

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menghadirkan masalah nyata sebagai titik awal untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelidiki dan memecahkan masalah yang memungkinkan mereka memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis secara kritis dan menyelesaikan masalah. Tujuan model *Problem Based Learning* adalah agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan rasa percaya diri. *Problem Based Learning* membuat peserta didik mempelajari proses pemecahan masalah yang diperkenalkan pada awal pembelajaran, Arends dalam Hotimah (2020 hlm 6).

Happy dalam (Arifin et al., 2020 hlm 33), adanya pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model yang dapat meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dibandingkan dengan model konvensional. Haynes dalam Deink-Carthew (2021 hlm 45), *Problem Based Learning* dengan menggunakan desain yang berdasarkan penelitian menyeluruh, kontak timbal balik dan fokus yang berkualitas sangat tinggi, refleksi dan berbagai teknik ini mendorong peserta didik untuk secara aktif mengejar kemampuan mereka dan menyarankan pembelajaran yang didorong untuk dapat berkontribusi. Taufiqulloh Dahlan (2024) pembelajaran model *Problem Based Learning* memiliki efek besar dalam meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik karena model *Problem Based Learning* ini menjadikan peserta didik mengajarkan diri sendiri dengan mengerjakan isu-isu nyata untuk memperoleh pengetahuan, menantanginya dan mengasah kemampuan kognitif tingkat tinggi, memperoleh kemandirian dan percaya diri. Rahyubi (2023 hlm 245), Dalam model *problem based learning* peserta didik belajar mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta serta mengkonstruksi argumen dalam mengumpulkan data dan mengembangkan

pengetahuan tentang berbagai subjek yang berkaitan dengan pemecahan masalah, baik dilakukan secara mandiri maupun dalam tim. Sedangkan Taufiqulloh Dahlan (2024, hlm 3) mengungkapkan bahwa model *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk menerapkan konsep matematika dalam konteks, membentuk pemahaman yang lebih dalam dan mempertahankan pengetahuan. Selain itu, *Problem Based Learning* mempromosikan pembelajaran kolaboratif, dan keterampilan metakognitif yang penting untuk kesuksesan dalam matematika.

Are dkk (2020 hlm 19) berpendapat bahwa model *Problem Based Learning* adalah metode pengajaran yang menggunakan isu praktis sebagai sumber dan alat untuk instruksi dalam upaya memberikan pengalaman kepada peserta didik yang meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka, sambil tidak mengabaikan informasi atau ide yang membentuk tujuan pembelajaran. Singkatnya, model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pengajaran yang menggabungkan masalah yang dapat dipecahkan oleh peserta didik untuk mendorong agar menjadi pemikir yang aktif dan kritis.

Karakteristik utama pembelajaran *Problem Based Learning* adalah untuk memberikan tantangan yang kontekstual dan pernyataan kepada peserta didik yang harus diatasi melalui berbagai proses pendidikan guna membantu peserta didik mengembangkan pemahaman konsep mereka (Alfiah & Dwikoranto, 2022 hlm 7). Namun (Ngalimun dalam Setyo et al., 2020 hal 21-23) menjelaskan bahwa ada enam karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu 1) Proses pembelajaran dimulai dengan pemecahan masalah, 2) Pemecahan masalah terkait dengan pengetahuan dunia nyata peserta didik, 3) Proses pembelajaran disusun di sekitar pemecahan masalah dari pada disiplin akademik, 4) Menawarkan dukungan yang signifikan kepada peserta didik untuk secara langsung menerapkan prosedur pembelajaran mereka sendiri, 5) Memanfaatkan kelompok kecil, dan 6) Mengharuskan pembelajaran untuk ditunjukkan melalui kinerja atau produk.

Karakteristik *Problem Based Learning* yaitu 1) Pembelajaran berbasis masalah yang otentik : masalah yang diajukan bersifat otentik dan relevan dengan situasi nyata, 2) Kolaborasi sebagai metode utama : Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah bersama-sama, 3) Refleksi sebagai bagian dari pembelajaran : Proses refleksi pada setiap tahap pembelajaran membantu

peserta didik mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang topik, Merseth, K. K.(2022 hlm 43).

b. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Adapun langkah-langkah Model *Problem Based Learning* yaitu sebagai berikut : Thomas, J. W. (2020, hlm 5) 1) Penyusun pertanyaan proyek : Langkah pertama merumuskan pertanyaan atau tantangan yang akan dijawab melalui proyek. Pertanyaan ini harus relevan, menantang dan mengarahkan peserta didik untuk menyelidiki dan berpikir kritis, 2) Perencanaan proyek : setelah pertanyaan ditetapkan, untuk menyelesaikan proyek guru dan peserta didik bekerja sama untuk merancang langkah-langkah yang diperlukan. Ini termasuk pembagian tugas, alokasi waktu dan sumber daya yang dibutuhkan, 3) Penelitian dan penyelesaian : Peserta didik melakukan penelitian mendalam, eksperimen atau pengumpulan data untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang diajukan. Proses ini melibatkan pembelajaran aktif dan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. 4) Kolaborasi: Selama proyek, peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam tim untuk berbagi ide, saling mendukung dan menyelesaikan tugas bersama. 5) Refleksi: Peserta didik diminta untuk merefleksikan proses yang telah mereka jalani selama proyek, baik secara individu maupun dalam kelompok. 6) Presentasi atau Publikasi: Pada akhir proyek, peserta didik mempresentasikan hasil kerja mereka kepada audiens, baik itu teman sekelas, guru atau bahkan komunitas yang lebih luas. 7) Evaluasi: Proyek ini biasanya diakhiri dengan evaluasi dari berbagai pihak. Evaluasi ini tidak hanya mencakup penilaian terhadap produk akhir tetapi juga proses pembelajaran peserta didik, kontribusi individu, dan kemampuan mereka dalam bekerja secara tim.

Darwati & Purana (2021, hlm 61-69) 1) Memperkenalkan isu-isu kepada peserta didik: Instruktur menguraikan tujuan pembelajaran dan metode atau langkah yang dibutuhkan, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar: Guru membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan merencanakan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang sebelumnya difokuskan, 3) Mengarahkan penelitian individu dan kelompok : Instruksi mendorong peserta didik untuk mengumpulkan data yang relevan dan melakukan eksperimen untuk mendapatkan pemahaman itu diperlukan untuk menangani masalah tersebut, 4) Membuat dan

mempresentasikan hasil kerja: Instruksi membantu peserta didik membagikan tugas mereka dan menyiapkan pekerjaan yang melengkapi temuan sesi pemecahan masalah mereka dalam bentuk laporan, 5) Mengkaji dan menilai proses pemecahan masalah: Instruktur membantu peserta didik mempertimbangkan atau menilai proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas untuk menarik kesimpulan berikut: menunjukkan perhatian kepada arah masalah, merencanakan pembelajaran mereka, membantu mereka dengan pemeriksaan baik individu maupun kelompok, menciptakan dan mempresentasikan karya peserta didik, serta menilai dan menganalisis proses pemecahan masalah.

c. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Kelebihan model *Problem Based Learning* Shoimin (dalam Rachmawati & Rosy, 2021, hlm 250) sebagai berikut: (1) Peserta didik didorong untuk mengatasi kesulitan dalam skenario dunia nyata, (2) Melalui kegiatan pembelajaran, peserta didik dapat menciptakan pengetahuan mereka sendiri, (3) Karena Pembelajaran *Problem Based Learning* berkonsentrasi pada kesulitan di setiap mata pelajaran, materi yang tidak terkait memiliki keterampilan pemecahan masalah yang tidak memerlukan studi. (4) Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan ilmiah melalui proyek kelompok, (5) Peserta didik terbiasa menggunakan internet, perpustakaan, dan observasi sebagai sumber pengetahuan, (6) Peserta didik mampu mengevaluasi kemajuan belajar mereka sendiri, (7) Latihan diskusi juga membantu peserta didik meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, (8) Kekhawatiran individu peserta didik dapat ditangani dalam pembelajaran kelompok. Sedangkan Ananda (2023, hlm 5879) mengemukakan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kecakapan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, lalu memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis dan berpartisipasi secara aktif belajar sehingga agar lebih mudah diingat oleh peserta didik.

d. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kekurangan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai berikut: (1) Peserta didik akan enggan mencoba memecahkan masalah yang sedang mereka pelajari jika mereka kurang motivasi atau percaya diri bahwa masalah tersebut sulit untuk dipecahkan, (2) strategi pembelajaran memerlukan waktu

persiapan yang cukup signifikan dan (3) mereka tidak akan mendapatkan pengetahuan yang mereka inginkan jika mereka tidak memiliki pemahaman dasar tentang mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang mereka pelajari. Desi dan Permana (2023, hlm 268). Tetapi Masrinah (2023, hlm 928) berpendapat bahwa kekurangan model *Problem Based Learning* ini seringkali membuat peserta didik menemukan tugas yang sesuai dengan tingkat pemikiran mungkin akan sulit untuk mereka. Selain itu, model *problem based learning* ini mengambil waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Tidak jarang, peserta didik juga mengalami kesulitan belajar karena proses pembelajaran ini, mereka dituntut untuk mengumpulkan informasi, mengevaluasinya, membuat teori dan menyelesaikan masalah. Dalam hal ini keterlibatan guru sangat penting dalam mendukung yang dihadapi dapat diatasi selama proses pembelajaran.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Media Wordwall

Media *Wordwall* adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis kegiatan pendidikan, seperti teka-teki permainan dan tes. Antarmuka intuitif *wordwall* memudahkan pendidik untuk menciptakan sumber daya yang dinamis dan menarik. Berbagai template tersedia di platform ini yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pengajaran (Friska Sari, 2023, hlm 51). *Wordwall* yang sering kenal sebagai dinding kata, adalah kumpulan bahasa yang telah disusun secara sistematis dan ditampilkan dengan huruf besar dan digantung di dinding kelas. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembuatan dan penggunaan materi ini, yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran kelompok. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan template seperti kuis, diagram, permainan kata, pencarian kata, mencocokkan pasangan, mengelompokkan. Pamungkas (2023, hlm 57). Sari & Yarza (2021; hlm 114) *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau alat penelitian menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sedangkan Halik (dalam Fathaniah, 2021: hlm 13) berpendapat bahwa *Wordwall* dapat dipandang sebagai alat daring untuk membuat permainan menarik dengan kuis. Selain ini, penilaian pembelajaran dapat dibuat dan ditinjau menggunakan *wordwall*. *Wordwall* adalah alat pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi

interaksi yang bermanfaat bagi peserta didik, menurut pandangan yang disebutkan sebelumnya. Alat pendidikan ini juga dapat dianggap sebagai aplikasi daring yang membuat permainan menyenangkan dengan kuis.

b. Manfaat Media *Wordwall*

Manfaat dari media *wordwall* yaitu dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah penyesuaian materi, mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, *Wordwall* dapat menjadi bagian penting dari strategi pengajaran yang modern. Penggunaan *Wordwall* yaitu guru dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan benar. Friska Sari (2023, hlm 57). Pemanfaatan media game edukasi *wordwall* menunjukkan meningkatkan minat belajar peserta didik, mereka merasa antusias serta mau dalam menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi dengan berpikir kritis, berikut upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, Nurbadriyah (2024, hlm 1093).

Berdasarkan pendapat diatas, manfaat aplikasi *Wordwall* di sekolah dasar sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan sejumlah manfaat bagi peserta didik dan pendidik. *Wordwall* juga mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

c. Karakteristik Media *Wordwall*

Gusman et al (2021, hlm 205) *Wordwall* memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Sangat praktis untuk menggunakan *wordwall* sebagai alat evaluasi peserta didik untuk ujian akhir dan ujian tengah smenster karena dapat digunakan untuk berbagai evaluasi, termasuk pilihan ganda, teka-teki dan mencocokkan gambar.
- *Wordwall* istimewa karena memungkinkan guru melihat persentase soal serta soal-soal yang paling mudah dan paling sulit.
- *Wordwall* adalah alat pembelajaran berbasis permainan yang menarik secara visual dan menjaga minat peserta didik.
- Peserta didik berperilaku responsif selama proses pembelajaran ketika disajikan dengan presentasi yang menarik perhatian, yang dapat memicu rasa ingin tahu mereka.

Priyono (2020, hlm 96) berpendapat fitur *wordwall* berikut harus diperhatikan dan digunakan:

- Jenis-jenis pertanyaan *wordwall* dan tingkat kesulitan harus sesuai dengan tingkat ujian
- Tingkat yang lebih tinggi lebih menantang dari pada pendahuluannya. Permainan dapat memotivasi peserta didik untuk berlatih dan membantu mereka mencapai tingkat yang lebih tinggi karena mereka menghibur dan menarik.
- Peserta didik dapat mencoba memainkan permainan yang nyata untuk memperluas paparan mereka terhadap dunia nyata, meskipun kenyataannya mereka sering kalah, mereka akan memainkan kembali dan terus mencoba
- Dapat memainkannya sendiri atau dengan orang lain

Sedangkan Andini (2022, hlm 15) meteri pembelajaran *wordwall* memiliki sejumlah fitur, seperti:

- Kemampuan untuk memodifikasi tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ada beberapa tingkat kesulitan yang saling terkait di materi pembelajaran *wordwall* semakin sulit tesnya, semakin menantang
- Hal ini menyenangkan dan menarik, dengan tujuan memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan mereka dengan membangkitkan semangat mereka dalam menyelesaikan tugas
- Peserta didik dapat mencoba bermain permainan atau menjawab pertanyaan di *wordwall* untuk meningkatkan keterampilan mereka. Selain itu, peserta didik bebas untuk mencoba lagi jika mereka tidak berhasil.
- Baik permainan sendiri maupun kelompok

Wordwall merupakan situs media pembelajaran yang memiliki ciri khas dalam penilaian dan materinya. *Wordwall* menawarkan template untuk permainan ini tersedia secara luas dan memungkinkan guru untuk dengan mudah memodifikasi permainan yang mereka gunakan untuk mengajarkan konten. Lebih lanjut, *wordwall* memiliki berbagai tingkat ujian, yang memungkinkan guru untuk melihat informasi skor dari hasil pekerjaan mereka sendiri. Karena itu, antarmuka dari hasil pengguna dan fungsionalitas *wordwall* sangat sederhana, sehingga mudah

digunakan oleh anak-anak. Guru juga dapat dengan cepat memasukan rencana pelajaran dan memahami data skor yang diproses yang disediakan oleh *wordwall*.

d. Kelebihan Media *Wordwall*

Meurut Savira dan Gunawan (2022, hlm 5455) *Wordwall* menawarkan sejumlah manfaat, termasuk

- Potensi untuk menawarkan sistem instruksi pembelajaran yang menguntungkan bagi peserta didik dan mudah digunakan baik di level dasar maupun lanjutan.
- Ponsel dapat digunakan untuk melihat media *wordwall* kapan saja dan dimana saja
- Aplikasi canggih dengan berbagai template yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam aktivitas kelas.

Lalu Permana & Kasriman (2022, hlm 7837) Hal ini menunjukkan bahwa manfaat media *wordwall* meliputi: 1) *Wordwall* menawarkan peserta didik sistem pembelajaran yang substansial dan ramah pengguna, 2) Fitur template tanya-jawab khusus *wordwall* sangat menarik dan menyenangkan untuk digunakan dan 3) *Wordwall* menampilkan hasil evaluasi dalam bentuk grafik yang menunjukkan rata-rata skor peserta didik. Sementara itu, manfaat media *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik, yang memudahkan peserta didik untuk mengingat dan memahami (Dinda Oktavia Pratiwi, 2022, hlm. 27) Peserta didik dapat menggunakan model tugas dari program *wordwall* dengan nyaman melalui smartphone mereka sendiri. Sedangkan Dinda Oktavia Pratiwi (2022, hlm 27) mengklaim bahwa manfaat media *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih mudah diingat, menarik dan mudah dipahami untuk peserta didik. Program *Wordwall* mempunyai model penugasan yang bisa dipakai, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dari smartphone mereka sendiri.

e. Kekurangan Media *Wordwall*

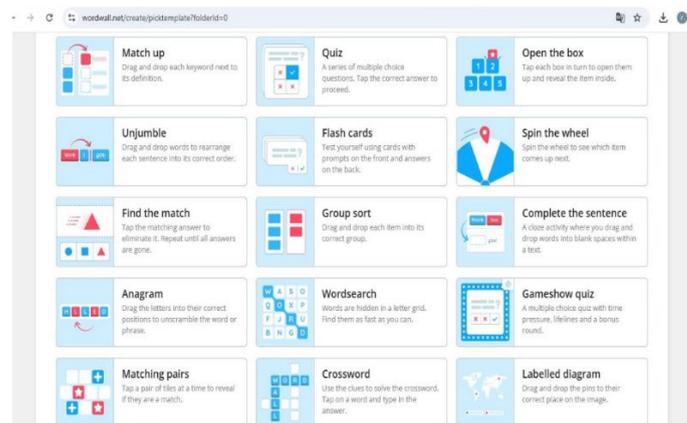
Dalam Savira dan Gunawan (2022, hlm 5455) mengatakan ada beberapa kekurangan *wordwall* yaitu:

- Membuatnya memerlukan waktu yang cukup signifikan
- Bagian depan mungkin kadang-kadang terlalu kecil untuk diubah setelah digunakan.

- Tanpa koneksi internet atau kuota data, aplikasi *wordwall* tidak dapat dibuka. Lalu Permana & Kasrman (2022, hlm 7837) mengungkapkan bahwa media *wordwall* memiliki dua kelemahan: 1) anak-anak harus menggunakan perangkat elektronik orang tua mereka untuk mengakses *wordwall* di laptop atau ponsel, dan 2) *Wordwall* memerlukan koneksi internet yang andal dan kuat. Menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022, hlm. 27) keunggulan media *wordwall* adalah rentan terhadap penipuan pengisian formulir dan ukuran pengguna depan tidak dapat diubah menjadi besar atau kecil.

f. Jenis-jenis Media *Wordwall*

Para guru dapat dengan mudah mendapatkan berbagai template untuk permainan media *wordwall* yang tersedia di media. Berikut ini adalah jenis-jenis permainan *wordwall*:



Gambar 2.1 Tampilan Jenis-jenis Media *Wordwall*

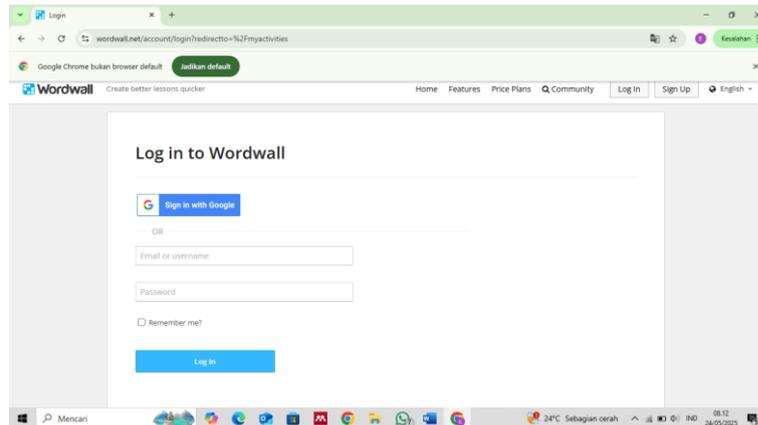
Jenis-jenis media *wordwall* sangat bervariasi, oleh karena itu, mereka harus dimodifikasi untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika materi pecahan setengah dari benda utuh dan setengah dari sekumpulan benda, salah satunya adalah media yang sesuai dan relevan digunakan dalam pendidikan untuk subjek tersebut quiz.

g. Langkah-langkah Penggunaan Media *Wordwall*

Febrita & Ulfah, (2019) menyatakan bahwa dengan menggunakan ide pembelajaran melalui permainan, motivasi dan minat peserta didik dalam belajar dapat ditingkatkan dengan memilih materi yang menarik, akurat dan berkualitas tinggi.

Langkah-langkah berikut adalah cara menggunakan media *wordwall* ini:

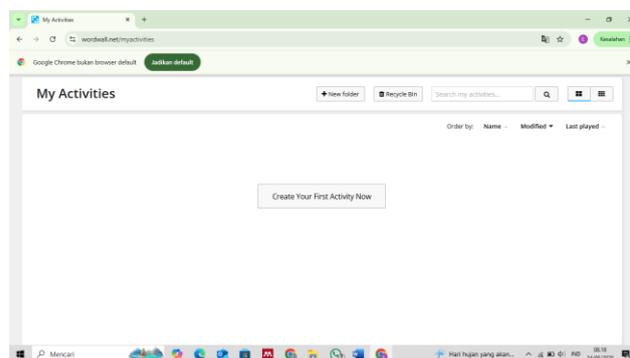
- 1) Mendaftar atau membuat akun adalah langkah awal dalam menggunakan aplikasi ini, seperti halnya dengan aplikasi lainnya. Anda bisa pergi ke <https://wordwall.net/myactivities> dan mengisi informasi yang diperlukan untuk membuat akun *wordwall*.



Gambar 2.2 Tampilan *Wordwall* yang harus diisi

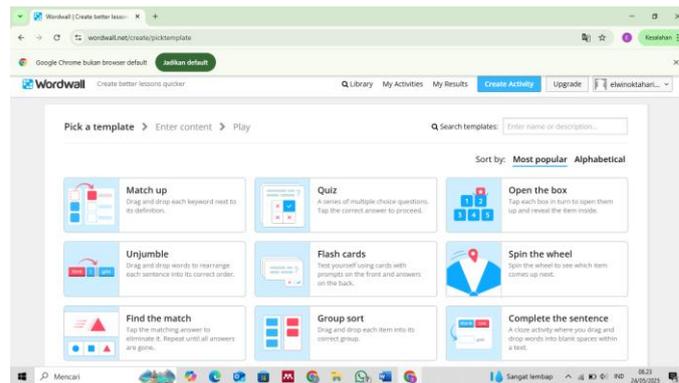
Pengguna dapat memasukkan alamat email dan kata sandi mereka atau masuk segera dengan google, seperti yang terlihat pada Gambar 2.1.

- 2) Setelah itu, pengguna harus mengklik tombol masuk, yang akan membawa mereka ke menu utama aplikasi *wordwall*. Kemudian pengguna harus mengklik 'buat aktivitas pertama anda sekarang.' Antarmuka dasar aplikasi *wordwall* kemudian akan ditampilkan.



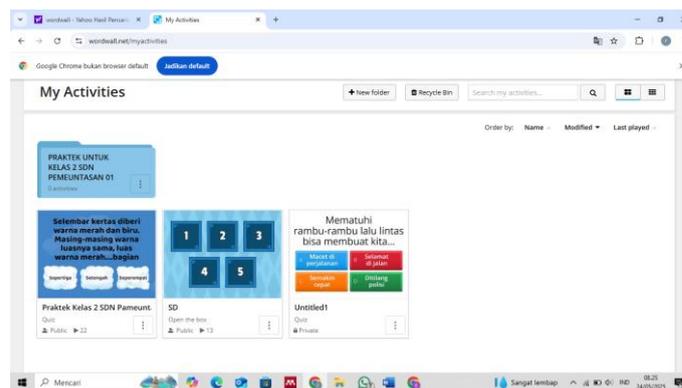
Gambar 2.3 Tampilan Awal *Wordwall*

- 3) Selanjutnya, tentukan aktivitas atau template mana yang akan digunakan untuk mencapai kreasi yang dimaksud.



Gambar 2.4 Tampilan Template Wordwall

- 4) Setelah konten yang diinginkan telah dipilih, gunakan aplikasi *wordwall* untuk menyusun judul dan deskripsi konten tersebut.
- 5) Jika konten dalam program *wordwall* sudah lengkap, langkah terakhir adalah memilih selesai.



Gambar 2.5 Tampilan Wordwall yang Siap digunakan

3. Pemahaman Peserta Didik

a. Pengertian Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman berasal dari kata paham, yang berarti pemahaman, mengetahui, mengenali, menyadari dan aliran pelajaran adalah akar dari kata pengertian, menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) Pengertian, di sisi lain mengacu pada tindakan, proses atau metode pemahaman. (Daryanto, hlm 454). Pemahaman adalah kapasitas seseorang untuk menjelaskan atau menguraikan sesuatu dengan menggunakan kata-kata sendiri setelah mengetahui dan mengingat informasi berikut. Benyamin S. Bloom (dalam Netriawati, 2018) menyatakan bahwa seseorang dikatakan memahami sesuatu jika dia mampu memberikan penjelasan

mendalam tentang sesuatu tersebut menggunakan bahasanya sendiri setelah mengetahui dan mengingat informasi tersebut. Ngalim Purwanto (2017, hlm 30)

Pemahaman atau komprehensif melibatkan kemampuan individu atau seseorang untuk memahami keadaan, ide, makna dan fakta yang telah dikenalnya. Ini melibatkan tidak hanya ingatan verbal tetapi juga melibatkan pemahaman konseptual dari masalah atau fakta yang dianjurkan (Ngalim Purwanto, 2017, hlm 30). Pemahaman merupakan pembelajaran terjadi ketika peserta didik mengaitkan informasi baru yang menggabungkan ide-ide yang sudah menjadi bagian dari kerangka kognitif mereka. Belajar lebih efektif ketika materi baru relevan dan dapat diintegrasikan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki (Harefa, 2020). Piaget berpendapat bahwa dengan memiliki pengalaman langsung dengan dunia nyata, anak-anak secara aktif memperluas pengetahuan mereka. Dia membedakan antara fase sensomotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal dalam perkembangan kognitif (Huang, 2021).

Dari teori ini, dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik mencakup kemampuan mereka dalam mendefinisikan konsep dan menguasai materi tersebut melalui pemahaman maknanya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman melibatkan proses memaknai informasi termasuk dalam teori atau ide yang sedang diteliti.

b. Indikator Pemahaman Peserta Didik

Indikator pemahaman peserta didik adalah kriteria atau tanda-tanda ini digunakan untuk menilai seberapa baik peserta didik telah belajar suatu konsep, topik, atau materi pembelajaran. Indikator ini membantu guru untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara objektif dan dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih efektif.

Sanjaya (2016, hlm 24) menyatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Pengetahuan tidak setinggi pemahaman
2. Pemahaman melibatkan lebih dari sekedar mengingat informasi, ini juga melibatkan menjelaskan suatu ide atau maknanya
3. Mampu menggambarkan dan menerjemahkan
4. Mampu mendeskripsikan dan menginterpretasikan dengan berbagai cara
5. Keterampilan pemahaman eksploratif dan estimasi

Tiga jenis pemahaman dapat dibedakan:

- a. Terjemahan, yang melibatkan lebih dari sekedar memilih bahasa untuk digunakan, ini juga bisa melibatkan mengubah ide-ide abstrak menjadi model simbolis untuk membantu dalam pembelajaran.
- b. Penafsiran: Ini melampaui sekedar menerjemahkan. Kemampuan untuk mengidentifikasi atau memahami ide-ide utama dari suatu komunikasi dikenal sebagai penafsiran.
- c. Tingkat kapasitas intelektual yang lebih tinggi diperlukan untuk ekstrapolasi yang sedikit berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan. Ini memerlukan kemampuan untuk melihat di luar apa yang tertulis, meramalkan konsentrasi atau menguraikan kesulitan.

Indikator pemahaman para peserta didik harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang dinyatakan, ditetapkan dan dapat disesuaikan dengan konteks serta materi pembelajaran yang spesifik. Dengan menggunakan indikator guru dapat menggunakan indikator untuk berikan komentar yang lebih mendalam dan relevan kepada peserta didik untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Yudhanegara (Pujiani, 2017) Adapun indikator pemahaman ini termasuk: (1) mengulangi sebuah konsep, (2) mengkategorikan objek berdasarkan atribut tertentu, (3) mengenali contoh bukan contoh dari sebuah konsep, (4) memperkerjakan dan memilih metode atau proses tertentu dan (5) menerapkan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini Indikator pemahaman Sanjaya (2016, hlm) sebagai fokus penelitian saya, karena indikator pemahaman ini sejalan dengan tujuan penelitian saya yaitu Pemahaman lebih tinggi tingkatnya pemahaman datang dari pengetahuan, dan itu melampaui sekedar menghafal informasi juga menjelaskan konsep atau makna, mencirikan, menerjemahkan dengan berbagai cara, memiliki pemahaman eksploratif dan mampu membuat estimasi.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Seberapa baik peserta didik memahami informasi yang disampaikan oleh guru adalah indikator yang baik dari prestasi belajar mereka. Ketika peserta didik memahami, baik guru maupun peserta didik telah berhasil dalam pendidikan

mereka. M. Ngalim Purwanto (hlm 102-105) Di antara elemen yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar:

1. Faktor internal, juga dikenal sebagai faktor individu, yang merupakan elemen yang ada di dalam peserta didik
 - a) Variabel fisiologis, yang merupakan faktor fisik intrinsik dan ekstrinsik.
 - b) Karakteristik psikologis bawaan atau yang diperoleh
 - faktor kematangan/perkembangan yang memerlukan bahwa semua materi pengajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik.
 - Setiap peserta didik harus memiliki berbagai tingkat kecerdasan
 - Melakukan ujian atau latihan secara teratur juga dapat berpengaruh pada kinerja peserta didik karena latihan membantu pengetahuan peserta didik tumbuh dan informasi yang mereka peroleh berkembang. Peserta didik juga dapat menyadari kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Mustaqin dan Abdul Wahib (2003, hlm 67)
 - Motivasi, pemberian motivasi pada peserta didik memahami dasar psikologis peserta didik, serta kesukaan dan ketidaksukaan mereka, serta harapan dan keinginan mereka, sangat penting. Namun, karena tidak semua kebutuhan dapat dipenuhi, pasti ada beberapa batasan.
 - Faktor pribadi, setiap peserta didik memiliki disposisi yang berbeda-beda, ada yang pendiam, ada yang ceria dan ada yang lebih suka bercanda, ada yang kreatif, ada yang keras kepala, ada yang manja dan sebagainya. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, (2006, hlm 113). Sifat-sifat ini pasti akan mempengaruhi proses pembelajaran dengan cara tertentu.
2. Faktor Eksternal mencakup hal-hal yang tidak berada di luar kendali peserta didik.
 - a) Faktor guru

Guru sangat penting selama proses pendidikan karena mereka mengawasi proses pengajaran di samping bertindak sebagai panutan atau contoh bagi peserta didik yang mereka ajar. Kemampuan pengajar untuk menggunakan metode, strategi, teknik dan taktik yang sesuai di dalam kelas menentukan efektifitas pelaksanaan pelajaran. Misalnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru tidak boleh memilih metode secara acak tetapi

harus mempertimbangkan konten yang akan diajarkan dan tentu saja menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik mereka. Elemen ini penting yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran termasuk kepribadian guru, pengalaman mengajar, latar belakang pendidikan dan latar belakang sosial.

b) Faktor Sarana Prasarana

Para guru akan sangat diuntungkan dari kelengkapan infrastruktur dan fasilitas ini tanpa itu, anak-anak mungkin tidak ingin belajar dan segala sesuatunya bisa menjadi tidak efektif. Wina Sanjaya (2008, hlm 55). Oleh karena itu, infrastruktur dan fasilitas memiliki dampak besar pada lancarnya proses pembelajaran.

c) Faktor Lingkungan

Ada dua faktor lingkungan selama proses pendidikan belajar:

- Faktor organisasi kelas, yang merujuk pada jumlah peserta didik di kelas. dalam satu kelas dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Jumlah peserta didik yang banyak dalam satu kelas akan kurang efektif untuk mencapai keberhasilan belajar.
- Faktor sosial-psikologis, secara internal aspek sosial-psikologis berkaitan dengan interaksi antara mereka yang terlibat di sekolah. Interaksi peserta didik dan guru, hubungan antar peserta didik dan bahkan hubungan antara guru dan pemimpin sekolah adalah beberapa contohnya. Secara eksternal, ini berkaitan dengan bagaimana sekolah berinteraksi dengan dunia luar, termasuk bagaimana sekolah dan orang tua peserta didik berinteraksi. Ini berdampak signifikan pada kinerja pembelajaran.

Secara umum, kedua faktor yang disebutkan sebelumnya internal dan eksternal mempengaruhi kinerja pembelajaran. Ketiga faktor tersebut saling terkait karena keadaan yang baik akan mempengaruhi bagaimana strategi pengajaran digunakan dan juga berdampak pada seberapa baik peserta didik belajar.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan memiliki relevansi dengan studi-studi sebelumnya. Tujuan dari kemitraan yang dimaksud adalah untuk mendukung pengumpulan informasi dan untuk meningkatkan penelitian yang direncanakan. Banyak studi telah dilakukan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media

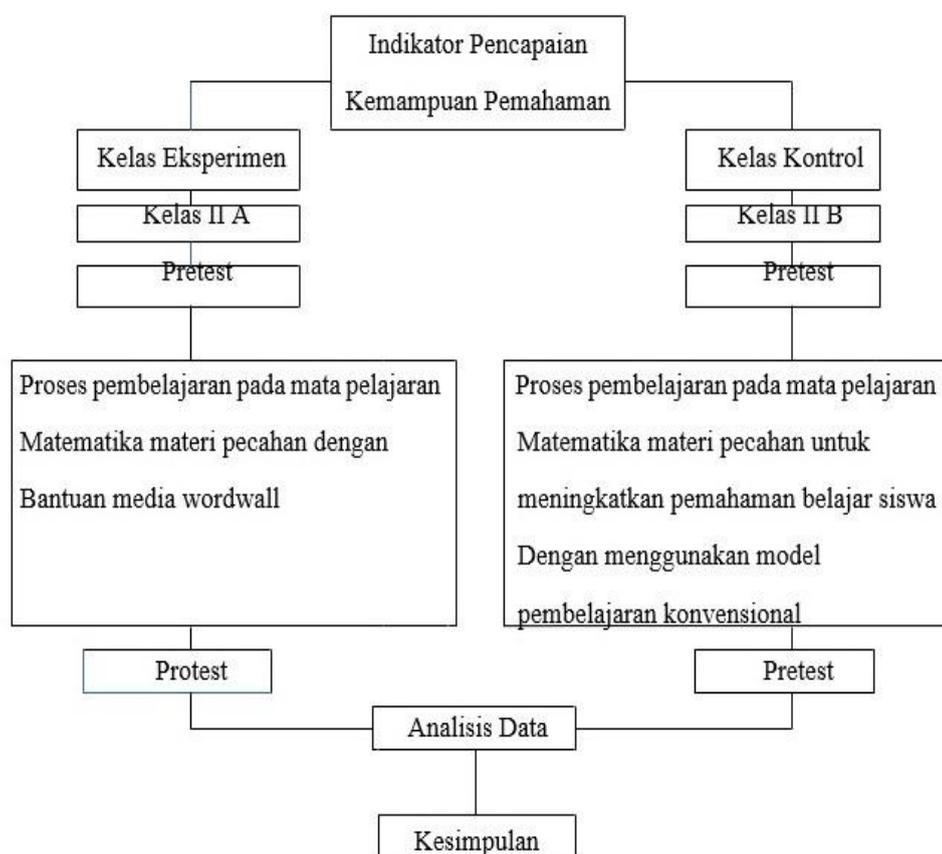
Wordwall terhadap peningkatan pemahaman peserta didik, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eraisha Valensia dan Panca Dewi Purwati (2024, hlm 2) menyimpulkan bahwa Untuk mengetahui peningkatan signifikan dalam hasil belajar: nilai tertinggi pretest berkisar antara 28 hingga 93, sementara nilai posttest berkisar antara 60 hingga 100. Rata-rata nilai meningkat dari 60,5 pada pretest menjadi 80,5 pada posttest, dan persentase peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan belajar naik dari 52% menjadi 83%. Kesimpulannya *Wordwall Open The Box* teruji menjadi alat yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan sikap dan pemahaman konten peserta didik dalam model *Problem Based Learning*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Sari Samara (2024, hlm 758) menyimpulkan bahwa untuk mengetahui keterlibatan peserta didik berada dalam rentang sedang selama siklus pertama, tetapi setelah kemajuan dalam informasi dari kegiatan peserta didik, lembar observasi kegiatan peserta didik meningkat ke tingkat tinggi pada siklus kedua. Untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, studi ini menekankan pentingnya memanfaatkan strategi pengajaran yang inovatif seperti pembelajaran *problem based learning* didukung oleh teknologi.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Marissa Yudha Kartika (2023, hlm 3) menyimpulkan bahwa untuk mengetahui hasil pembelajaran pa-siklus menunjukkan bahwa 19 peserta didik, atau 63,33% dari 30 peserta didik, telah menguasai hasil pembelajaran. 22 peserta didik atau 73,33% dari 30 peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang lebih tinggi terhadap tujuan pembelajaran di siklus I. Selain itu, di siklus II 27 peserta didik atau 90% dari 30 peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang lebih tinggi terhadap hasil pembelajaran. Dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) ≥ 73 dan indikasi ketuntasan $\geq 80\%$ dari rata-rata kelas, penelitian ini dianggap berhasil.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran untuk memastikan keadaan awal dan menentukan apakah kelompok eksperimen bervariasi dari kelompok kontrol dengan cara apapun, dua kelompok akan dipilih dan diberikan tes awal. Kelas eksperimen kemudian akan diberikan model pembelajaran sebagai tindakan untuk diselesaikan. *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall*, namun tidak ada tindakan yang diberikan kepada kelas kontrol. Hasil *pretest* yang baik menunjukkan bahwa skor ada perbedaan yang signifikan dalam kelompok eksperimen kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan satu sama lain. Peserta didik akan diberikan *posttest* untuk menentukan apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda satu sama lain setelah latihan mengajar dan pembelajaran yang memanfaatkan sumber daya dan model pembelajaran, serta latihan yang tidak dikenakan tindakan apapun. Penjelasan ini memungkinkan diagram berikut untuk menggambarkan kerangka konseptual penelitian:

Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Berdasarkan temuan penelitian yang disebutkan di atas, para peneliti percaya bahwa menggunakan model *Problem Based Learning* dengan *Wordwall* mengenai penerapan terhadap peningkatan pemahaman dengan baik karena ini akan menjaga keterlibatan mereka dan mencegah mereka menjadi tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

2. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis penelitian ini adalah seperti berikut :

Rumusan Masalah 2

- H_0 : Tidak terdapat peningkatan pemahaman peserta didik di kelas II Sekolah Dasar setelah menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pecahan
- H_a : Terdapat peningkatan pemahaman peserta didik di kelas II Sekolah Dasar setelah menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pecahan

Rumusan Masalah 3

- H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik kelas II model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model konvensional
- H_a : Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik kelas II model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan model konvensional

3. Hipotesis Statistik

Rumusan Masalah 2

- H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$
- H_0 : $\mu_1 = \mu_2$

Rumusan Masalah 3

- H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$
- H_0 : $\mu_1 = \mu_2$