

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan secara rasional. Ini didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membuat lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri dan orang lain (Faizah & Kamal, 2024, hlm. 467). Dalam proses pendidikan, aktivitas belajar merupakan aktivitas utama yang dilakukan secara logis dan sistematis. Dianggap sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh individu dan lembaga pendidikan dengan tujuan menciptakan lingkungan dan kondisi yang kondusif untuk pembelajaran. Selama proses belajar, siswa didorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pengembangan potensi terbaik mereka. Kekuatan spritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengendalikan diri, kecerdasan, dan pembentukan keterampilan hidup dan akhlak mulia adalah beberapa dari potensi tersebut. Selama elemen itu sangat penting untuk keberhasilan siswa dan kebahagiaan mereka sendiri, serta untuk memberikan dampak positif pada masyarakat dan kehidupan sosial secara keseluruhan.

Belajar adalah proses atau upaya yang selalu dilakukan oleh setiap orang. Tujuan belajar adalah untuk mengubah tingkah laku, pengetahuan, keterampilan dan nilai positif lainnya. Belajar ini tidak terbatas oleh ruang atau waktu, jadi orang dapat belajar di mana saja dan kapan saja yang mereka mau (Salsabila Salsabila et al., 2024, hlm. 109). Belajar adalah suatu proses atau usaha yang terus – menerus dan merupakan komponen penting dalam kehidupan setiap orang. Aktivitas ini dilakukan secara sadar dan dengan tujuan mengubah tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan nilai – nilai seseorang. Belajar juga dapat menyebabkan perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan moral. Sesuai dengan kebutuhan

dan keinginan individu, proses belajar tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Setiap orang memiliki kesempatan yang luas untuk terus berkembang sepanjang hayat karena dalam era modern yang serba digital dan seperti sekarang, belajar bahkan dapat dilakukan secara fleksibel melalui berbagai media dan sumber informasi.

Belajar adalah proses perubahan yang membentuk dan mengarahkan kepribadian seseorang, dengan peningkatan kualitas dan kuantitasnya (Rochmania & Restian, 2022, hlm. 3436). Belajar adalah proses perubahan yang berkelanjutan yang membentuk dan mengarahkan kepribadian seseorang secara langsung. Selama proses ini seseorang mengalami perubahan dalam berbagai aspek dirinya baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perubahan ini mencakup peningkatan kuantitas dan kualitas diri, seperti memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai – nilai yang positif. Proses belajar memainkan peran penting dalam pembentukan karakter dan identitas seseorang, membantu mereka menghadapi tantangan hidup dan berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, belajar bukan hanya sekedar mendapatkan pengetahuan akan tetapi juga jalan menuju pembentukan individu yang kuat dan bermanfaat.

Belajar adalah proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mengubah tingkah laku mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif disini adalah bagian dari kegiatan mental (otak) yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif ditentukan oleh seberapa banyak peserta didik memahami materi pelajaran, yang dapat ditunjukkan dengan tingkatan pemahaman mereka. Lalu, ada pengenalan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian, dan pengalaman membentuk elemen afektif, yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Adapun aspek psikomotorik adalah bagian dari kemampuan untuk bergerak, termasuk gerakan otot, gerak organ mulut, dan gerak olah tubuh lainnya. Aspek psikomotorik ini terdiri dari enam komponen yaitu gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan eksperimen (Siregar, 2024, hlm. 218). Belajar adalah proses yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mencoba mengubah tingkah laku mereka untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini menyeluruh dan mencakup tiga

komponen utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan fungsi mental atau intelektual yang melibatkan aktivitas otak. Bidang pembelajaran mencakup enam aspek didalamnya yaitu pengetahuan (mengingat informasi), pemahaman (memaknai informasi), penerapan (menggunakan informasi dalam situasi nyata), analisis (menguraikan informasi), sintesis (membuat bentuk baru dari informasi), dan evaluasi (menilai atau mempertimbangkan sesuatu secara kritis). Sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran, yang ditunjukkan oleh tingkat penguasaan mereka terhadap konsep dan informasi yang telah diajarkan, merupakan indikator keberhasilan aspek kognitif. Sementara itu, aspek afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan siswa terhadap sesuatu dan keadaan. Perkembangan aspek ini terdiri dari lima komponen penting yaitu nilai dikenali dan diakui reaksi terhadapnya diberikan, dihargai, diorganisasikan dalam sistem pribadi, dan akhirnya pengalaman yang membentuk dan menginternalisasi nilai dalam kehidupan sehari – hari. Aspek psikomotorik pun mencakup kemampuan fisik untuk melakukan gerakan yang terdiri dari otot besar dan kecil. Ini mencakup berbagai keterampilan gerak, seperti gerakan refleks, gerakan dasar (seperti berjalan atau mengangkat), gerakan keterampilan kompleks yang membutuhkan koordinasi yang lebih baik, dan gerakan ekperimental yang menggabungkan elemen latihan dan kreativitas. Kemampuan ini untuk mengendalikan bagian tubuh seperti mulut untuk berbicara atau tangan untuk menulis dan menggambar juga termasuk dalam kategori ini. Dengan demikian, belajar tidak hanya menambahkan informasi, tetapi juga mengubah perspektif, nilai, dan keterampilan motorik seseorang untuk membantu pertumbuhan mereka secara keseluruhan.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah belajar adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan prinsip moral dan spiritual yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Belajar juga tidak terbatas oleh waktu dan tempat karena dapat dilakukan di mana saja. Hasilnya mencakup perubahan perilaku, cara berpikir, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan untuk mengendalikan diri dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Belajar juga berasal dari upaya dan pengalaman individu dalam memahami dan mengembangkan dirinya, bukan hanya dari pertumbuhan alami.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai peserta didik berupa penguasaan materi pembelajaran, pengalaman dalam belajar dari kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran (Poni Lestari et al., 2023, hlm. 39). Setelah proses pembelajaran dalam suatu mata pelajaran tertentu, siswa mencapai apa yang disebut hasil belajar. Hasil ini menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, baik secara teori maupun praktik. Selain itu, hasil belajar mencakup berbagai pengalaman yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran, yang tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan akumulasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibentuk melalui interaksi aktif antara siswa, pendidikan, dan lingkungan belajar. Hasil praktik, tes tertulis, observasi, dan penilaian sikap adalah beberapa bentuk evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah proses memperoleh hasil dengan melakukan proses pembelajaran yang dilakukan sebagai bentuk akan perubahan dalam perilaku diri sendiri dengan lingkungannya (Widyasari et al., 2024, hlm. 62). Suatu jenis pencapaian yang dicapai melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan terarah disebut hasil belajar. Proses ini tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga berfungsi untuk mendorong perubahan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Hasil belajar menunjukkan perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi aktif seseorang dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik, sosial, maupun akademik. Perubahan perilaku ini dapat menghasilkan hasil yang baik seperti peningkatan kemampuan berpikir kritis, sikap yang lebih bertanggung jawab, atau keterampilan yang lebih terasah. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya dilihat dari sudut pandang intelektual, tetapi juga dari bagaimana siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Hasil yang dicapai peserta didik dalam jangka waktu tertentu disebut hasil belajar. Selain itu, hasil belajar dapat dilihat sebagai representasi dari usaha belajar peserta didik. Semakin besar usaha belajar peserta didik, semakin baik juga hasil

belajar yang akan didapatkan. Akibatnya, hasil belajar ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menilai keberhasilan pembelajaran peserta didik (Yandi et al., 2023, hlm. 14). Salah satu istilah untuk hasil belajar adalah jumlah hasil yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar ini menunjukkan seberapa jauh siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Hasil belajar juga dapat dianggap sebagai representasi konkret dari upaya belajar siswa selama proses pembelajaran. Artinya, semakin besar kesungguhan, konsistensi, dan intensitas hasil belajar semakin tinggi. Hasil belajar sangat penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran baik dari siswa maupun pendidik, karena hasil belajar tidak hanya mencakup pencapaian akademik seperti nilai ujian, tetapi juga dapat menyebabkan perubahan sikap, keterampilan, dan penguasaan konsep yang lebih mendalam.

Hasil belajar siswa adalah sikap siswa yang berpacu pada perilaku perubahan hasil belajar siswa yang berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku individu siswa (Motoh, 2022, hlm. 4). Hasil belajar siswa dapat didefinisikan sebagai sikap dan perubahan yang dialami siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Perubahan ini ditunjukkan oleh peningkatan pengetahuan, pemahaman materi, sikap yang ditunjukkan dalam kehidupan sehari – hari, dan tingkah laku siswa secara keseluruhan. Sejauh mana siswa mampu memahami dan mampu menerapkan apa yang telah mereka pelajari baik teori maupun praktik, ditunjukkan oleh hasil belajar mereka. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya diukur melalui angka atau nilai, akan tetapi juga melalui bagaimana siswa bertindak, berpikir, dan bersikap setelah belajar. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan perubahan positif yang terjadi pada siswa sebagai akibat dari proses belajar.

Hasil belajar adalah perubahan keterampilan, sikap, pengertian, dan pengetahuan yang dapat dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor siswa melalui proses pembelajaran (Fitri et al., 2023, hlm. 2985 - 2986). Perubahan pada sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa setelah proses pembelajaran disebut hasil belajar. Terdapat tiga ranah utama yang terlibat dalam perubahan ini yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa untuk berpikir dan memahami materi pelajaran,

sedangkan ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, dan nilai yang mereka punya. Ranah psikomotorik mencakup gerakan dan keterampilan fisik, seperti menulis, berbicara, atau melakukan kegiatan praktik. Proses pembelajaran yang aktif juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan ketiga ranah tersebut.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perubahan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Perubahan ini dapat mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, dan perilaku. Hasil belajar juga dapat diukur dengan peserta didik melalui nilai ujian, tugas, dan partisipasi peserta didik dalam pertanyaan dan jawaban yang diajukan selama proses pembelajaran dilakukan.

Hasil belajar memiliki beberapa ranah didalamnya, diantaranya Ranah Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif adalah segala kegiatan mental yang membantu seseorang menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, yang membantu mereka memahaminya dan mendapatkan pengetahuannya (Arifudin, 2021, hlm. 4). Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi rasional (akal) dan pengetahuan serta untuk mengendalikan domain kejiwaan lainnya, seperti domain afektif (rasa), dan domain psikomotor (karsa) (Rahmatunnisa & Khanza, 2021, hlm. 56). Aspek atau ranah kognitif yang mencakup kegiatan mental atau otak adalah titik fokus untuk menilai sebuah hasil belajar (Sabri, 2023, hlm. 2807). Ranah kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan yang meliputi enam tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6) (Magdalena & Hidayah, 2021, hlm. 50).

Ranah Afektif adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, dan nilai seseorang. Afektif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang terikat erat dengan berbagai emosi atau perasaan yang dimilikinya (Arifudin, 2021, hlm. 5). Hasil belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam bertingkah laku, seperti memperhatikan, merespon, menghargai, dan mengorganisasikan itu dikenal sebagai ranah afektif (Magdalena & Hidayah, 2021, hlm. 51). Afektif mencakup pengembangan keterampilan perilaku positif, keterampilan kerja sama, keyakinan diri, dan perspektif positif terhadap aktivitas

fisik, yang bertujuan untuk mengevaluasi perilaku sosial dan spiritual peserta didik yang dapat diamati sebagai hasil dari proses pendidikan dalam kehidupan sehari – hari, baik di dalam maupun di luar kelas (Sabri, 2023, hlm. 2809 - 2810). Ranah afektif juga merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola sikap, emosi, dan nilai – nilai yang mempengaruhi cara bersikap, berpikir, dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan afektif juga berkaitan dengan perasaan, minat, motivasi, serta bagaimana seseorang merespon sesuatu secara emosional.

Ranah Psikomotorik adalah komponen yang sangat terikat dengan keterampilan setelah pendidikan tertentu (Arifudin, 2021, hlm 5). Salah satu komponen penting dari proses pembelajaran adalah ranah psikomotorik yang terkait erat dengan perkembangan keterampilan fisik atau motorik peserta didik. Ranah ini mencakup kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh, alat, atau objek tertentu selama kegiatan. Ranah psikomotorik juga merupakan produk nyata dari proses belajar yang mencakup keterampilan praktis selain pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif). Karena itu ranah psikomotorik sangat penting bagi dunia pendidikan. Diharapkan juga setelah kursus atau proses pendidikan tertentu, siswa akan dapat menunjukkan peningkatan dalam keterampilan mereka termasuk keterampilan tangan, tubuh, gerakan, dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas tertentu. Menggambar, menggunakan alat ukur, menari, memainkan musik, atau melakukan eksperimen ilmiah adalah beberapa contohnya. Mengamati dan menilai keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran adalah cara untuk mengukur ranah psikomotorik mereka. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan, juga dikenal sebagai keterampilan, atau kemampuan bertindak setelah mengalami pengalaman tertentu (Magdalena & Hidayah, 2021, hlm. 51). Psikomotorik mencakup perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik, dan kemampuan fisik (Sabri, 2023, hlm. 2811). Proses belajar yang berkaitan dengan gerakan fisik, koordinasi tubuh dan keterampilan menggunakan anggota badan secara terarah dan terlatih dikenal sebagai ranah psikomotorik. Ranah ini mencakup berbagai jenis perilaku gerakan, baik sederhana maupun kompleks, yang memerlukan koordinasi antara otak, otot, dan anggota tubuh lainnya. Psikomotorik mencakup berbagai komponen seperti keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Selain itu,

keterampilan fisik seperti kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan daya tahan tubuh termasuk dalam ranah psikomotorik ini. Pengembangan psikomotorik mengajarkan siswa tidak hanya memahami konsep teoritis nya saja, akan tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan ke dalam tindakan atau keterampilan praktis. Oleh karena itu, ranah psikomotorik sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang utuh dan menyeluruh.

c. Faktor Hasil Belajar

Faktor – faktor eksternal itu yang berasal dari lingkungan dan faktor – faktor internal itu yang berasal dari diri setiap peserta didik yang membentuk latar belakang yang berbeda dan berdampak pada hasil belajar setiap peserta didik itu sendiri (Damayanti, 2022, hlm. 100). Faktor – faktor eksternal terdiri dari hal – hal yang terjadi diluar diri siswa seperti keluarga, sekolah, teman sebaya, dan keadaan sosial. Lingkungan ini dapat sangat mempengaruhi cara siswa belajar dan menyerap pelajaran. Misalnya, guru yang memberikan semangat, teman – teman yang positif, dan lingkungan rumah yang mendukung dapat meningkatkan semangat belajar. Faktor internal di sisi lain adalah hal – hal yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri seperti minat, motivasi, kemampuan berpikir, kondisi fisik, dan keadaan emosional. Latar belakang internal setiap siswa itu jelas sangat berbeda, sehingga cara mereka belajar dan hasil belajar mereka juga berbeda. Latar belakang setiap siswa dibentuk oleh kombinasi faktor internal dan eksternal ini dan keduanya memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar mereka capai. Dengan kata lain, kondisi lingkungan siswa sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka siap dan mampu dari dalam dirinya sendiri.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar anak dapat dibedakan menjadi dua macam (Damayanti, 2022, hlm. 99 - 102) :

- a. Faktor Internal (Faktor dari dalam diri anak), yakni faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang merupakan faktor yang dimana berasal dalam diri setiap peserta didik yang didalamnya meliputi aspek fisiologis/jasmani, seperti pendengaran, penglihatan, kebugaran anggota tubuh dan psikologis/rohani peserta didik, seperti kesadaran, perhatian, dan minat.

- b. Faktor eksternal (faktor dari luar diri anak), terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental sebagai berikut : Faktor lingkungan, faktor ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu : faktor lingkungan alam atau non sosial dan faktor lingkungan sosial, yang termasuk faktor lingkungan non sosial atau alam ini ialah seperti keadaan suhu, kelembaban udar, waktu (pagi, siang, malam), tempat letak gedung sekolah dan sebagainya. Faktor instrumental, faktor ini terdiri dari gedung dan sarana fisik kelas, sarana atau alat pengajaran, strategi pengajaran, guru dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi belajar mengajar yang digunakan akan mempengaruhi proses dan prestasi belajar anak. Dalam hal ini seorang guru harus memiliki kompetensi yang baik dan profesional diharapkan mampu mengantisipasi kemungkinan – kemungkinan dan mengatasi faktor -faktor yang menjadi penghambat proses belajar anak.

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan mencakup elemen fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, kebugaran anggota tubuh, kondisi tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran perhatian, dan minat. Faktor ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Damayanti, 2022, hlm. 102). Faktor internal terdiri dari dua bagian utama yaitu fisiologis (jasmani) dan psikologis (rohani). Faktor internal mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Faktor fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik seperti kebugaran anggota tubuh, pendengaran, dan penglihatan, serta kesehatan secara umum. Jika kondisi fisik peserta didik baik, mereka akan lebih mudah berkonsentrasi dan mengikuti pelajaran dengan baik. Sebaliknya, jika ada masalah kesehatan seperti sakit atau gangguan pada indra, proses belajar bisa saja menjadi terganggu. Faktor psikologis disisi lain berhubungan dengan kondisi mental dan emosional siswa seperti tingkat kesadaran mereka untuk memperhatikan pelajaran, dan tingkat minat terhadap subjek yang dipelajari. Hasil belajar siswa cenderung lebih baik jika mereka menunjukkan minat yang kuat pada subjek dan mampu tetap fokus saat melakukan pembelajaran dikelas.

Dapat disimpulkan bahwa dua faktor utama mempengaruhi hasil belajar peserta didik : faktor internal dan faktor eksternal, faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan mencakup elemen psikologis seperti kesadaran, perhatian, dan minat belajar serta elemen fisiologis seperti pendengaran, penglihatan, dan

kebugaran tubuh. Faktor – faktor ini sangat penting untuk menentukan kesiapan peserta didik untuk menerima dan memahami pelajaran. Selain itu, komponen instrumental seperti alat pengajaran, ruang kelas, strategi belajar mengajar, kurikulum, dan profesionalisme guru, berkontribusi pada proses pendidikan. Seseorang guru yang berpengalaman sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengatasi tantangan selama proses belajar.

2. Model Problem Based Learning

a. Pengertian Model Problem Based Learning

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks atau subjek bagi siswa untuk belajar dengan cara menganalisis secara kritis dan mempraktikkan bagaimana teknik dalam memecahkan masalah, serta menumbuhkan pemahaman terhadap suatu subjek tertentu (Taufiqulloh Dahlan et al., 2024, hlm. 350). Salah satu pendekatan pembelajaran yang dikenal sebagai *Model Problem Based Learning* memulai pembelajaran dengan masalah dari dunia nyata. Dalam model ini, siswa tidak hanya diminta untuk memahami teori, tetapi juga diminta untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan mencari solusi atas masalah yang diberikan. Pendekatan ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan berbagai strategi untuk menyelesaikan dan berdiskusi. Siswa secara aktif mengali informasi, merumuskan pertanyaan, menguji hipotesis, dan mencoba berbagai alternatif penyelesaian selama tugas yang diberikan. Bukan soal yang langsung memiliki jawaban, tetapi situasi yang sulit yang membutuhkan pemahaman mendalam, kerja sama dan kemampuan berpikir kritis. *Model Problem Based Learning* tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis karena membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka. Siswa dapat belajar keterampilan modern seperti berpikir kreatif, bekerja sama dalam tim, dan berkomunikasi secara efektif dengan *Model Problem Based Learning*. Pengalaman belajar yang aktif ini membantu mereka menjadi lebih percaya diri dan mengambil tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pendidikan yang melibatkan penjelasan masalah kepada siswa. Siswa kemudian harus memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan baru untuk menyelesaikan

masalah tersebut. Dengan adanya pemecahan masalah tersebut dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar sehingga siswa dapat memahami materinya sendiri (Ramadhani et al., 2024, hlm. 728). *Model Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran dengan memberikan masalah nyata kepada siswa. Model ini tidak memberikan jawaban langsung kepada siswa, tetapi menuntut mereka berpikir, mencari tahu, dan menemukan solusinya sendiri. Selama proses ini, siswa didorong untuk menggali informasi secara aktif, berbicara dengan teman, dan menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang sedang dihadapinya. Siswa juga tidak hanya dituntut untuk menemukan jawaban dari masalah tersebut, tetapi mereka juga memperoleh pengetahuan baru yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan kata lain, siswa belajar sambil menyelesaikan masalah yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Model ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan keinginan mereka untuk belajar. Siswa menjadi lebih tertarik dan memiliki rasa tanggung jawab atas hasil belajar mereka karena mereka terlibat langsung dalam proses menemukan solusi. Mereka juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan berkomunikasi dengan baik. *Model Problem Based Learning* membuat siswa tidak hanya menghafal konsep, akan tetapi juga benar – benar memahami materi melalui penyelesaian masalah langsung. Ini membuat pembelajaran lebih mendalam dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu jenis pendekatan pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah dengan langkah – langkah didalamnya sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah tersebut dan terkadang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah (Saputri et al., 2023, hlm. 265). Salah satu pendekatan dalam dunia pendidikan yang dikenal sebagai *Model Problem Based Learning* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode ilmiah. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan diminta untuk menyelesaikan masalah tersebut secara sistematis dengan menggunakan proses tertentu yang ditemukan dalam metode ilmiah seperti mengamati merumuskan dan mengumpulkan data. Melalui proses ini, siswa tidak

hanya memperoleh pengetahuan baru tentang masalah yang dibahas, akan tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan rasional. Mereka belajar bagaimana membuat argumen yang kuat, menemukan solusi yang tepat, dan membuat data dan bukti. Selain itu, *Model Problem Based Learning* memberi siswa kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, bertukar ide, dan belajar dari pengalaman satu sama lainnya. Dengan model ini, siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri saat menghadapi tantangan belajar. Mereka bahkan mungkin belajar memecahkan masalah secara mandiri. Secara keseluruhan, *Problem Based Learning* membantu siswa memahami materi pelajaran dan memberikan mereka keterampilan penting untuk kehidupan sehari – hari dan dunia kerja di masa depan.

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran ini melibatkan pemecahan masalah secara bertahap dengan menggunakan pendekatan ilmiah sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan terkait permasalahan yang ada (Mayasari et al., 2022, hlm. 171). *Problem Based Learning* adalah pendekatan pendidikan yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar atau penerima informasi secara pasif, akan tetapi juga aktif terlibat dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru didalam kelas. Permasalahan – permasalahan ini biasanya berkaitan dengan topik atau situasi dalam kehidupan nyata. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran, akan tetapi juga memperoleh keterampilan penting seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, dan membuat keputusan secara langsung. Dengan melakukan proses ini, mereka belajar secara langsung daripada hanya menghafal saja. Model ini membuat pembelajaran lebih bermakna karena siswa memahami alasan di balik pelajaran dan bagaimana pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah di dunia nyata.

Model Problem Based Learning adalah model pengajaran proses berpikir yang bagus karena dapat membantu peserta didik memproses informasi yang sudah ada dalam diri mereka dan menyusun pengetahuan mereka tentang dunia sosial dan sekitarnya. *Model Problem Based Learning* mengajarkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan menyusun pengetahuan

mereka sendiri (Novianti et al., 2020, hlm. 197). Salah satu model pembelajaran yang sangat baik untuk melatih proses berpikir siswa adalah *Model Problem Based Learning*. Model ini dirancang untuk membantu siswa memanfaatkan pengetahuan yang sudah mereka pelajari dan mengaitkannya dengan pengetahuan baru sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang dunia sosial dan lingkungan mereka. Model ini mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, mencari solusi, dan mengevaluasi berbagai kemungkinan penyelesaian masalah. Mereka juga menerima informasi secara pasif dan aktif melalui kegiatan pemecahan masalah. Selain meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran, *Model Problem Based Learning* juga membantu mereka belajar keterampilan hidup penting seperti mengambil keputusan, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk menjadi pembelajaran yang aktif dan mandiri dan membantu mereka mengembangkan cara berpikir yang sistematis, kreatif, dan logis untuk memahami dan menangani situasi dunia nyata.

Dapat disimpulkan bahwa *Model Problem Based Learning* berpusat pada peserta didik dan berfokus pada masalah dunia nyata. *Model Problem Based Learning* juga dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi. Pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka tentang subjek, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, bekerja kelompok, dan berpikir logis.

b. Karakteristik Model Problem Based Learning

Model Problem Based Learning menyatakan bahwa PBL adalah model pendidikan yang memungkinkan interaksi antara guru dengan peserta didik dengan menantang peserta didik untuk menemukan solusi untuk masalah di awal pelajaran (Jannah et al., 2020, hlm. 110). Dalam model pembelajaran berbasis masalah, guru dan siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara aktif selama proses pembelajaran. Dalam model ini guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan mengarahkan, dan siswa diberi tantangan untuk berpikir kritis sejak awal pembelajaran dengan diberikan masalah nyata yang harus mereka selesaikan. Tujuan dari masalah yang diberikan di awal pelajaran adalah untuk menumbuhkan

rasa ingin tahu siswa dan mendorong mereka mencari solusi melalui pengamatan, diskusi, dan eksplorasi informasi. Selain itu, guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa secara langsung, akan tetapi juga mereka didorong belajar sendiri apa yang mereka butuhkan untuk memahami dan menyelesaikan masalah. Mereka belajar bekerja sama, berpikir rasional, dan membuat keputusan. Karena siswa merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, interaksi yang terjadi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Model belajar berdasarkan masalah ini tidak hanya membantu siswa memahami pelajaran, akan tetapi juga mengajarkan mereka untuk menjadi lebih kreatif dan mandiri saat menghadapi tantangan dunia nyata.

Model Problem Based Learning memiliki beberapa karakteristik diantaranya berbasis pada paradigma konstruktivisme yang dimana pembelajarannya berfokus pada kegiatan pembelajaran dan peran aktif peserta didik dalam belajar. Berorientasi pada masalah dunia nyata yang dimana peserta didik dihadapkan pada masalah kehidupan nyata yang menantang mereka untuk belajar dan bekerja sama untuk memecahkan masalah tersebut (Kurniawan & Wuryadani, 2017, hlm.1534). *Model Problem Based Learning* berbeda dari model pembelajaran lainnya karena beberapa fitur didalamnya. Salah satu ciri utamanya adalah berbasis pada paradigma konstruktivisme yang berpendapat bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dalam model ini, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru akan tetapi lebih berfokus pada aktivitas yang dilakukan siswa untuk memahami, mengolah, dan menemukan sendiri apa yang mereka butuhkan. Selain itu, *Model Problem Based Learning* berfokus pada masalah dunia nyata. Ini berarti bahwa siswa tidak hanya belajar dari buku atau teori, akan tetapi juga mencoba untuk menyelesaikan masalah yang biasa mereka hadapi setiap harinya. Untuk mencari solusi terbaik untuk masalah yang menantang ini, siswa harus berpikir kritis dan bekerja sama. Mereka terdorong untuk berbicara, bertanya, dan membuat rencana bersama untuk memecahkan masalah. Siswa juga tidak hanya memperoleh pengetahuan akan tetapi juga memperoleh keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara logis dan kreatif melalui proses ini. Model

pembelajaran ini sangat efektif dalam membangun siswa yang aktif, mandiri, dan siap menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata.

Karakteristik utama dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL) didalamnya meliputi (Wardani, 2023, hlm. 4) :

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik : peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, sementara guru hanya sebagai fasilitator.
2. Masalah nyata sebagai pemicu pembelajaran : pembelajaran dimulai dengan masalah nyata yang mendorong kolaborasi dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.
3. Pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif : peserta didik memperoleh kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui pemecahan masalah.
4. Kerja tim dan kolaborasi : PBL mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan lebih baik.
5. Pembelajaran mandiri dan tanggung jawab : peserta didik didorong untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri.

Model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik didalamnya yaitu (Darwati & Purana, 2021, hlm. 64 - 65) :

- a. Masalah atau isu – isi diawal pembelajaran dan aktivitasnya berbasis masalah yang dimaksud masalah atau isu yang menarik. Dibandingkan dengan masalah yang ada dalam disiplin akademik, fokus penelitian adalah masalah yang terjadi di sekitar peserta didik.
- b. Otentik, masalah yang difokuskan pada peserta didik dan menjadi masalah sosial yang penting, memungkinkan peserta didik untuk menemukan solusi yang realistis untuk masalah yang ada di dunia nyata. Masalah ini juga akan dihadapi peserta didik di masa depan ketika mereka menghadapi masalah yang sama.
- c. Pemecahan masalah, dipada memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui mendengarkan atau membaca, peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah secara aktif terlibat dalam belajar melalui penyelidikan dan pemecahan masalah.

- d. Perspektif yang melibatkan berbagai disiplin ilmu ketika peserta didik terlibat dalam penyelidikan berbasis masalah, peserta didik mempelajari berbagai disiplin ilmu dan memberikan sudut pandang mereka.
- e. Kolaborasi kelompok kecil, pembelajaran dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang.
- f. Barang, seni, pertunjukan, dan prestasi produk, seni, dan pameran yang dibuat peserta didik untuk menunjukkan hasil pembelajaran mereka. Peserta didik akan menunjukkan hasil pekerjaannya kepada teman – temannya.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa *model Problem Based Learning* memiliki karakter yang memfokuskan pembelajaran kepada masalah autentik yang didapat di dunia nyata serta *Problem Based Learning* juga memiliki gaya belajar kelompok kecil untuk saling membantu satu dengan lainnya.

c. Langkah-Langkah Penerapan Model Problem Based Learning

langkah – langkah yang diperlukan dalam menerapkan Model *Problem Based Learning* diantaranya orientasi masalah : guru memotivasi peserta didik dengan menawarkan masalah kepada mereka untuk menarik perhatian peserta didik, pengorganisasian belajar : guru membantu peserta didik untuk mengatur tugas belajar yang relevan, pembimbing peserta didik : guru membantu peserta didik melakukan penelitian individual atau kelompok untuk mendapatkan informasi yang relevan, penyajian hasil kerja : peserta didik menyajikan presentasi atau laporan tentang hasil penelitiannya, dan yang terakhir evaluasi pemecahan masalah : guru dan peserta didik melakukan evaluasi bersama tentang cara dan hasil pemecahan masalah tersebut (Saputra, 2021, hlm. 77).

Langkah – langkah yang diperlukan dalam menerapkan Model *Problem Based Learning* sebagai berikut (Hariyanti, 2021, hlm. 6) :

- a. (mengamati, mengarahkan peserta didik kedalam masalah), guru meminta peserta didik melakukan kegiatan pengamatan tentang peristiwa yang berkaitan dengan KD yang akan dibangun.
- b. (menanya, menimbulkan masalah), guru mendorong peserta didik untuk merumuskan suatu masalah yang berkaitan dengan fenomena yang mereka amati. Masalah itu dibuat dalam bentuk pertanyaan yang menimbulkan pertanyaan kembali.

- c. (menalar, mengumpulkan data), guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi (data) secara individu atau berkelompok dengan membaca referensi, pengamatan lapangan, wawancara, dan metode lainnya.
- d. (mengasosiasi, membuat jawaban), guru meminta peserta didik untuk menganalisis data dan membuat jawaban yang terkait dengan masalah yang mereka ajukan sebelumnya.
- e. (mengkomunikasikan), guru membantu peserta didik mempresentasikan jawaban atau masalah yang mereka ajukan sebelumnya. Guru juga membantu peserta didik untuk merenungkan atau menilai proses pemecahan masalah yang mereka lakukan.

Model Problem Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis secara aktif dalam lima langkah utama. Adapun langkah – langkah dalam *Model Problem Based Learning* (Darwati & Purana, 2021, hlm. 65) sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Wordwall

Tahap	Keterangan
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta sarana dan prosedur yang diperlukan
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik dalam menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang sudah difokuskan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk melakukan eksperimen dan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan tugas yang sesuai dengan hasil pemecahan masalah.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah.

d. Kelebihan *Model Problem Based Learning*

Kelebihan *Model Problem Based Learning* yaitu peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar sehingga mereka benar – benar dapat menyerap pengetahuan yang diberikan, peserta didik memiliki kemampuan untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya, serta peserta didik dapat memecahkan masalah dari berbagai sumber yang ada (Dahlan et al., 2024, hlm. 295). *Model Problem Based Learning* memiliki kelebihan karena memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan guru, akan tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang menuntut inisiatif pribadi, kerja sama, dan pemikiran kritis. Karena keterlibatan yang tinggi, pengetahuan yang mereka peroleh menjadi lebih signifikan dan lebih mudah dipahami dan diingat. Karena siswa biasanya dibagi dalam kelompok untuk memecahkan masalah, *Model Problem Based Learning* mengajarkan mereka untuk bekerja sama, mendengarkan satu sama lain, berbagi ide, dan mencari solusi bersama – sama. Mendorong sikap sosial yang baik seperti toleransi, tanggung jawab, dan kemampuan berkomunikasi yang baik itu sangatlah penting. Model ini juga mendorong siswa untuk menggunakan berbagai sumber informasi. Mereka tidak hanya bergantung pada satu buku atau instruksi guru, akan tetapi juga belajar mencari data dari berbagai sumber seperti buku, internet, wawancara, dan pengamatan langsung. Akibatnya, siswa akan menjadi lebih terbuka dan mampu mempertimbangkan berbagai informasi sebelum membuat keputusan. Secara keseluruhan, *Model Problem Based Learning* membuat belajar lebih aktif dan menyenangkan, dan membekali siswa dengan keterampilan berpikir, dan sosial yang sangat bermanfaat di masa depan.

Kelebihan *Model Problem Based Learning* adalah model yang sangat efektif untuk dapat meningkatkan penguasaan pembelajaran pada peserta didik. Ini juga dapat memberikan motivasi dan kepuasan kepada peserta didik untuk dapat menciptakan wawasan tambahan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ati & Setiawan, 2020, hlm. 295-296). Kelebihan *Model Problem Based Learning* adalah sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan penguasaan materi pembelajaran. Model ini mengajarkan siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, akan tetapi juga belajar bagaimana

menerapkannya dalam situasi dunia nyata melalui proses pemecahan masalah yang sulit. Karena, *Model Problem Based Learning* membuat siswa merasa terlibat dan penting dalam proses pembelajaran, mereka lebih termotivasi untuk belajar. Ketika mereka berhasil menyelesaikan masalah, mereka akan merasa lebih puas dan lebih percaya diri yang dapat meningkatkan belajar mereka sendiri. Karena diharuskan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber selama proses mencari solusi, model ini membantu siswa memperluas pengetahuan mereka dan membangun keterampilan berpikir kritis dan mendalam. Tidak kalah penting, *Model Problem Based Learning* juga memiliki kemampuan untuk membuat belajar lebih menyenangkan. Belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan ketika siswa bekerja kelompok, berbicara, dan membahas ide – ide mereka sendiri. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan memiliki makna bagi mereka.

Kelebihan *Model Problem Based Learning* adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengajarkan peserta didik bagaimana cara untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari, dan membantu peserta didik menjadi kreatif dan inovatif. Dengan *Model Problem Based Learning* ini juga dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama dalam kelompok dan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Ati & Setiawan, 2020, hlm. 32). Keunggulan *Model Problem Based Learning* adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. *Model Problem Based Learning* juga mengajarkan siswa untuk berpikir sistematis dan logis dalam menyelesaikan masalah dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang materi daripada hanya hafal saja. Model ini mengajarkan siswa bagaimana memecahkan masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari – hari. Mereka tidak hanya belajar tentang teori, akan tetapi juga belajar bagaimana menerapkan apa yang mereka ketahui untuk mencari solusi untuk berbagai masalah yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Hal ini sangat penting agar pembelajaran terasa relevan dan bermanfaat dalam kehidupan nyata. Karena mereka dihadapkan langsung pada masalah terbuka yang memiliki berbagai solusi, *Model Problem Based Learning* mendorong kreativitas dan inovasi. *Model Problem Based Learning* juga mengajarkan siswa bekerja sama dalam kelompok. Mereka belajar berkomunikasi, mengambil keputusan bersama, dan menghargai

pendapat orang lain. Ini akan sangat bermanfaat untuk membangun sikap sosial dan kemampuan kerja kelompok yang baik. Peserta didik juga tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh keterampilan penting yang akan sangat berguna dalam dunia pendidikan dan dalam kehidupan sehari – hari.

Kelebihan *model Problem Based Learning* yaitu 1). Pemecahan masalah dalam *PBL* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran, 2). Pemecahan masalah yang berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan peserta didik tetapi juga memberikan kepuasan terhadap peserta didik, 3). *PBL* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran, 4). *PBL* membantu proses transfer peserta didik untuk memahami masalah dalam kehidupan sehari – hari, 5). *PBL* dapat membantu peserta didik mengembangkan pengetahuannya dan membantu peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, 6). Membantu peserta didik untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berpikir bukan hanya sekedar memahami pembelajaran yang diberikan guru berdasarkan materi, 7). *PBL* membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan disukai peserta didik, 8). Diaplikasikan dalam dunia nyata, 9). Meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar terus menerus (Yulianti & Gunawan, 2019, hlm. 402). *Model Problem Based Learning* memiliki banyak keuntungan bagi siswa. Salah satunya adalah bahwa model ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam proses pemecahan masalah yang sebenarnya. Selain itu, proses ini menantang kemampuan berpikir mereka dan memberikan mereka kepuasan yang luar biasa setelah menemukan solusi dari masalahnya. *Model Problem Based Learning* juga mendorong siswa untuk menjadi aktif selama pembelajaran. Ini membantu mereka memahami masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari – harinya dan mendorong mereka untuk terus belajar. Selain itu, model ini menunjukkan bahwa belajar adalah proses berpikir, bukan hanya mendengarkan apa yang diberikan guru saja. Karena siswa merasa lebih terlibat dan memiliki kebebasan untuk menyuarakan pendapat mereka sendiri, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan disukai siswa. Siswa didorong untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan karena pengetahuan mereka mudah diterapkan dalam dunia nyata.

Kelebihan Model *Problem Based Learning* adalah penerapan pembelajaran yang kontekstual, penyajian masalah, identifikasi masalah, dan penemuan solusi terbaik untuk mengurangi masalah tersebut (Nasution et al., 2018, hlm. 2). Pembelajaran berbasis masalah memiliki kelebihan karena pembelajarannya bersifat kontekstual dan mendorong peserta didik untuk secara aktif menemukan masalah dan menemukan solusi terbaiknya.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan *model Problem Based Learning* adalah dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa yang dimana siswa dapat menyesuaikan dengan sesuatu yang baru dan model ini juga bisa untuk menentukan kemampuan pemecahan masalah yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar setiap siswa.

e. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kekurangan *Model Problem Based Learning* adalah peserta didik tidak akan mencoba lagi jika mereka mengalami kegagalan atau kekurangan percaya diri atau memiliki minat yang rendah, *PBL* juga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan, dan peserta didik mengalami masalah untuk dipecahkan (Yulianti & Gunawan, 2019, hlm. 402). Salah satu kelemahan *Model Problem Based Learning* adalah bahwa siswa mungkin tidak termotivasi untuk mencoba lagi jika mereka mengalami kegagalan dalam proses pemecahan masalah terutama bagi siswa dengan rasa percaya diri yang rendah atau minat belajar yang rendah. Hal ini dapat membuat mereka sulit untuk terus mengikuti pembelajaran dengan model ini. Siswa juga sering kesulitan menemukan solusi untuk masalah, terutama jika mereka belum terbiasa berpikir kritis atau bekerja secara mandiri dalam kelompok. Ini adalah masalah untuk menerapkan *Model Problem Based Learning*.

Kekurangan *Model Problem Based Learning* adalah peserta didik tidak tertarik atau percaya bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk diselesaikan sehingga peserta didik tidak mau mencoba kembali, *PBL* berhasil memerlukan persiapan, dan peserta didik tidak akan belajar apa yang mereka inginkan ketika peserta didik berada pada tahap mereka mengapa harus berusaha memecahkan masalah yang mereka pelajari (Muljani & Purnomo, 2022, hlm. 218). Salah satu kelemahan *Model Problem Based Learning* adalah bahwa siswa tidak tertarik atau bahkan pesimis dengan masalah yang mereka hadapi. Siswa tidak jarang berpikir

masalah yang diberikan terlalu sulit, diluar kemampuan mereka, atau tidak relevan dengan kehidupan nyata. Ketika hal ini terjadi, mereka cenderung kehilangan motivasi dan tidak mau mencobanya lagi, terutama jika percobaan pertama mereka gagal. Rasa frustrasi ini dapat menjadi hambatan besar untuk belajar. Selain itu, keberhasilan penerapan Model *Problem Based Learning* juga sangat bergantung pada persiapan yang baik. Guru harus benar – benar membuat masalah yang menarik dan menantang akan tetapi tetap membuat siswa bekerja sama dan berusaha. Ini harus sesuai dengan kemampuan siswa. Selain membutuhkan waktu yang lama, persiapan ini juga membutuhkan guru yang sangat memahami materi, keadaan siswa, dan strategi pembelajaran yang tepat. Jika persiapan tidak memadai proses pembelajaran dapat terhambat dan tujuan yang akan sulit untuk dicapai. Kegagalan siswa untuk memahami pentingnya belajar melalui pemecahan masalah adalah masalah lain yang mungkin muncul. Pada titik ini, siswa mungkin akan bertanya – tanya mengapa mereka perl berusaha payah mencari solusi untuk masalah yang menurut mereka tidak terlalu penting atau memiliki manfaat yang tidak jelas. Siswa akan cenderung tidak terlibat secara aktif jika mereka tidak menyadari bahwa proses memecahkan masalah adalah bagian dari pembelajaran yang berharga. Hal ini juga dapat menyebabkan mereka tidak mendapatkan pengalaman belajar yang optimal atau bahkan menganggap *Model Problem Based Learning* bukan model yang tepat untuk mereka.

Kekurangan *Model Problem Based Learning* adalah bahwa menemukan kesesuaian tingkat berpikir pada peserta didik yang seringkali sulit dikarenakan variasi tingkat kemampuan berpikir peserta didiknya. Penggunaan model konvensional untuk belajar mendengar, mencatat, dan menghafal yang membutuhkan waktu yang lebih daripada *Model Problem Based Learning*. Guru juga sering menghadapi kesulitan dalam mengubah informasi yang mereka berikan saat mencari data (Helyandari et al., 2020, hlm. 10 -17). Salah satu kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sulit untuk menyesuaikan tingkat pemikiran siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa setiap siswa memiliki kapasitas berpikir yang unik. Siswa tertentu dapat memahami informasi dengan cepat dan berpikir kritis, akan tetapi juga siswa lain membutuhkan lebih banyak waktu dan intruksi untuk memahami masalah. Untuk memastikan siswa mengikuti

pembelajaran dengan baik guru harus benar – benar jeli dan sabar dalam membimbing proses belajar karena perbedaan ini. Selain itu juga, *Model Problem Based Learning* sering kali dianggap memerlukan waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional seperti mendengarkan penjelasan guru, mencatat materi, dan menghafal informasi. Namun, justru karena waktu yang lebih singkat, beberapa siswa tidak dapat langsung memahami materi dengan model pembelajaran ini. Model pembelajaran konvensional, disisi lain membutuhkan waktu yang lebih lama, akan tetapi prosesnya lebih terstruktur dan dapat membantu siswa yang sudah terbiasa belajar dengan model pembelajaran itu. Salah satu masalah yang sering dihadapi guru ketika menggunakan *Model Problem Based Learning* adalah kesulitan menyampaikan atau menyesuaikan informasi selama proses pencarian data. Dalam pembelajaran berbasis masalah, guru membantu siswa mencari dan menemukan informasi secara mandiri. Namun, dalam praktiknya guru kadang – kadang menghadapi kesulitan untuk menyederhanakan atau menyesuaikan informasi yang mereka miliki agar mudah dipahami siswa, terutama ketika data ditemukan tidak jelas. Hal ini pasti dapat mengganggu belajar.

Kekurangan *Model Problem Based Learning* adalah adanya masalah yang sulit untuk diselesaikan ketika peserta didik tidak percaya diri dan tidak mau mencoba, diperlukannya buku yang relevan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, membutuhkan waktu yang relatif lama, dan model ini tidak dapat diterapkan pada semua mata pelajaran (Komariyatin & Dimas, n.d., hlm. 87 - 94). Salah satu kelemahan *Model Problem Based Learning* adalah ketika siswa menghadapi masalah yang sulit untuk diselesaikan mereka akan sering merasa tidak percaya diri dan enggan mencobanya lagi. Padahal, sikap percaya diri dan keinginan untuk mencoba sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran yang menggunakan model ini. Jika siswa tidak terdorong dengan baik saat menghadapi kesulitan, mereka mungkin akan menyerah atau merasa tidak mampu menyelesaikan masalah. Selain itu, buku atau sumber referensi yang relevan dan sesuai dengan subjek yang dipelajari diperlukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan model ini. Buku yang tidak tepat atau kurang mendalam dapat membuat siswa kesulitan menemukan jawaban masalah. Pencarian solusi menjadi lebih sulit dan memakan waktu yang lebih lama jika tidak

ada sumber yang memadai. Selain itu, *Model Problem Based Learning* memerlukan lebih banyak waktu dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Ini dikarenakan proses memahami masalah, mencari data, berdiskusi, dan mencari solusi membutuhkan lebih banyak waktu. Karena mereka mungkin lebih terbiasa dengan model belajar yang lebih cepat dan langsung, hal ini mungkin menjadi tantangan bagi beberapa siswa. Selain itu, pembelajaran dengan *Model Problem Based Learning* memerlukan lebih banyak waktu guru untuk merencanakan dan memfasilitasi pembelajaran. Terakhir, *Model Problem Based Learning* mungkin tidak cocok untuk semua mata pelajaran. Misalnya, mata pelajaran yang sangat bergantung pada hafalan atau pemahaman konsep yang sudah mapan mungkin sulit dipelajari dalam model ini.

Kekurangan *Model Problem Based Learning* adalah tidak dapat ditetapkan pada setiap mata pelajaran, yang dimana ada guru yang berpartisipasi secara aktif dalam menyajikan materi, model ini lebih cocok digunakan pada pelajaran yang membutuhkan kemampuan pemecahan masalah, dan karena banyaknya peserta didik di kelas membuat pembagian tugas menjadi sulit (Putri et al., 2018, hlm. 55). Kekurangan pembelajaran berbasis masalah (PBL) tidak efektif untuk semua mata pelajaran, terutama yang membutuhkan guru untuk memberikan materi secara langsung. *Model Problem Based Learning* juga lebih baik untuk pelajaran berbasis pemecahan masalah dan sulit diterapkan dikelas dengan banyak peserta didik.

Dapat disimpulkan disimpulkan bahwa kelemahan model *Problem Based Learning* yaitu membutuhkannya waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan strategi pemecahan masalah, dan juga sulit dipecahkan oleh siswa yang tidak memiliki minat atau kepercayaan dirinya. Maka dari itu peran guru itu sangat penting dalam mendidik untuk mengarahkan minat siswa demi menunjang masa depan siswa.

3. Wordwall

a. Pengertian Wordwall

Media yang digunakan dalam pembelajaran dikelas salah satunya adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang berfungsi sebagai permainan yang merupakan salah satu media digital yang dapat diakses secara online (Elisah et al., 2024, hlm. 5652). *Wordwall* adalah salah satu media digital yang

dapat digunakan untuk membantu pembelajaran di dalam kelas. Aplikasi web ini dapat diakses melalui internet dan dapat digunakan di berbagai perangkat seperti laptop, komputer, tablet, dan handphone. Fungsi utama *Wordwall* adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang menyajikan materi melalui permainan interaktif. *Wordwall* juga memungkinkan guru membuat berbagai jenis aktivitas edukatif seperti kuis, tebak gambar, pencocokkan, roda putar, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan dapat digunakan sebagai media untuk latihan soal, evaluasi, atau sebagai pengutan materi. *Wordwall* sangat membantu guru dalam menyampaikan konten secara aktif karena memiliki tampilan yang mudah untuk digunakan. *Wordwall* juga mendukung pembelajaran jarak jauh atau teknologi di kelas karena bersifat darik (*online*).

Wordwall adalah salah satu media pembelajaran gratis yang dapat diakses dan dapat digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran baik secara kelompok maupun individual. Pada akhirnya, media ini akan memungkinkan peserta didik menjadi lebih aktif saat belajar. Diharapkan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi tanpa bergantung pada buku atau penjelasan guru (Turohmah et al., 2020, hlm 16 - 17). *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran digital gratis yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk mendukung pendidikan mereka. Bisa juga digunakan untuk belajar secara kelompok maupun individual, dan memiliki berbagai permainan interaktif yang dirancang untuk membuat belajar lebih menarik dan menarik perhatian siswa. *Wordwall* juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Aktivitas yang disediakan dalam *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap pelajaran. Media ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi secara mandiri, sehingga siswa tidak perlu bergantung pada buku teks atau penjelasan dari guru. Penggunaan *Wordwall* dalam pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat kelas lebih interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Wordwall adalah sebuah aplikasi menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Di dalam *Wordwall* juga disediakan contoh –

contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* juga adalah web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan bagi peserta didik (Fikriansyah & Layyinnati, 2021, hlm. 5). *Wordwall* adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui browser yang maksudnya berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, dan alat penilaian yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif berbasis kuis yang mudah digunakan dan interaktif untuk siswa. Salah satu kelebihan *Wordwall* adalah kita bisa melihat banyak contoh karya guru lain yang telah menggunakan platform ini sebelumnya. Ini dapat membantu pengguna baru mendapatkan ide dan gambaran tentang aktivitas pembelajaran yang dapat mereka buat sendiri. *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi siswa baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Dengan tampilannya yang sederhana dan fiturnya yang banyak, *Wordwall* membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dimana membuat *Wordwall* sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran online.

Aplikasi yang digunakan sebagai media dan alat evaluasi yaitu media *Wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang bekerja secara online yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game. *Wordwall* dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda. Sebuah game yang dapat dibuat sesuai permintaan. Diantara beberapa jenis template ini termasuk menebak gambar, kuis, teka – teki, dan banyak lagi (Nadia et al., 2022, hlm. 35 - 36). *Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis online yang digunakan sebagai alat evaluasi media pembelajaran. Ini memungkinkan guru dan pendidik membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran berbasis game yang interaktif dan menarik bagi siswa. *Wordwall* menawarkan berbagai template atau model permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan intruksional. Guru juga dapat dengan mudah memilih jenis tugas dan mengisinya sesuai dengan materi yang diajarkan. Menebak gambar, kuis, pilihan ganda, teka – teki, pasangan kata, roda acak, dan banyak lagi adalah beberapa contoh template yang tersedia. *Wordwall* adalah alat yang sangat baik untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa karena memiliki fitur yang lengkap dan tampilan yang mudah

untuk digunakan. Selain itu, media ini juga dapat digunakan secara efektif untuk melakukan penilaian langsung atas pemahaman siswa melalui aktivitas yang menyenangkan.

Wordwall merupakan aplikasi *gamification* yang menawarkan berbagai permainan untuk guru saat menyampaikan materi atau bahan ajar (Minarta & Pamungkas, 2022, hlm. 191 - 192). *Wordwall* adalah aplikasi berbasis game yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi melalui berbagai jenis permainan yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi edukasi yang bisa sambil bermain yang menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. *Wordwall* juga bisa membuat siswa lebih mudah dalam memecahkan masalah yang ada.

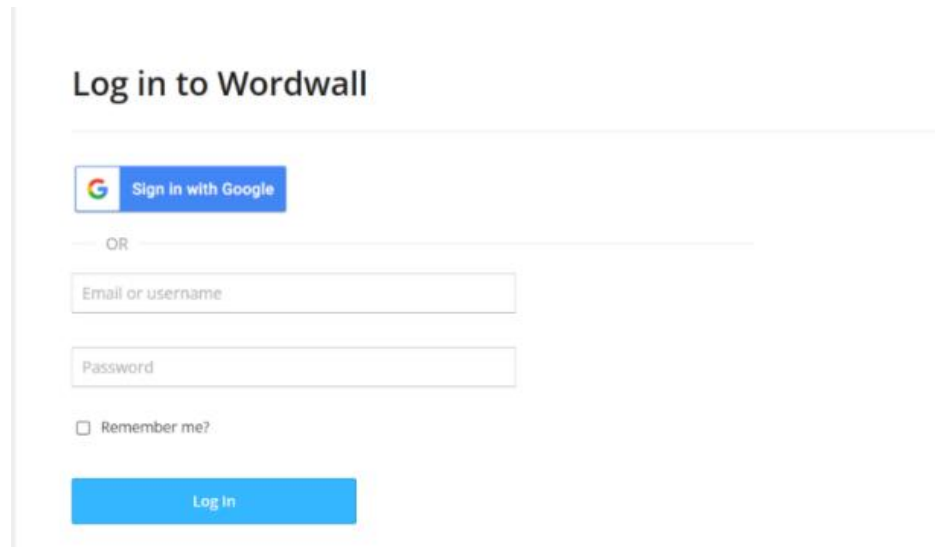
b. Langkah – langkah *Wordwall*

Wordwall adalah media berbasis web yang tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga dapat digunakan untuk merancang dan mereview penilaian. Untuk menggunakan media pembelajaran berbasis web *Wordwall* ini memiliki beberapa langkah, diantaranya (Nabilah & Warmi, 2023, hlm 1457) :

1. Mengakses dan mendaftar akun di website <https://Wordwall .net/> dengan mengisi data yang diperlukan.
2. Pilih tujuan dan pilih tamplate yang disediakan.
3. Tuliskan judul yang akan digunakan dan ketikan deskripsi quiz.
4. Tuliskan materi dengan jenis permainan yang telah dipilih.
5. Klik selesai ketika materi sudah dituliskan.

Adapun langkah – langkah atau cara untuk menggunakan media *Wordwall* ini adalah sebagai berikut(Pradani, 2022, hlm 454) :

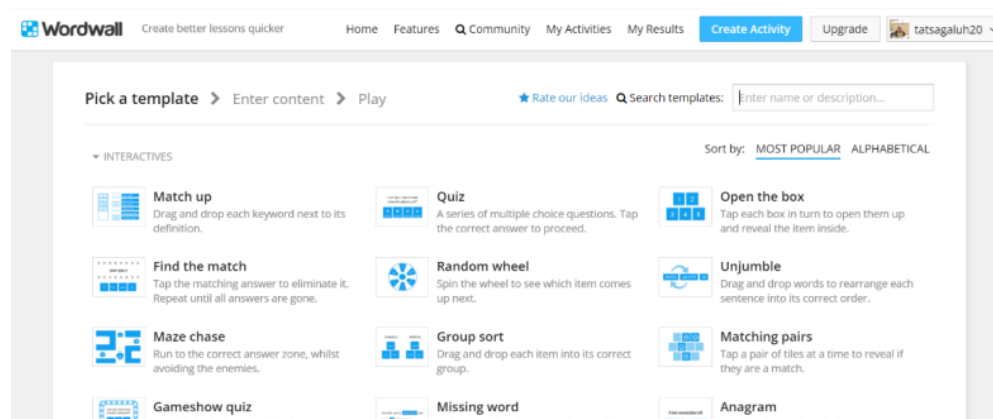
1. Tentu saja, agar kita dapat menggunakan media ini sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik, kita harus mendaftar terlebih dahulu akun di <https://Wordwall .net/>, lalu kemudia mengisi data yang diminta terlebih dahulu untuk log in.



Gambar 2. 1 Tampilan Untuk Melakukan Pendaftaran di Wordwall

Pada gambar 2.1 menjelaskan tampilan awal login untuk dapat mengakses Wordwall itu sendiri, peneliti dapat memasukkan email yang sudah dibuat agar dapat mengakses atau membuat kuis yang ada didalam aplikasi Wordwall itu sendiri untuk digunakan nantinya.

2. Pilihlah untuk membuat kegiatan, lalu pilih salah satu template yang ingin kita gunakan.



Gambar 2. 2 Tampilan Memilih Template Yang Akan Digunakan

Pada gambar 2.2 memperlihatkan tampilan awal Wordwall, yang dimana peneliti dapat memilih fitur yang disediakan dalam aplikasi Wordwall. Contohnya yang akan digunakan yaitu fitur Quiz untuk membantu berlangsungnya pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Tuliskan judul dan deskripsi permainan.

Gambar 2. 3 Tampilan Untuk Mengisi Materi atau Pertanyaan Pada Template

Pada gambar 2.3 menampilkan tampilan jika sudah memilih fitur *Quiz*, yang dimana peneliti dapat membuat soal evaluasi dengan cara mengetik soal pada nomor yang ada lalu memasukkan pilihan jawaban pada kolom a, b, c, atau d.

4. Pilih selesai sebagai langkah akhir jika kita sudah ingin menyelesaikan pembuatan tamplatnya.

Gambar 2. 4 Tampilan Untuk Submit Pertanyaan Soal

Pada gambar 2.4 menampilkan tampilan akhir jika sudah membuat soal, peneliti dapat mensubmit soal dengan menekan kolom *done* yang ada di pojok kanan bawah soal akhir yang sudah dibuat.

c. Kelebihan *Wordwall*

Menawarkan berbagai template seperti *crossword*, *gameshow*, dan *random card* adalah beberapa kelebihan *Wordwall*. Karena dalam penelitian ini hasil belajar meningkat setiap siklusnya (Pradani, 2022, hlm. 453). Salah satu keunggulan utama *Wordwall* adalah kemampuannya untuk menyediakan berbagai jenis template interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Template ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa

untuk berpartisipasi lebih aktif. Beberapa template yang sangat disukai dan banyak digunakan yaitu crossword atau teka – teki silang, gameshow quiz, kartu acak, dan banyak lagi. Selain itu, *Wordwall* menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran seperti mencocokkan gambar, buka kotak, pukul tikus. Dengan berbagai pilihan ini, guru dapat lebih mudah menyesuaikan jenis permainan dengan kebutuhan dan karakteristik materi siswa. Membuat berbagai aktivitas ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, akan tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi dengan cara lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan *Wordwall* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian atau penggunaan di kelas. Setiap siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital seperti *Wordwall* tidak hanya memperkaya metode pengajaran saja, akan tetapi juga dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik lagi.

Kelebihan *Wordwall* adalah aplikasi gratis tidak berbayar untuk versi dasar. Banyak fitur game edukasi yang tersedia, dan peserta didik hanya perlu mengakses tautan yang dibagikan guru, mereka tidak perlu mengunduh aplikasi (Sari et al., 2021, hlm. 77). Salah satu kelebihan *Wordwall* adalah aplikasi gratis yang bisa digunakan di versi awal yang memungkinkan guru dan siswa menggunakannya tanpa harus membayar. Membuat aplikasi ini ideal untuk pengajaran baik di sekolah maupun daring. *Wordwall* menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang menarik dan mudah digunakan. Untuk materi yang diajarkan guru dapat memilih dan merancang aktivitas pembelajaran berbasis game seperti kuis, teka – teko, mencocokkan pasangan, roda keberuntungan, dan banyak lagi. Di dalam *Wordwall* banyak permainan – permainan yang dapat membantu siswa belajar dalam lingkungan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan *Wordwall* juga adalah tidak perlu mengunduh atau menginstal aplikasi. Guru telah memberikan tautan (link) kepada siswa melalui perangkat seperti laptop, tablet, ataupun handphone. *Wordwall* juga akhirnya menjadi alat praktis yang ramah teknologi untuk mendukung pembelajaran di berbagai lingkungan.

Kelebihan media *Wordwall* untuk pembelajaran yaitu peserta didik tidak monoton dalam mengikuti pembelajaran dan sangat menarik untuk dimainkan,

peserta didik fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dari berbagai tingkatan pendidikan, peserta didik dapat membuat grid yang kreatif, meningkatkan minat belajar peserta didik, berfungsi sebagai alat untuk menilai, kuis dapat di print dan dibagikan kepada peserta didik (Herta et al., 2023, hlm. 530 - 531). *Wordwall* memiliki banyak manfaat yang sangat membantu dalam pembelajaran. Mampu membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton adalah salah satu keunggulannya. Permainan interaktif membantu siswa menjadi lebih aktif dan membuat mereka senang dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. *Wordwall* juga sangat fleksibel dan mudah digunakan oleh siswa dari berbagai jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga menengah. Antar mukanya yang sederhana membuat siswa mudah mengakses dan menggunakan aplikasi ini bahkan tanpa bantuan gurunya. Dengan fitur yang ada didalamnya memungkinkan pembuatan grid atau tata letak permainan yang dapat disesuaikan, *Wordwall* juga dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan memungkinkan mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembuatan konten pembelajaran mereka sendiri. Karena dengan penyajian materi dalam bentuk permainan dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa lebih memahami apa yang sedang mereka pelajari, media ini juga dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar. *Wordwall* berfungsi sebagai alat evaluasi selain sebagai alat pembelajaran. Guru juga dapat membuat kuis atau latihan soal yang kemudian dimainkan oleh siswa secara daring atau dicetak secara fisik untuk dibagikan kepada siswa yang memungkinkan tidak memiliki akses internet. Jadi *Wordwall* , menawarkan banyak cara untuk menilai hasil belajar dan dalam menyapaikan materi.

Kelebihan media *Wordwall* adalah sangat fleksibel dan beragam, dapat menarik perhatian peserta didik karena bersifat permainan, dapat digunakan juga dalam semua mata pelajaran, membuat peserta didik lebih kreatif, dan membangun karakter bersama teman lainnya. Game ini juga sederhana untuk digunakan (Rohmatin, 2023, hlm. 82). *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran digital yang sangat efektif dan diminati karena banyak kelebihanannya salah satunya adalah fleksibilitas dan keragamannya. *Wordwall* juga tidak terbatas pada satu jenis materi atau jenjang pendidikan. Banyak permainan pendidikannya dapat disesuaikan

dengan berbagai kebutuhan siswanya. Karena disajikan dalam bentuk permainannya yang menyenangkan, media ini sangat efektif dalam menarik perhatian siswa. Mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan memahami materi yang diajarkan karena suasana belajar yang lebih seru dan tidak membosankan. Salah satu kekurangan lainnya adalah *Wordwall* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran seperti, matematika, ipa, dan ips yang membuatnya menjadi alat bantu belajar yang serbaguna dan mudah diintegrasikan dalam kurikulum. Selain itu, *Wordwall* juga membantu siswa menjadi lebih kreatif, terutama ketika memberikan mereka kepastian untuk membuat konten mereka sendiri. Acara ini tidak hanya mengajarkan kemampuan berpikir kritis mereka saja, akan tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk secara aktif mengungkapkan ide – idenya. *Wordwall* juga membantu membangun karakter siswa terutama daam kerja sama dan interaksi sosial. Saat dimainkan secara kelompok, game ini mengajarkan siswa cara bagaimana kerja sama dan menghargai satu sama lain, serta dapat menyelesaikan tantangan bersama dengan teman – temannya. Selain itu juga, *Wordwall* memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan tidak membutuhkan keahlian teknis, sehingga siapapun dapat dengan cepat memahami dan menggunakannya dalam pelajaran.

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, salah satunya adalah peserta didik dapat mengaksesnya tanpa registrasi dan memungkinkan kuis interaktif yang telah dirancang dikirim melalui platfrom lain seperti google kelas ataupun whatsapp (Maryanti et al., n.d., hlm. 217). *Wordwall* sangat bagus untuk pembelajaran tatap muka dan daring karena memiliki banyak kelebihan. Salah satu keunggulannya adalah siswa dapat langsung menggunakan atau memainkan kuis tanpa perlu membuat akun atau registrasi. Ini pasti sangat mudah bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan platform digital atau memiliki keterbatasan dalam mengakses teknologi. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru membuat kuis yang menarik dan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat bantu atau evaluasi. Setelah kuis selesai, guru akan dapat lebih mudah membagikan tautan kuis tersebut melalui berbagai platform komunikasi digital yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti google classroom, whatsapp, telegram, dan email. *Wordwall* sangat fleksibel dan bermanfaat terutama untuk pembelajaran jarak jauh karena

dapat diintegrasikan dengan platform lain. Dengan membagikan tautan, guru tidak perlu mengunduh atau mencetak bahan akan tetapi siswa akan dapat langsung mengakses dan mengerjakan soal – soal yang sudah disiapkan kapan saja dan di mana saja. *Wordwall* juga membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan ramah teknologi bagi semua orang dengan fitur – fitur yang mendukung kemudahan akses dan kolaborasi digital.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah untuk digunakan. Template didalamnya sangatlah beragam seperti kartu acak, teka – teki silang, dan kuis yang membuat pelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Keunggulannya pun termasuk fleksibel untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan, akses gratis untuk versi dasar, dan tidak perlu mengunduh aplikasinya. Yang dimana *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat penilaian.

d. Kekurangan *Wordwall*

kekurangan *Wordwall* yaitu *Wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual dan membuat *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama (Herta et al., 2023, hlm. 531). *Wordwall* juga memiliki berbagai kekurangan. *Wordwall* hanya dapat digunakan sebagai media visual, sehingga tidak dapat digunakan dalam format lain, proses pembuatannya pun cukup lama yang dapat menghalangi guru untuk membuat materi pembelajaran secara efektif. Kekurangan media *Wordwall* adalah bahwa membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama karena antusiasme peserta didik yang tinggi, sehingga guru mungkin kewalahan dalam menertibkan peserta didik (Rohmatin, 2023, hlm. 82). *Wordwall* memiliki kekurangan, salah satunya adalah waktu yang cukup lama untuk membuat permainannya dan membuat kelas tidak tertib karena antusiasme peserta didik sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media ini. Kekurangan media *Wordwall* adalah rentannya terjadi kecurangan dan ukuran huruf tidak dapat diubah saat digunakan, butuh waktu yang lama untuk membuatnya, dan hanya dapat dilihat melalui media visual (Mujahidin et al., 2012, hlm. 557). Salah satu kekurangan *Wordwall* adalah bahwa itu hanya dapat diakses dalam bentuk visual saja dan tidak dapat diubah ukuran dan huruf saat digunakan. Selain itu, membuat permainan ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Penggunaan *Wordwall* juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya, karena antusiasme peserta didik dapat membuat kelas kurang tertib, sehingga guru akan kewalahan dalam menertibkan kelas (Nisa & Susanto, 2022, hlm. 142). *Wordwall* membutuhkan waktu yang lama untuk digunakan, tingkat antusiasme tinggi yang menyebabkan peserta didik tidak kondusif, sehingga guru sulit untuk mengontrol suasana pembelajaran. Adapun kekurangan media *Wordwall* ini adalah dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan media ini susah untuk dibawa kemana – mana (E. E. Putri et al., 2021, hlm. 56).

Dapat disimpulkan bahwa kekurangan *Wordwall* adalah bahwa hanya dapat digunakan sebagai media visual dan tidak dapat digunakan dalam format lain. Selain itu, pembuatan permainan *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, yang membuat guru kesulitan. Selain itu juga, antusiasme peserta didik saat menggunakan media ini dapat menyebabkan kelas yang tidak tertib atau tidak kondusif.

B. Peneliti Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Husna & Anita, 2024, hlm. 482) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik di Kelas IV SD” kesamaan penelitian meliputi variabel X (Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall*), kesamaan berikutnya dalam variabel Y (Hasil Belajar). Hal ini terbukti dari hasil analisis dengan menggunakan uji t hitung $t_{Hitung} = 11,568 > t_{Tabel} = 2,048$ artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD MIS Masjid Raya Ujung Gading Kabupaten Pasamaan Barat.
2. Peneliti yang dilakukan oleh (Malna et al., 2024, hlm. 4507) menyatakan nilai rata – rata kelas eksperimen 78,40 artinya lebih tinggi dibandingkan kelas

kontrol lebih rendah dengan rata – rata 64,68. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan model konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data nilai maka T_{Hitung} lebih besar dari T_{tabel} yaitu ($T_{Hitung} = 10,78 > T_{Tabel} = 2,01$) pada taraf signifikan α 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 diterima H_0 ditolak. Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didiknya.

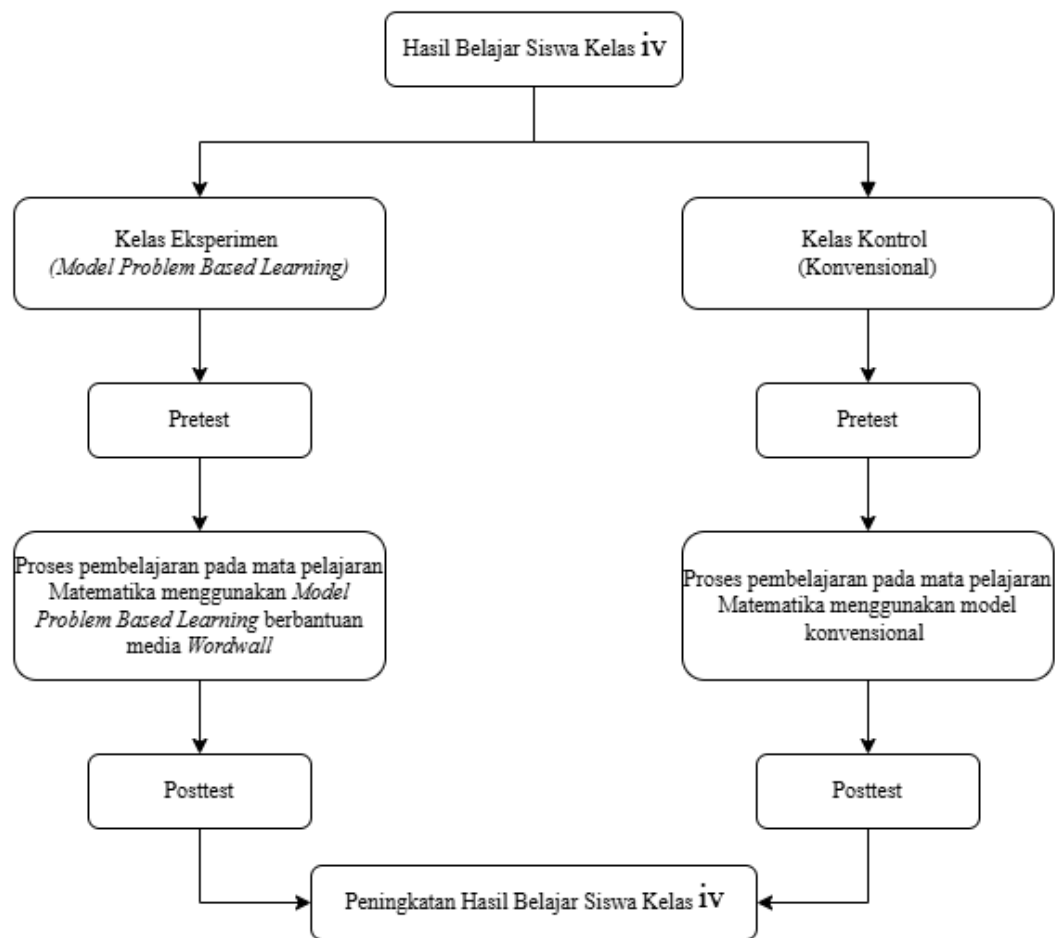
3. Peneliti yang dilakukan oleh (Nurhalisa et al., 2025, hlm. 157) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Hal ini terbukti melalui uji hipotesis menggunakan uji Paired Sampel T Test dengan taraf signifikan 5% (0,05), yang menghasilkan nilai 0,000. Karena nilai signifikan T Test kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima dan H_0 ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan model PBL dengan berbantuan media *Wordwall* memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian menggunakan kerangka berpikir sebagai alat untuk menganalisis perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi yang akan dibahas. Penelitian kuantitatif akhirnya menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak, sedangkan penelitian yang didasarkan pada pernyataan atau cerita mulai dari data dan menggunakan teori yang digunakan untuk menjelaskan dan berakhir dengan pembaharuan pernyataan atau hipotesa (Syahputri et al., n.d., hlm. 161). Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta – fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antara variabel (Sugiono, 2019, hlm. 114).

Kerangka berpikir merupakan sintesa hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Teori yang telah dideskripsikan selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan variabel yang diteliti. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut selanjutnya digunakan untuk merumuskan hipotesis (Sugiono, 2022, hlm. 275). Kerangka berpikir adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan, kerangka berpikir atau pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan. Melalui uraian dalam kerangka berpikir, peneliti dapat menjelaskan secara komperhensif variabel – variabel itu diturunkan, serta mengapa variabel – variabel itu saja yang diteliti. Uraian dalam kerangka berpikir harus mampu menjelaskan dan menegaskan secara komperhensif asal – usul variabel yang diteliti, sehingga variabel – variabel yang tercantum di dalam rumusan masalah dan identifikasi masalah semangkin jelas asal usulnya.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti adalah Hasil belajar. Sampel yang dilakukan menggunakan dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sedangkan pada kelas kontrol dengan menerapkan model pembelajaran langsung atau konvensional. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. 5 Gambar Kerangka Berpikir Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, permasalahannya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau masih belum tuntas hasil belajarnya. Pada tahap awal kelas kontrol pada penelitian akan diberikan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model konvensional atau model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Selanjutnya, pada tahap akhir di kelas kontrol dalam penelitian diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut meningkat atau tidak.

Kelas eksperimen pada tahap awal pada penelitian diberikan tes awal (*Pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik di kelas tersebut. Kemudian proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan tahapan mengidentifikasi masalah, melalui penyelidikan,

merumuskan solusi, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta mengevaluasi penyelesaian masalah. Selanjutnya, pada tahap akhir di kelas eksperimen pada penelitian ini diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk mengetahui pengetahuan akhir peserta didik di kelas tersebut meningkat atau tidak. Kedua hasil dari kelas kontrol dan eksperimen diberikan simpulan akhir dari penelitian.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah pernyataan atau keyakinan yang dianggap benar tanpa pembuktian. Teori ini membantu peneliti untuk dapat merancang dan menjalankan penelitian, membangun kerangka teoritis, dan menginterpretasikan temuannya. Asumsi didefinisikan sebagai “suatu pertanyaan yang tidak diragukan lagi kebenarannya sebagai titik tolak dalam suatu penelitian”. Sejalan dengan (Arifin, 2022, hlm. 96) dengan demikian, asumsi penelitian dapat membantu mengurangi bias dan menjamin bahwa penelitian yang dilakukan dalam kerangka yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai peserta didik berupa penguasaan materi pembelajaran, pengalaman dalam belajar dari kegiatan pembelajaran dalam suatu mata pelajaran (Poni Lestari et al., 2023, hlm. 39). Hasil belajar adalah apa yang sudah dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang mencakup penguasaan materi pelajaran dan pengalaman belajar yang mereka alami selama kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, hasil belajar juga menunjukkan sejauh mana siswa memahami, dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari tentang materi tertentu. Selain itu juga, hasil belajar mencakup perubahan dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Dengan kata lain, hasil belajar itu tidak diukur hanya dari skor atau nilai saja akan tetapi dapat diukur dari pengalaman, keterampilan, dan sikap yang dibangun selama proses belajar. Model *Problem Based Learning* adalah merupakan salah satu pendekatan pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah dengan langkah – langkah didalamnya sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang masalah tersebut dan terkadang memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah (Saputri et al., 2023,

hlm. 265). Pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan ilmiah dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mendorong siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah yang nyata melalui proses berpikir kritis dan sistematis. Dalam model ini, siswa itu akan dihadapkan pada sebuah masalah sebagai titik awal pembelajaran dan kemudian akan diberikan teknik ilmiah seperti mengamati, menganalisis, menentukan, dan menyimpulkan. Peserta didik juga tidak akan hanya memperoleh pengetahuan baru tentang masalah yang sedang dipelajari, akan tetapi juga mereka akan memperoleh keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kerja bersama kelompok. Pembelajaran berbasis masalah juga mengajarkan siswa cara memecahkan masalah secara individual maupun kelompok.

Asumsi dalam penelitian ini adalah jika menggunakan Model *Problem Based Learning* ini berasumsi bahwa dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV pada materi Matematika modul ajar kurikulum merdeka “Bangun Datar”, maka peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* sebagai alternatif model yang digunakan dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar pada kelas IV SDN 114 Bojong Koneng Cibeunying Kota Bandung.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat disimpulkan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hipotesis 1

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan *Media Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

H_1 : Terdapat pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan *Media Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Hipotesis 2

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan Model Konvensional.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan *Model Problem Based Learning*.

3. Hipotesis 3

- H_0 : Tidak Terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar antara pembelajaran Model *Problem Based Learning* dengan yang menggunakan Model Konvensional.
- H_1 : Terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar antara pembelajaran Model *Problem Based Learning* dengan Model Konvensional terhadap hasil belajar Matematika.