

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

Setiani (2018, hlm. 18) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu skema konseptual yang menguraikan langkah-langkah metodis dan terorganisir dalam menyusun pengalaman belajar siswa untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat dicapai secara paling efektif. Sejalan dengan Diah Ambarumi, dkk (2022, hlm. 1) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menguraikan langkah-langkah terstruktur dalam mengatur pengalaman belajar siswa untuk mencapai target pembelajaran, sekaligus berperan sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Nunuk Suryani dkk dalam Ambarumi, dkk (2022, hlm. 2) mengatakan bahwa Model Pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, pengaturan materi dan memberi petunjuk kepada guru kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas

Joyce and Weil dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016, hlm. 3) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi

perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

a. Pengertian Model Problem Based Learning

Gagne dalam Ani Setiani (2018, hlm. 186) mengatakan bahwa Pembelajaran pemecahan masalah dapat dipahami sebagai suatu proses pada peserta didik dalam mengaplikasikan dan menemukan solusi pada suatu masalah atau situasi tertentu dengan menggabungkan rumus, aturan, atau konsep yang telah dipelajari sebelumnya, kemudian menerapkannya dalam rangka memperoleh cara pemecahan masalah dalam situasi dan kondisi yang baru.

Sjamsulbachri (2019, hlm. 130) dalam bukunya menjelaskan konsep mengenai Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai berikut:

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (*open-ended*) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan social, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru.

Ambarumi, dkk (2022, hlm. 60) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menuntut siswa agar dapat berpikir logis dan sistematis.

Syaifi & Murwitaningsih dalam Putri, dkk (2024, hlm. 12303) mengatakan bahwa dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*, Siswa mengasah kemampuan mereka dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru.

Ani Setiani (2018, hlm. 186) mengatakan, “Model Pembelajaran pemecahan masalah merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk mengajarkan proses-proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimilikinya, dan membangun peserta didik membangun sendiri pengetahuannya tentang dunia sosial dan fisik di sekelilingnya”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pemecahan masalah, khususnya model *problem based learning* (PBL), merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. PBL menggunakan masalah nyata dan terbuka sebagai titik awal pembelajaran, mendorong siswa untuk menemukan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks baru. Melalui kerja kelompok, siswa mengasah keterampilan berpikir logis, sistematis, dan kritis, serta kemampuan untuk memecahkan masalah, belajar mandiri, dan berinteraksi sosial. PBL tidak hanya membantu siswa membangun pengetahuan baru, tetapi juga memproses informasi yang telah dimiliki, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia di sekitar mereka.

b. Ciri-Ciri Model *Problem Based Learning*

Wina Sanjaya dalam Khakim, dkk (2022, hlm. 352) mengatakan bahwa terdapat 3 ciri utama dari *Problem Based Learning* yaitu:

- 1) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Model pembelajaran berbasis masalah tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui Metode PBL ini maka peserta didik diharapkan harus berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengelola data sehingga akhirnya dapat menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- 3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan model ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir

ilmiah dilakukan melalui tahapan- tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta.

Menurut Baron dalam Khakim, dkk (2022, hlm. 352) ciri-ciri model *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata
- 2) Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah
- 3) Tujuan pembelajaran ditentukan oleh peserta didik.
- 4) Guru berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki ciri utama yaitu rangkaian aktivitas pembelajaran yang terstruktur dan berpusat pada pemecahan masalah nyata, di mana siswa aktif berpikir, berkomunikasi, dan mengelola informasi menggunakan pendekatan ilmiah (deduktif dan induktif) secara sistematis dan empiris. Dalam proses ini, masalah menjadi kunci utama pembelajaran, tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, dan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan solusi.

c. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Ani Setiani (2018, hlm.185) mengatakan, “Fokus utama dari pembelajaran berbasis masalah ini yaitu untuk melatih peserta didik untuk jadi terampil, berpengetahuan, serta memiliki kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Sejalan dengan Sjamsulbachri (2019, hlm. 130) mengatakan bahwa tujuan utama Pembelajaran Berbasis Masalah adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan social, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membentuk atau memperoleh pengetahuan baru.

Akbar, dkk (2023, hlm. 48) mengatakan terdapat lima tujuan pembelajaran PBL sebagai berikut :

- 1) Mempromosikan Pembelajaran Aktif

PBL melibatkan siswa dalam proses pembelajaran aktif, di mana mereka berperan aktif dalam mengidentifikasi dan menganalisis masalah, mengumpulkan informasi, dan mengembangkan

solusi. Pendekatan ini mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang secara aktif mencari pengetahuan dan keterampilan.

2) Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis terhadap masalah yang kompleks. Dengan terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, siswa belajar untuk mengevaluasi informasi, mengidentifikasi fakta yang relevan, menganalisis perspektif yang berbeda, dan membuat keputusan.

3) Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah

PBL memberi siswa kesempatan untuk berlatih dan menyempurnakan keterampilan pemecahan masalah mereka. Mereka belajar untuk mengidentifikasi penyebab masalah, menghasilkan solusi potensial, dan mengevaluasi keefektifan pendekatan yang berbeda. Ini membantu siswa mengembangkan pendekatan yang sistematis dan logis untuk memecahkan masalah dunia nyata.

4) Membina Kolaborasi dan Kerja Tim

PBL sering melibatkan kerja kelompok, di mana siswa berkolaborasi dengan teman sebayanya untuk memecahkan masalah. Lingkungan kolaboratif ini mendorong kerja tim, komunikasi yang efektif, dan kemampuan untuk bekerja dengan beragam perspektif. Siswa belajar mendengarkan orang lain, berbagi ide, menegosiasikan solusi, dan menghargai nilai pengetahuan kolektif.

5) Meningkatkan Retensi dan Transfer Pengetahuan

PBL mempromosikan pembelajaran mendalam dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya dan kerangka pengetahuan yang ada. Ketika siswa menghadapi dan mengerjakan masalah otentik, mereka lebih cenderung mengingat dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi masa depan. PBL membantu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan dapat diterapkan.

6) Mendorong Keterampilan Belajar Sepanjang Hayat

PBL menanamkan rasa keingintahuan, keingintahuan, dan keinginan untuk mengejar pembelajaran sepanjang hayat dalam diri siswa. Dengan terlibat dalam pembelajaran mandiri dan pemecahan masalah, siswa mengembangkan keterampilan dan pola pikir yang diperlukan untuk terus belajar di luar kelas, beradaptasi dengan tantangan baru, dan tetap ingin tahu secara intelektual sepanjang hidup mereka.

Secara keseluruhan, tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mendorong pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan memecahkan masalah, mendorong kolaborasi dan kerja tim, meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan, dan menumbuhkan sikap belajar seumur hidup.

d. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Polya dalam Ani Setiani (2018, hlm. 190) mengatakan bahwa terdapat empat 4 langkah pokok dalam melaksanakan pembelajaran pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

1) Memahami Masalahnya

Masing-masing peserta didik mengerjakan Latihan yang berbeda dengan teman sebelahnya.

2) Menyusun Rencana Penyelesaian

Pada tahap ini peserta didik diarahkan untuk dapat mengidentifikasi masalah, kemudian mencari cara yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3) Melaksanakan Rencana Penyelesaian

Langkah yang ketiga, peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan melihat contoh atau dari buku, dan bertanya pada guru.

4) Memeriksa Kembali Penyelesaian Tersebut

Terakhir peserta didik mengulang kembali atau memeriksa jawaban yang telah dikerjakan, kemudian peserta didik bersama guru dapat menyimpulkan dan dapat mempresentasikan di depan kelas.

John Dewey dalam Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 18) seorang ahli Pendidikan berkebangsaan Amerika memaparkan enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah ini sebagai berikut :

1) Merumuskan Masalah

Guru membimbing pesertadidik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.

2) Menganalisis Masalah

Langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

3) Merumuskan Hipotesis

Langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.

4) Mengumpulkan Data

Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

5) Pengujian Hipotesis

Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan

6) Merumuskan Rekomendasi Pemecahan Masalah

Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

e. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Syamsidah dan Suryani (2018, hlm. 21) mengemukakan sintaks model pembelajaran berbasis masalah pada tabel berikut :

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
Fase Pendahuluan (Observasi Awal)	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada mahasiswa. b. Membantu siswa membentuk kelompok 4-5 mahasiswa. c. Menghubungkan materi yang akan dipelajari dengan materi pada pertemuan sebelumnya. d. Memunculkan permasalahan terkait dengan topik materi tetap dikaitkan dengan kehidupan mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru. b. Membentuk kelompok secara heterogen. c. Terlibat dalam kegiatan apersepsi (menanya). d. Menganalisis permasalahan awal yang diberikan dengan menggunakan pengalaman dalam kehidupan (menalar).
Fase Perumusan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing mahasiswa menyusun rumusan masalah. b. Menjelaskan cara untuk melakukan kegiatan penemuan solusi dari masalah pada mahasiswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun rumusan permasalahan. b. Menyimak dan mencatat masalah yang dikemukakan oleh guru (mengamati dan menanya). c. Menyimak penjelasan guru

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
		mengenai cara melakukan kegiatan menemukan.
Fase Merumuskan Alternatif Strategi	a. Membimbing siswa mengajukan dugaan sementara berdasarkan masalah yang disusun.	a. Menuliskan hipotesis atau dugaan sementara.
Fase Pengumpulan Data (Menerapkan Strategi)	<p>a. Mengarahkan dan membimbing mahasiswa untuk melakukan eksperimen berdasarkan masalah (LKM) yang disiapkan.</p> <p>b. Berdiskusi sebagai kegiatan penemuan.</p> <p>c. Meminta mahasiswa untuk menuliskan kegiatan penemuannya pada kertas selebar.</p>	<p>a. Melakukan eksperimen berdasarkan LKM (mencoba), mengumpulkan data dan menganalisis data-data yang ditemukan (menalar).</p> <p>b. Menuliskan hasil eksperimen pada LKS melakukan penemuan di kertas selebar.</p>
Fase Diskusi	<p>a. Membimbing mahasiswa dalam kegiatan menyatukan pendapat (diskusi).</p> <p>b. Memberikan informasi/penguatan, koreksi pada mahasiswa jika diperlukan dalam kegiatan diskusi.</p>	<p>a. Berdiskusi (memberikan pendapat mengenai hasil temuan dari percobaan yang dilakukan) antar kelompok.</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan jika ada</p>

Fase Pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
		yang tidak dimengerti (menalar).
Fase Kesimpulan dan Evaluasi	a. Meminta beberapa siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi.	a. Menyampaikan Kesimpulan (mengkomunikasikan).

f. Keunggulan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning*

1) Keunggulan Model *Problem Based Learning*

Akbar dkk (2023, hlm. 51) mencantumkan lima keunggulan *Problem Based Learning* sebagai berikut :

a) Pembelajaran Aktif

PBL mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif dari peserta didik. Ini memacu pemikiran kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam skenario praktis. Peserta didik mengambil tanggung jawab untuk belajar mereka sendiri, yang dapat menyebabkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran.

b) *Contextualized Learning*

PBL mengintegrasikan pembelajaran dengan masalah atau situasi dunia nyata. Pendekatan ini membantu peserta didik melihat relevansi dan penerapan pengetahuan yang mereka peroleh. Dengan mengerjakan masalah otentik, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran dan implikasi praktisnya.

c) *Collaboration* dan *Communication*

PBL menekankan pembelajaran kolaboratif, mendorong siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah. Lingkungan kolaboratif ini memupuk komunikasi yang efektif, kerja tim, dan pengembangan keterampilan interpersonal. Peserta didik dapat mengambil manfaat dari

berbagai perspektif dan belajar bagaimana bekerja secara efektif dengan orang lain.

d) Motivasi dan Keterlibatan

PBL dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar. Keterlibatan aktif dalam memecahkan masalah, relevansi dengan situasi dunia nyata, dan kesempatan untuk bekerja dalam tim dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Peserta didik lebih mungkin untuk terlibat dan mengambil kepemilikan dari proses pembelajaran mereka.

e) Keterampilan yang dapat ditransfer

PBL mempromosikan pengembangan keterampilan yang dapat ditransfer seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan pembelajaran mandiri. Keterampilan ini berharga di luar materi pelajaran tertentu dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, mempersiapkan peserta didik untuk tantangan masa depan.

2) Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Akbar dkk (2023, hlm. 52) mencantumkan lima kelemahan *Problem Based Learning* sebagai berikut :

a) Intensif Waktu

PBL sering membutuhkan waktu dan upaya yang signifikan untuk merancang dan menerapkan secara efektif. Mengembangkan masalah otentik, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan dukungan dan bimbingan selama proses dapat memakan waktu baik bagi instruktur maupun peserta didik.

b) Cakupan Konten Terbatas

Fokus PBL pada eksplorasi mendalam terhadap masalah-masalah tertentu dapat menyebabkan cakupan konten yang lebih luas. Pendekatan ini mungkin tidak cocok untuk mata pelajaran yang memerlukan pemahaman komprehensif tentang pengetahuan dasar sebelum pindah ke konsep tingkat yang lebih tinggi.

c) Variabel Hasil Belajar

Karena sifat mandiri PBL, hasil belajar dapat bervariasi antara peserta didik. Beberapa siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami

konsep yang dimaksud atau mencapai hasil belajar yang diinginkan. Inkonsistensi dalam hasil ini mungkin menjadi perhatian dalam lingkungan penilaian standar.

d) Kurangnya Struktur

PBL mungkin kekurangan struktur dan panduan yang dibutuhkan beberapa pembelajar untuk mengarahkan proses pembelajaran secara efektif. Siswa yang lebih memilih pendekatan yang lebih terstruktur mungkin menemukan sifat open-ended dari PBL menantang dan mungkin berjuang dengan belajar mandiri.

e) Keahlian Instruktur

PBL membutuhkan fasilitator terampil yang dapat memandu proses pembelajaran secara efektif. Instruktur membutuhkan keahlian dalam merancang masalah yang bermakna, memfasilitasi diskusi kelompok, dan memberikan dukungan dan umpan balik yang tepat. Pelatihan atau pengalaman instruktur yang tidak memadai dalam PBL dapat menghambat keberhasilan penerapannya

2. *Wordwall*

a. Pengertian *Wordwall*

Lesatari dalam Sitohang, dkk (2024, hlm. 16) mengatakan “*Wordwall* merupakan sebuah platform daring yang bisa digunakan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa”.

Septyadi dalam Maryanti, dkk (2022, hlm. 40) menjelaskan bahwa *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara daring, dilengkapi dengan berbagai template siap pakai yang mudah digunakan, serta mampu menyajikan berbagai konten tugas untuk siswa.

Brand Fetch dalam Badriah, dkk (2024, hlm. 122) mengatakan “*Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang menyediakan kuis interaktif, permainan pencocokan, kata tidak beraturan, dan anagram sebagai media pembelajara”.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah platform daring berbasis website yang menyediakan berbagai fitur interaktif seperti kuis, permainan pencocokan, kata tidak

beraturan, dan anagram. Fitur-fitur ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga *Wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang efektif. *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat konten penugasan interaktif dengan mudah melalui berbagai template yang tersedia, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

b. Tujuan *Wordwall*

Lestari (2021, hlm. 2) mengatakan, “Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi browser yang menarik dan bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menarik”.

Ratnasari, dkk (2022, hlm. 1244) memaparkan bahwa Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan menjawab kuis sederhana dalam bentuk permainan atau games online edukasi. Untuk mengakses Aplikasi *Wordwall* ini tidak sulit karena peserta didik dapat mengakses langsung melalui link yang dibagikan yang akan langsung mengarahkan peserta didik menuju laman

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi berbasis browser yang dirancang sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang interaktif dan menarik. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kuis sederhana dan permainan edukatif daring. Akses ke *Wordwall* sangat mudah, di mana peserta didik dapat langsung terhubung melalui tautan yang dibagikan, yang akan mengarahkan mereka ke halaman aplikasi. Dengan demikian, *Wordwall* menyediakan platform yang mudah diakses dan menyenangkan untuk mendukung pembelajaran interaktif.

c. Fungsi *Wordwall*

Devega dalam Ratnasari, dkk (2022, hlm. 1249) mengatakan bahwa aplikasi *Wordwall* berfungsi membantu peserta didik untuk memahami

sebuah konten pembelajaran secara online dan tentunya dapat digunakan sebagai evaluasi hasil belajar.

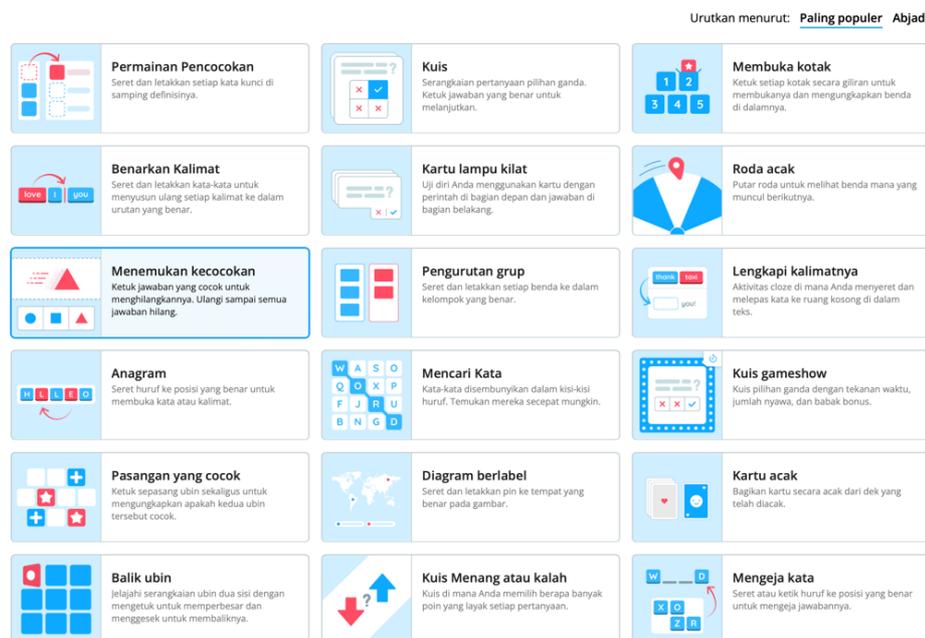
Sari dan Yarza dalam Sitohang (2024, hlm. 17) menjelaskan fungsi *wordwall* salah satunya adalah dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi Wordwall menawarkan beragam pilihan permainan seperti, *crossword*, *quiz*, *random cards* (kartu acak) dan masih banyak lagi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik untuk memahami konten pembelajaran secara daring dan sebagai sarana evaluasi hasil belajar. Selain itu, *Wordwall* juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang menarik, yang mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan beragam pilihan permainan interaktif, seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak, yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

d. Fitur-Fitur *Wordwall*

Menurut Sitohang, dkk (2024, hlm. 13) *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan fitur-fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam kelas. Media *wordwall* menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan.

Fitur yang disediakan *Wordwall* cukup lengkap mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Terdapat 18 (delapan belas) fitur atau template game, yaitu:



Gambar 2.1
Fitur Wordwall

- 1) Fitur *Match Up*, yaitu *game drag and drop* atau mencocokkan fungsi atau definisi.
- 2) Fitur *Open the Box*, yaitu game menebak isi kotak dengan mengetap kotak yang tersedia.
- 3) Fitur *Random Cards*, yaitu game menebak kartu yang dikocok secara otomatis.
- 4) Fitur Anagram, yaitu meletakkan huruf-huruf pada posisinya sesuai dengan susunan.
- 5) Fitur *Labelled Diagram*, yaitu menyusun gambar dengan metode drag and drop.
- 6) Fitur *Categorize*, yaitu serupa dengan drag and drop tetapi diletakkan pada Kolom-kolom yang tersedia.
- 7) Fitur *Quiz*, yaitu game dengan pilihan berganda.
- 8) Fitur *Find the Match*, yaitu permainan mencocokkan jawaban pada gambar yang tersedia.

- 9) Fitur *Matching Pairs*, yaitu game memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
- 10) Fitur *Missing Word*, yaitu game drag and drop yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
- 11) Fitur *Wordsearch*, yaitu game menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada Kotak-kotak (grid).
- 12) Fitur *Rank Order*, yaitu game drag and drop item sampai susunannya benar.
- 13) Fitur *Random Wheel*, yaitu game memutar roda.
- 14) Fitur *Group Sort*, yaitu game drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
- 15) Fitur *Unjumble*, yaitu *game drag and drop* kata-kata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
- 16) Fitur *Gameshow Quiz*, yaitu game pilihan berganda dengan batas waktu, batas nyawa, dan bonus.
- 17) Fitur *Maze Chase*, yaitu game berlari menuju jawaban yang benar sambil berusaha menghindari *enemy* (musuh).
- 18) Fitur *Airplane*, yaitu game dengan menyentuh layer atau menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Ma'rifah dan Mawardi (2022, hlm. 227) mengatakan bahwa Berpikir kritis merupakan investigasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menjadi hipotesis atau kesimpulan melalui pengintegrasian seluruh informasi yang tersedia sehingga memiliki justifikasi yang meyakinkan.

Ananda dkk dalam Andeline, dkk (2023, hlm.148) mengatakan “Berpikir kritis merupakan keterampilan dalam menyusun konsep, aplikasi, analisis, menyatukan dan mengevaluasi informasi.

Desmita dalam Wasahua (2021, hlm. 75) mengatakan bahwa pemikiran kritis merupakan pemahaman atau refleksi terhadap permasalahan secara mendalam, mempertahankan pikiran agar tetap terbuka bagi berbagai pendapat dan perspektif yang berbeda, tidak mempercayai begitu saja informasi-informasi yang datang dari berbagai sumber dan berpikir secara reflektif dan evaluatif.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis yaitu berpikir yang menanyakan kembali fakta, ide, gagasan, atau benar atau tidaknya hubungan antar ide. Berpikir kritis juga diartikan sebagai proses berpikir membangun suatu ide, konsep atau gagasan dari hasil pertanyaan-pertanyaan yang menanyakan kebenaran pikiran itu

b. Tujuan dan Manfaat Berpikir Kritis

a. Tujuan Kemampuan Berpikir Kritis

Susanti, dkk (2022, hlm. 23) mengatakan bahwa tujuan berpikir kritis yakni untuk dapat menguji suatu pendapat atau juga ide, termasuk di dalamnya bagaimana melakukan pertimbangan atau juga pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut biasanya didukung oleh adanya kriteria yang bisa dipertanggungjawabkan.

Hartati, dkk (2023, hlm. 17) mengatakan, “Tujuan berpikir kritis adalah untuk mengembangkan kemampuan individu untuk memahami informasi dengan lebih baik. Mengevaluasi argument secara objektif dan rasional, serta membuat keputusan yang tepat dan informasi yang lengkap” Ada beberapa tujuan dari berpikir kritis. Diantaranya :

- 1) Mengidentifikasi kelemahan dalam argument. Dalam hal ini, berpikir kritis memungkinkan individu untuk mengidentifikasi kelemahan dalam sebuah argument, dan menganalisis informasi secara kritis dan obyektif. Dengan demikian, individu dapat membedakan argument yang valid dan argument yang tidak valid, sehingga membentuk pandangan yang lebih bbaik tentang sudut pandang permasalahan.

- 2) Mengambil keputusan yang tepat. Berpikir kritis membantu individu untuk mengevaluasi berbagai opsi dan kemudian membuat keputusan yang tepat sehingga mendapatkan informasi yang lengkap.
- 3) Membangun kemampuan kognitif. Berpikir kritis membangun kemampuan kognitif individu untuk memproses informasi dengan lebih baik. Ini melibatkan pengembangan kemampuan untuk menganalisis, menginterpretasi, dan mempertimbangkan berbagai opsi sebelum mengambil keputusan.
- 4) Memecahkan masalah. Berpikir kritis memungkinkan individu untuk memecahkan masalah yang kompleks dengan cara yang rasional dan obyektif. Ini melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan keyakinan yang mapan, mencari solusi yang kreatif dan inovatif, serta mempertimbangkan konsekuensi dari Tindakan yang diambil.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berpikir kritis yaitu usaha untuk mengembangkan kemampuan individu dalam memahami informasi yang lebih baik, mengevaluasi argument secara obyektif dan rasional, serta membuat keputusan yang tepat untuk mendapatkan informasi yang lengkap.

b. Manfaat Kemampuan Berpikir Kritis

Susanti, dkk (2022, hlm. 15) mengatakan bahwa Berpikir kritis memberikan keuntungan seperti meningkatkan kemandirian, memperkuat rasa percaya diri, serta membantu seseorang dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih bijaksana.

Ariadila, dkk (2023, hlm. 668) mengatakan salah satu manfaat kemampuan berpikir kritis yaitu membantu individu untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka, memecahkan masalah dengan lebih efektif, dan mengambil keputusan yang lebih bijaksana

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir kritis memberikan kontribusi signifikan terhadap perkembangan individu. Pertama, kemampuan ini memupuk kemandirian dan kepercayaan diri, memungkinkan seseorang untuk menghadapi persoalan dengan lebih bijak. Kedua, berpikir kritis meningkatkan efektivitas dalam memecahkan

masalah, membantu individu untuk menemukan solusi yang rasional dan terukur. Ketiga, kemampuan ini memperkuat proses pembelajaran, memungkinkan pemahaman materi yang lebih mendalam dan komprehensif. Terakhir, berpikir kritis berperan penting dalam pengambilan keputusan yang bijaksana, memastikan setiap tindakan didasarkan pada analisis yang matang dan logis. Dengan demikian, berpikir kritis adalah keterampilan fundamental yang memperkaya kehidupan individu, membekali mereka dengan kemampuan untuk beradaptasi dan berhasil dalam berbagai situasi.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Facione dalam Putri, dkk (2024, hlm. 12303) mengatakan bahwa terdapat enam indikator berpikir kritis, yaitu :

- 1) *Interpretation*
- 2) *Analysis*
- 3) *Inference*
- 4) *Evaluation*
- 5) *Explanation*
- 6) *Self-Regulation*

Andeline, dkk (2023, hlm. 150) merincikan indikator berpikir kritis dalam penelitiannya sebagai berikut :

- 1) Kemampuan untuk menjelaskan dengan sederhana, dengan mengidentifikasi elemen analisis dan fokus pada pertanyaan yang relevan
- 2) Kemampuan untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dengan mengenali asumsi-asumsi yang terlibat
- 3) Kemampuan untuk merencanakan strategi dan taktik, dengan mengidentifikasi masalah dalam situasi yang diberikan dan menyajikan solusi atau jawaban yang sesuai.
- 4) Kemampuan untuk menarik kesimpulan dengan mengidentifikasi kesimpulan yang logis dan mencari alternatif lain dalam menyelesaikan masalah.

Palupi, dkk (2021, hlm. 12) merincikan indikator berpikir kritis untuk mengidentifikasi perilaku yang sistematis pada peserta didik, antara lain sebagai berikut :

- 1) keterampilan menganalisis
- 2) Keterampilan mensitesi
- 3) Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah,
- 4) Keterampilan dalam menyimpulkan
- 5) Keterampilan mengevaluasi atau menilai.

d. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kritis

Facione dalam Susanti, dkk (2022, hlm. 153) mengatakan terdapat beberapa ciri-ciri kemampuan berpikir kritis yaitu sebagai berikut :

- 1) Mampu menganalisis materi pelajaran dalam materi pelajaran dengan baik;
- 2) Mampu menggambarkan kondisi masalah yang sedang dibahas;
- 3) Mampu mengungkapkan secara eksplisit materi pelajaran;
- 4) Sopan dan santun dalam mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan;
- 5) Suka bertanya dan menjawab pertanyaan dalam kegiatan pembelajaran;
- 6) Peka terhadap situasi dan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung;
- 7) Memiliki rasa ingin tahu yang kuat;
- 8) Tidak mudah putus asa atau putus asa menghadapi masalah belajar di kelas;
- 9) Mampu menggunakan bahasa lisan dengan cara yang bervariasi dan menarik untuk didengar;
- 10) Mampu berkomunikasi dengan lancar dan antusias.

e. Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Dilihat Dari Hasil Belajar

Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan kognitif tingkat lanjut yang idealnya dikuasai para pelajar saat mereka berusaha memecahkan berbagai persoalan. Nugraha, dkk (2020, hlm. 127) mengatakan bahwa dalam taksonomi Bloom, penguasaan berpikir tingkat tinggi atau HOTS menjadi puncak dari struktur kognitif. Revisi taksonomi Bloom oleh

Anderson dan Krathwohl dalam Nugraha dkk (2020, hlm. 127) menjelaskan bahwa keterampilan kognitif dapat dibagi menjadi dua kategori utama. Pertama, ada keterampilan kognitif dasar atau LOTS, yang mencakup kegiatan pembelajaran seperti mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan. Kedua, terdapat keterampilan kognitif lanjutan atau HOTS, yang meliputi kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan. Nugraha dkk (2020, hlm. 128) mengatakan bahwa analisis, evaluasi, dan penciptaan adalah tiga tingkat keterampilan berpikir yang lebih tinggi. HOTS merupakan kemampuan yang diperlukan untuk mengatasi masalah rumit dalam menyelesaikan suatu tugas. Selain itu, pertanyaan yang dibuat dengan pendekatan HOTS juga dapat dipakai untuk menilai kemampuan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kritis siswa adalah elemen yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar yang telah mereka jalani. Sudjana dalam Rachmawati dkk (2021, hlm. 50) menyampaikan bahwa hasil belajar dari siswa adalah perubahan perilaku yang muncul sebagai konsekuensi dari aktivitas yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Pernyataan ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Bloom dalam Magdalena (2022, hlm. 30), yang menyebutkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga dimensi, yaitu sikap, keterampilan psikomotorik, dan aspek kognitif.

Evaluasi kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan dengan mengukur aspek kognitif peserta didik melalui pemberian tes dalam kegiatan pembelajaran. Nahadi dkk (2021, hlm. 71) mengatakan bahwa alat ukur yang dikenal sebagai pertanyaan HOTS dipergunakan untuk menilai kecakapan berpikir tingkat tinggi yang lebih dari sekadar mengatakan, menguraikan, atau menerapkan. Butir soal HOTS ini dapat menjadi acuan dalam melihat seberapa jauh perolehan yang didapatkan oleh siswa selama belajar. Hal ini juga didukung oleh konsep berpikir kritis dari Ennis dalam Mukti dan Istiyono (2018, hlm. 107) mengatakan bahwa tes membutuhkan pelibatan mental, teknik dan penggambaran yang dipakai guna

menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, dan memperoleh pengetahuan baru.

Dari uraian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa diukur dari aspek kognitif dimana bentuk yang diberikan dalam bentuk tes. Perolehan yang didapatkan oleh siswa dalam pengerjaan tes ini dapat mencerminkan kepada hasil belajar, Jika hasilnya tinggi atau di atas batas minimal, maka kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dan sebaliknya jika hasilnya siswa rendah atau di bawah batas minimal, maka kemampuan berpikir kritis siswa yang belum meningkat/lemah. Yuni dalam Masrinah dkk (2023, hlm. 31) mengatakan bahwa dengan menguasai keterampilan berpikir kritis, siswa mampu mengenali, menganalisis, serta menyelesaikan masalah secara kreatif dan logis sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat.

4. Keterkaitan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Atika, dkk (2024, hlm. 202) mengatakan, “*Problem Based Learning* ialah model pembelajaran yang membangun peserta didik guna memahami proses belajar secara kolaboratif melalui kelompok guna menyelesaikan permasalahan.” Sejalan dengan Putri & Hamimah dalam Atika, dkk (2024, hlm. 203) Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif dan keterampilan berpikir kritis, ketika peserta didik berkolaborasi guna memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, sumber daya yang digunakan harus mampu mendukung peserta didik dalam memahami dan menerapkan konten pembelajaran yang disampaikan, sehingga keaktifan mereka tetap terjaga. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan. Media pembelajaran interaktif yang mampu digunakan adalah *Wordwall*, sesuai yang dikemukakan Maghfiroh dalam Atika, dkk (2024, hlm. 203) mengatakan bahwa “Media *Wordwall* dapat membangun hubungan yang berguna pada peserta didik”. Sejalan dengan Mujahidin, dkk dalam Atika, dkk (2024, hlm.

203) Hal tersebut mampu memiliki kemampuan untuk menimbulkan berbagai jenis minat, antusiasme, dan keinginan untuk kegiatan belajar. Teori tersebut menyebutkan hubungan yang berguna antar peserta didik salah satunya akan menimbulkan keinginan untuk kegiatan belajar. Kemudian, Fajriani dkk dalam Putri dkk (2024) mengatakan bahwa setelah menggunakan *wordwall* keterampilan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan.

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah berbantuan media *wordwall* merupakan model pembelajaran secara berkelompok, dengan mengkombinasikan media pembelajaran *wordwall* sebagai perantara dalam penyampaian informasi yang ingin disampaikan guru. Implementasi model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* dapat lebih melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, kemampuan berpikir kritis siswa akan meningkat. Hal ini sejalan dengan Putri & Hamimah dalam Atika, dkk (2024, hlm. 203) mengatakan bahwa Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif dan keterampilan berpikir kritis, ketika peserta didik berkolaborasi guna memecahkan permasalahan yang dihadapi. Dalam teori tersebut mengatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, Sanjaya dkk (2024, hlm. 111) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa “terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan *wordwall* pada model PBL”.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan *wordwall* dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu penggunaan media *wordwall* dalam penyampaian materi bisa menumbuhkan ketertarikan siswa untuk belajar dan berperan aktif selama proses pembelajaran.

B. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.2
Penelitian Yang Relevan

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitsn	Persamaan	Perbedaan
1.	Regina Mulia Riska Putri, Sudarno, Dini Octoria (2024)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> dan <i>Discovery Learning</i> dengan Media <i>Wordwall</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kritis (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 7	SMA Negeri 7 Surakarta	Studi Eksperimen & Teknik <i>purposive sampling</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan l uji independent sample t-test dengan thitung > tabel, yaitu 2,87 > 1,66757 dengan nilai signifikansi (2-tailed) yakni $0,00 < 0,05$. Hasil pengujian Tersebut mengindikasikan adanya pengaruh penerapan model <i>problem based learning</i> dan <i>discovery</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel X yaitu <i>Problem Based Learning</i>. 2. Variable Y yaitu Berpikir Kritis. 3. Media <i>Wordwall</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Terdapat variable X lain yaitu <i>Discovery Learning</i>

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitisn	Persamaan	Perbedaan
		Surakarta Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun Ajaran 2023/2024)			<i>learning</i> dengan media <i>wordwall</i> terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.		
2.	Annisa Ghanissani Qonita, Sri Lestari Handayani (2023)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi	SDN Ciracas 10 Pagi	Quasi Ekperimen & Teknik <i>Probability Sampling</i>	Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Berbantuan Wordwall menunjukkan keefektifannya, yang mana pada kelas eksperimen yang menerima perlakuan dan kelas kontrol dengan tanpa	1. Variabel Y yaitu berpikir kritis 2. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	1. Lokasi penelitian 2. Variabel X yaitu <i>Project Based Learning</i> 3. Materi Gaya Gravitasi

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitisn	Persamaan	Perbedaan
		pada Kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi			perlakuan menghasilkan nilai 79,78 > 70,13 Selain itu, Hasil hipotesis dengan uji-t memperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 <0,005 yang membuktikan adanya pengaruh pada penelitian.		
3.	Indah Br Ginting, Ribka Kariani Sembiring, Patri Janson Silaban, Nova Florentina Ambarwati,	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Wordwall</i>	SD Negeri 040444 Kabanjabe	Kuantitatif dengan menggunakan metode <i>One Group Pretest-Posttest-design &</i>	Hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Liliefors (Kolmogorov Smirnov) dengan hasil $0,200 \geq 0,05$	1. Variabel X yaitu <i>Problem Based Learning</i> 2. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	1. Lokasi Penelitian 2. Variabel Y yaitu kemampuan pemecahan masalah

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitisn	Persamaan	Perbedaan
	Anton Sitepu (2024)	Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 040444 Kabanjahe		Teknik <i>Purposive Sampling</i>	sehingga dapat dikatakan bahwa data telah terdistribusi normal. Berdasarkan pengujian koefisien korelasi dapat dilihat bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,860 artinya $r_{hitung}(0,860) \geq r_{tabel}(0,361)$. Maka terdapat pengaruh yang sangat kuat antara model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>		3. Mata pelajaran matematika

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitisn	Persamaan	Perbedaan
					berbantuan <i>Wordwall</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe.		
4.	Firman Sanjaya, Leni Maryani, Hasybi Maulana (2024)	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Evaluasi <i>Wordwall</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan	SMA Sumatra 40 Bandung	Kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah <i>nonequivalent control group design</i> .	Hasil pengujian menggunakan uji independent sample test diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menandakan terdapat	<ol style="list-style-type: none"> Variabel X yaitu <i>Problem Based Learning</i>. Variable Y yaitu Berpikir Kritis. Media <i>Wordwall</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Lokasi Penelitian

No	Nama Penelitti/Tahun	Judul	Tempat Penelitian	Pendekatam & Analisis	Hasil Penelitisn	Persamaan	Perbedaan
		Berpikir Kritis Siswa			peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yang menggunakan wordwall pada model problem based learning dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.	4. Mata pelajaran ekonomi	

C. Kerangka Pemikiran

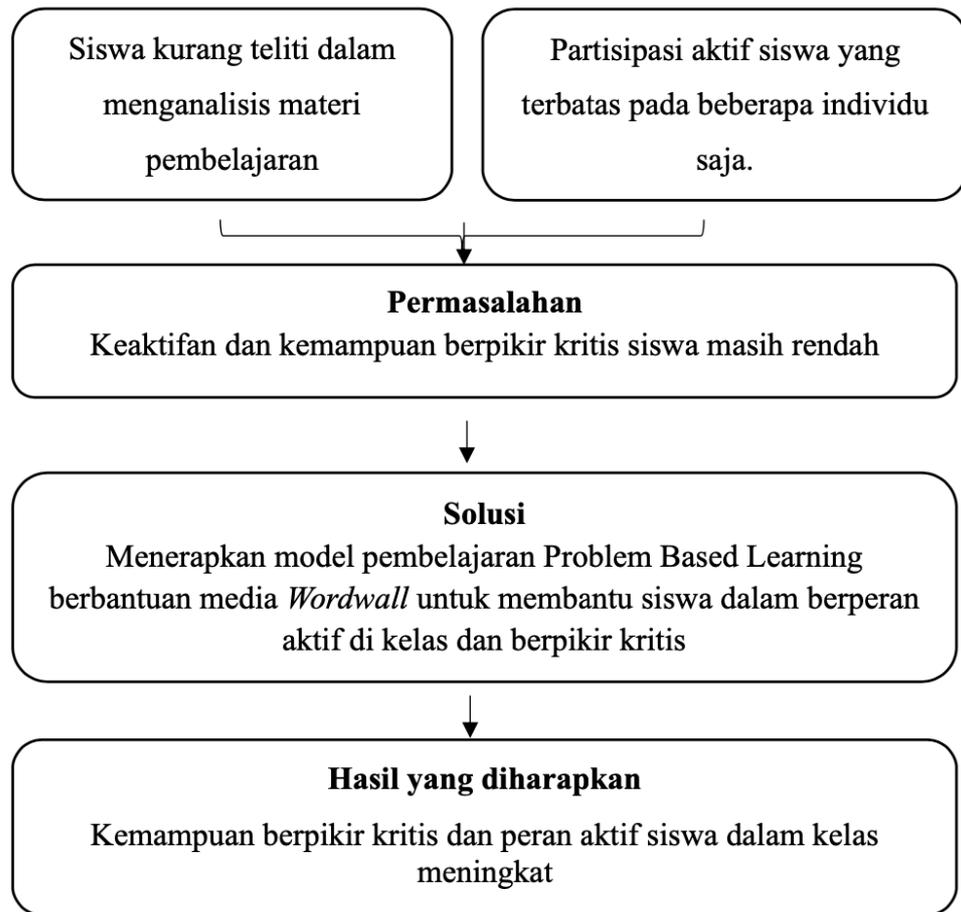
Belajar merupakan sebuah perjalanan yang melibatkan interaksi dinamis antara siswa, guru, dan berbagai materi ajar dalam ekosistem pendidikan. Tujuan pembelajaran guna membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan keyakinan mereka. Proses ini dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku siswa dan peningkatan kemampuan mereka setelah mereka mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, permasalahan dalam kelas yaitu siswa kurang mencermati materi yang dijelaskan guru, kurang memahami isu dengan cermat dalam menjawab pertanyaan atau soal uraian serta sedikitnya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran terlihat seperti searah dan hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang menjadi dasar kurang aktifnya siswa didalam kelas yaitu pemanfaatan model pembelajaran yang kurang variatif, khususnya metode ceramah yang terlalu sering diterapkan, mengakibatkan siswa menjadi pasif. Dalam situasi ini, guru menjadi tokoh sentral, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar, yang pada akhirnya menghambat pengembangan potensi mereka.

Selaras dengan hal itu, model pembelajaran yang berfokus pada siswa dan mampu meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis adalah model *Problem Based Learning*. Sjamsulbachri (2019, hlm. 130) mengatakan “Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari (otentik) yang bersifat terbuka (*open-ended*) untuk diselesaikan oleh peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan menyelesaikan masalah, keterampilan social, keterampilan untuk belajar mandiri, dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru” Penerapan model PBL merupakan alternatif yang diaplikasikan peneliti untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Karena salah satu kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif dari peserta didik. Dalam hal ini akan memacu pemikiran

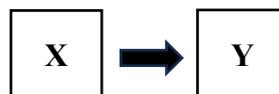
kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan penerapan pengetahuan dalam proses diskusi kelompok. Ma'rifah dan Mawardi (2022, hlm. 227) mengatakan bahwa Berpikir kritis merupakan investigasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menjadi hipotesis atau kesimpulan melalui pengintegrasian seluruh informasi yang tersedia sehingga memiliki justifikasi yang meyakinkan. Keterampilan berpikir kritis dapat dilihat berdasarkan indikator. Palupi, dkk (2021, hlm. 12) merincikan indikator berpikir kritis yaitu keterampilan menganalisis, Keterampilan mensitesi, Keterampilan mengenal dan memecahkan masalah, Keterampilan dalam menyimpulkan, Keterampilan mengevaluasi atau menilai.

Penggunaan media interaktif juga sangat berpengaruh baik dalam proses pembelajaran. Media interaktif akan membuat suasana belajar lebih seru dan menarik untuk siswa, karena penyajian materi pembelajaran lebih menarik, menjadikan siswa akan lebih tergerak untuk belajar, media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah *wordwall*. Ratnasari, dkk (2022, hlm. 1244) memaparkan bahwa Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan menjawab kuis sederhana dalam bentuk permainan atau games online edukasi. Sejalan dengan Putri dalam Putri dkk (2024) menyampaikan bahwa *Wordwall* dapat dimanfaatkan dengan optimal dalam proses pembelajaran karena menggabungkan teknologi yang menciptakan kenyamanan sekaligus menarik perhatian siswa. Selain sebagai aplikasi permainan dengan berbagai fitur, Putri juga menjelaskan bahwa tema yang tersedia bisa dicocokkan sesuai gaya belajar siswa dan dilengkapi dengan musik latar. Ia menambahkan bahwa *Wordwall* juga berperan sebagai media sosialisasi yang membantu siswa membangun keakraban dengan teman-teman sebagai bagian dari proses belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fajriani dkk dalam Putri dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penulis memilih pendekatan berikut dalam merangkai pemikiran ini :



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.3
Paradigma Penelitian

Keterangan :

- X = Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Wordwall*
- Y = Kemampuan Berpikir Kritis
- ➔ = Garis Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) menjelaskan bahwa asumsi adalah dasar pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti sebagai titik tolak dalam penelitian.

Prasetyo, dkk (2022, hlm. 383) menjelaskan pengertian Asumsi sebagai berikut :

Asumsi atau anggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya, asumsi biasa berasal dari postulat, yaitu kebenaran (dalil- dalil) apriori yang tidak dapat dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa asumsi adalah sebuah representasi atau konklusi dari penulis tetapi belum dapat dibuktikan karena perlu diuji terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti menguraikan asumsi sebagai berikut:

- a. Guru memiliki kemampuan untuk menerapkan model *Problem Based Learning*
- b. Model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan siswa dan kemampuan berpikir kritisnya
- c. Guru dapat menggunakan media *wordwall* sebagai alat bantu untuk model pembelajaran
- d. Fasilitas yang diperlukan guna menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* dianggap memadai

2. Hipotesis

Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) mengatakan bahwa hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang secara teoritis telah dirumuskan dalam kerangka pemikiran, namun perlu diuji kebenarannya melalui bukti empiris.

Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara yang diajukan oleh penulis terkait masalah penelitian yang dihadapi. Namun, untuk menentukan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau tidak, perlu dilakukan pengujian kebenarannya melalui penelitian. Sehubungan dengan itu, peneliti mengusulkan beberapa hipotesis sebagai berikut:

- a. Hipotesis 1 (H1) : Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* pada kelas eksperimen.
- b. Hipotesis 2 (H2) : Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol.
- c. Hipotesis 3 (H3) : Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- d. Hipotesis 4 (H4) : Terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas X SMA Negeri 17 Bandung.