka panjang), mendesain materi-materi pengajaran, dan memandu proses belajar di dalam kelas atau yang lainnya. Model pembelajaran dapat menjelaskan prosedur untuk menyusun pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Rusman (2014, hlm. 230) menyatakan bahwa model pembelajaran yang didasarkan pada masalah *Problem Based Learning* (PBL) berperan dalam meningkatkan perkembangan kemampuan belajar seumur hidup dalam pola pikir yang jernih, introspektif, analitis, dan belajar secara aktif, dan mendukung pencapaian keberhasilan menyelesaikan masalah, komunikasi, kolaborasi, dan keterampilan antar pribadi yang lebih baik dengan model berbeda. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan Rusman (2014, hlm. 230) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* (PBL) merupakan Inovasi yang paling penting dalam bidang pendidikan.

Pendidik perlu melakukan suatu cara penyajian yang dapat memudahkan Peserta didik memusatkan perhatian dan menggunakan pengetahuan di benaknya dengan menggunakan sebuah model pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *wordwall* sebagai media belajar yang membiasakan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar yang mampu meningkatkan proses berpikir peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, kiranya peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran di Sekolah dasar yang dikaitkan dengan hasil belajar peserta didik. Pendidik harus dapat mengembangkan kreatifitasnya, mampu memahami karakteristik peserta didik dan mengembangkan motivasi peserta didik dalam memaksimalkan hasil belajar dalam dirinya. Tulisan ini, berfokus pada kajian teori terkait *Problem Based Learning* (PBL) dan gagasan rancangan pelaksanaan *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPAS SD/MI khususnya di kelas III yang di harapkan menjadi bahan pertimbangan pendidik dalam memilih *Problem Based Learning* (PBL) sebagai salah satu model pembelajaran yang

dapat diterapkan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi/pemecahan masalah IPAS di tingkat Sekolah Dasar Madrasah Ibtidaiyah dan jenjang selanjutnya karena secara umum realisasi praktik pembelajaran IPAS saat ini masih mengimplementasikan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik untuk mengembangkan potensi peserta didik perlu diterapkannya sebuah model pembelajaran yang inovatif dan konstruktif.

Berdasarkan dengan pernyataan kalimat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual sedangkan strategi lebih menekankan pada penerapannya di kelas sehingga model-model pembelajaran dapat digunakan sebagai acuan pada kegiatan perancang kegiatan yang sistematis dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada Peserta didik. Peneliti berpendapat model yang cocok diterapkan untuk pembelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model tersebut cocok diterapkan dalam pembelajaran IPAS dikarenakan dalam model tersebut melatih Peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dan berinteraksi dengan orang lain. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), pembelajaran IPAS peserta didik dapat berperan aktif dalam berinteraksi dengan orang lain dan juga bereksperimen dengan kemampuan berpikir peserta didik tersebut.

Hasil wawancara dengan pihak sekolah tempat peneliti mengadakan penelitian, peneliti melihat pada saat observasi pendidik masih menggunakan metode Konvensional sehingga perlu adanya inovasi dalam mengajar, karena saat sekarang ini pendidik dituntut agar lebih kreatif lagi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini yang nantinya akan membuat peserta didik lebih giat lagi dalam proses pembelajaran. Dengan inovasi pembelajaran yang tepat. Peserta didik akan lebih mengerti dan cepat memahami suatu pelajaran, terutama pada mata pelajaran IPA.

Peneliti juga melakukan penelitian pendahuluan dengan pendidik kelas III. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran belum terlaksanakan secara maksimal. Media pembelajaran yang digunakan masih belum berbasis teknologi dan pendidik belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah hanya mempunyai beberapa proyektor, tidak semua isi kelas mempunyai proyektor. Pendidik masih terfokus pada

penggunaan media cetak berupa buku paket dan alat peraga yang terbuat dari kertas karton yang terpajang di dinding kelas.

Pembelajaran harus didukung oleh media pembelajaran yang tepat untuk memastikan bahwa proses ekstraksi material dilakukan dengan benar. Pembelajaran interaktif yang menarik, menarik, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi lebih kreatif dan aktif. Menurut Prananda (2019, hlm. 305), pembelajaran sains sekolah dasar IPA terkenal dengan ilmu alamnya, masih ada konsep terintegrasi tidak dimungkinkan di bidang kimia, biologi dan fisika. Pembelajaran IPAS sekolah dasar bertujuan untuk berkontribusi konsep dasar sains akan belajar menyelesaikan masalah. Pembelajaran sains harus dilakukan melalui penelitian dan keterampilan ilmiah komunikasi adalah aspek penting dari keterampilan hidup.

Menurut Khomaidah (dalam Rahayu, 2025, hlm. 186) *wordwall* media adalah solusi bagi pendidik dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan hasil belajar dari penelitian peserta didik yang sebelumnya rendah. Disebabkan oleh kemampuan peserta didik untuk secara jelas melihat dan mendengarkan materi belajar. Keuntungan menggunakan media dalam pembelajaran IPAS dirasakan tidak hanya oleh peserta didik tetapi juga oleh pendidik. Pendidik tidak perlu menghabiskan waktu terlalu lama menjelaskan materi, tetapi dapat menarik perhatian peserta didik untuk memotivasi peserta didik supaya berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Saat menggunakan media, pendidik harus dapat memberikan penjelasan terperinci tentang materi pembelajaran sehingga peserta didik tidak bingung saat melihat media pembelajaran.

Wordwall adalah aplikasi yang membantu pembelajaran peserta didik didalam kelas pada saat proses pembelajaran, metode *wordwall game quiz* yang mensyaratkan keterlibatan aktif peserta didik terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap mata pelajaran IPAS. Sesuai dengan pendapat Handarin. (2020, Hlm. 3) menyatakan bahwa metode *wordwall game quiz* membantu perkembangan antara lain *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif.

Wordwall game quiz tidak saja meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam *sains* saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri peserta didik. Fanny (2020, hlm. 8) menyatakan bahwa *wordwall game quiz* akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Laptop yang dimiliki pendidik dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengerjakan game secara bersama, tujuan kegiatan ini adalah untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menggali pengetahuan tentang menghemat energi yang selanjutnya dikerjakan melalui *wordwall game quiz*.

Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang terlalu aktif dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sehingga peneliti akan mencoba meneliti pembelajaran IPAS yang akan dibantu dengan media *wordwall* untuk melihat keefektifan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang membiasakan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar yang mampu membantu proses berpikir Peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, kiranya peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran di Sekolah dasar yang dikaitkan dengan hasil belajar peserta didik. Maka peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Berbantuan Media *Wordwall* Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat identifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPAS.
2. Rendahnya penggunaan media teknologi dalam pembelajaran IPAS yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Banyaknya peserta didik yang kurang bergairah pada mata pelajaran IPAS

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah di atas, maka tujuan yang akan dibahas pada penelitian tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD
2. Untuk mengetahui apakah terdapat hasil belajar IPA peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SD
3. Untuk meningkatkan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di kelas III SD

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari hasil identifikasi, maka manfaat yang dapat dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Dapat mengubah pengetahuan dan reverensi mengenai pengembangan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dan pembelajaran khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* khususnya pelajaran SD Kelas III.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis peneliti serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* khususnya pelajaran IPAS SD Kelas III secara langsung ke lapangan.

b. Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelas, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* .

c. Bagi Pendidik

Dapat menjadi masukan menambah wawasan dan pengalaman pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi Peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) khususnya pelajaran IPA.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selanjutnya, dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah, pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Wordwall* dapat dijadikan sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian istilah yang digunakan pada variabel penelitian. Maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat menjadi salah satu pilihan untuk memenuhi rasa ingin tahu peserta didik, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir kritis mereka. Sedangkan menurut Sukowati (2023, hlm. 2). *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah model dalam pendidikan yang diawali dengan pemberian masalah agar peserta didik dapat memahami pokok permasalahan dan menemukan solusinya. *Problem Based Learning* (PBL) mampu mengubah paradigma pengajaran menjadi paradigma pembelajaran, sehingga terjadi interaksi yang saling menguntungkan antara peserta didik dan pendidik Model *Problem Based Learning* (PBL) yang efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengenali masalah dan mencari solusi alternatif. Model *Problem Based Learning* (PBL) disesuaikan dengan masalah yang dihadapi dalam kehidupan peserta didik. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami materi pembelajaran Jumadi (2018, hlm. 2). Model PBL dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS khususnya di kelas III Sekolah Dasar.

2. Hasil belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dapat dicapai dengan tepat melalui kegiatan pembelajaran IPAS yang sangat baik dan berorientasi tepat. Jika pembelajaran diimplementasikan dengan benar, hasil pembelajaran IPAS akan penting. Implementasi Pembelajaran oleh pendidik IPAS tentu saja, alat bantu media perlu membuat pengiriman lebih mudah pelajari IPAS. Ada banyak bentuk media yang dapat digunakan pendidik memberikan pembelajaran yang tepat dan benar untuk IPA. Hasil belajar di definisikan sebagai akuisisi terakhir yang diterima peserta didik setelah periode tersebut belajar sudah siap. Menurut Ibrahim dkk (2023, hlm . 267) adalah hasil yang diterima oleh peserta didik sebagai bentuk evaluasi setelah selesai mempelajari. Kehadiran hasil belajar memberikan bentuk

kesuksesan peserta didik yang memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari untuk membentuk peserta didik menjadi orang yang lebih baik. mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian hasil belajar ajaran akademik, tidak secara akademis, baik melalui evaluasi proyek akhir. Sebagai tanggapan Nurrita dkk (2018, hlm. 267) hasil belajar adalah evaluasi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian ini termasuk pengetahuan tidak hanya mencerminkan perubahan perilaku antara peserta didik, tetapi juga pengaturan dan keterampilan.

Proses hasil belajar mengarah pada hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran dari keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik masing-masing peserta didik. Hasil belajar adalah hasil dari peserta didik yang mencapai setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Menurut Yusuf (dalam Fitria 2010, hlm. 268), hasil pembelajaran layanan dalam proses pembelajaran menghemat domain dalam bentuk domain kognitif, dengan hasil yang optimal termasuk karakteristik pembelajaran domain emosional dan psikomotorik. Hasil pembelajaran adalah hasil yang dicapai seseorang. Setelah mengalami proses pembelajaran, hasil pembelajaran dicapai pada akhir proses itu tergantung pada kemampuan peserta didik untuk menyerap atau memahami mengajar materi pendidikan. Hasil pembelajaran IPAS adalah hasil dari proses pembelajaran ini akan optimal dan memberi peserta didik pengalaman pengalaman belajar dan belajar dapat dipraktikkan atau diuji. Pengalaman belajar adalah proses belajar nanti menciptakan peserta didik dengan perubahan dalam hasil atau keberhasilan belajar dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

3. Wordwall

Wordwall adalah aplikasi yang membantu pembelajaran peserta didik di dalam kelas pada saat proses pembelajaran, metode *wordwall game quiz* yang mensyaratkan keterlibatan aktif peserta didik terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar dan sikap anak terhadap *sains*. Sesuai dengan pendapat Handarini (dalam Arimbawa, 2021, hlm. 3) menyatakan bahwa metode *wordwall game quiz* membantu perkembangan antara lain *scientific literacy* dan pemahaman proses-proses ilmiah, pengetahuan *vocabulary* dan pemahaman konsep, berpikir kritis, dan bersikap positif. Dapat disebutkan bahwa metode *wordwall game quiz* tidak

saja meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dalam sains saja, melainkan juga membentuk sikap keilmiahan dalam diri peserta didik serta hasil belajar terutama pada mata pelajaran IPAS.

Menurut Fanny (dalam Arimbawa 2021, hlm. 326) menyatakan bahwa *wordwall game quiz* akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Laptop dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengerjakan *quiz game*, tujuan kegiatan ini adalah untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menggali pengetahuan menghemat energi yang selanjutnya dikerjakan melalui *wordwall game quiz*.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam penyusunan ini meliputi lima bab, antara lain:

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Masalah
- E. Manfaat Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
 - 1. Manfaat Teoritis
 - 2. Manfaat Praktis
- H. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran

- A. Kajian Mengenai Model pembelajaran
 - 1. Definisi Model Pembelajaran.
- B. Definisi Mengenai *Problem based learning* (PBL)
 - 1. Konsep model *Problem based learning* (PBL)
 - 2. Karakteristik model *Problem based learning* (PBL)
 - 3. Sintak model *Problem based learning* (PBL)
 - 4. Kelebihan model *Problem based learning* (PBL)

5. Kelemahan model *Problem based learning* (PBL)
- C. Kajian mengenai Hasil belajar
 1. Konsep Hasil belajar
 2. Upaya meningkatkan Hasil belajar peserta didik
 3. Faktor-faktor Hasil belajar
 4. Indikator Hasil belajar
- D. Definisi Pengetahuan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 1. Hakikat Ilmu Pengetahuan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 2. Karakteristik Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
 3. Tujuan Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
- E. Startegi model *Problem based learning* (PBL)
- F. Definisi *Wordwall*
 1. Konsep Mengenai *Wordwall*
 2. Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*
 3. Cara penggunaan *Wordwall*
- G. Kerangka Berpikir
- H. Penelitian terdahulu
- I. Asumsi dan Hipotesis

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Populasi dan sampel
- C. Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian
- D. Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Hasil penelitian
 1. Deksripsi Hasil Penelitian
 2. Data hasil uji deksriptif
- B. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V Simpulan dan Saran

- A. Simpulan
- B. Saran