

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di sekolah dasar kelas rendah merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkret, dimana proses pembelajaran menitikberatkan interaksi dengan benda atau peristiwa *real* khususnya dalam pembelajaran IPAS di SD. Pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki, agar peserta didik mampu memahami konsep IPAS melalui *learning by doing* (Ramadianti, 2021, hlm. 94). Pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, meliputi aspek intelektual, emosional, dan spiritual. Dalam Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1-5, **Allah Berfirman:**

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝۵

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."

Pada ayat tersebut dijelaskan mengenai penciptaan manusia serta pentingnya ilmu pengetahuan tentang pembelajaran sebagai suatu proses dalam pembentukan karakter manusia. Selain itu, Allah SWT juga memerintahkan seluruh umat'Nya untuk tidak berhenti belajar dan terus menuntut ilmu. Dengan berbekal ilmu, manusia mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah SWT. Dari penjelasan ayat di atas, berarti surat *Al-Alaq* merupakan salah satu bukti bahwa pembelajaran sangat penting untuk ditempuh juga dan memiliki relevansi yang besar dalam pengembangan potensi manusia pada bidang pendidikan. Maka dari itu pemerintah juga wajib untuk mengusahakan dan menyelenggarakan pendidikan dengan sangat baik.

Model *Problem Based Learning* ini merupakan pembelajaran mengharuskan partisipasi aktif dari peserta didik. Model ini juga dinilai mampu menumbuhkan

kemahiran intelektual peserta didik dalam meningkatkan pemahaman bacaannya (Budiarti & Airlanda, 2019, hlm. 95-96). Model (PBL) mempunyai karakteristik untuk mendorong pengembangan kemampuan berpikir. Dalam PBL, peserta didik diarahkan untuk berpikir kritis dalam mencapai tujuan. Pada proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat memecahkan masalah dengan kelompoknya, sedangkan guru memandu jalannya diskusi (Novianti, *et. al.*, 2020, hlm. 96). Model PBL ialah model yang dalam prosesnya dilandasi dengan permasalahan yang dalam penyelesaiannya diperlukan penyelidikan dan pemahaman (Ramlawati, 2017, hlm. 132).

Model PBL berfokus pada pemecahan masalah dengan memperoleh pengetahuan yang diinginkan. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat memperoleh pengalaman dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif dengan kelompoknya (Defiyanti, 2019, hlm. 66). Model pembelajaran PBL ini memiliki sintak, antara lain orientasi masalah, pengorganisasian, bimbingan, pengembangan, serta analisis dan evaluasi (Evi & Indarini, 2021, hlm. 144-145). Model PBL juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan bekerja dalam kelompok, serta keterampilan komunikasi yang efektif dalam mencari solusi atas masalah yang dihadapi. Dengan demikian, PBL tidak hanya mengembangkan pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial yang sangat diperlukan di dunia nyata.

Dalam konteks pembelajaran yang berkualitas dan berbasis teknologi, penerapan model PBL sejalan dengan Slogan Universitas Pasundan, yaitu "*Pengkuh Agamana, Luhur Elmunya, Jembar Budayananya*". Salah satu nilai yang terkandung dalam slogan tersebut adalah "*Luhur Elmunya*" yang berarti memiliki ilmu yang tinggi atau menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk mendukung penerapan model PBL secara optimal, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif. Misalnya, media *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran berbasis masalah, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, efektif, dan efisien.

Wordwall yaitu salah satu media yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Media berbasis *website* ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menurut Ninawati (2021) (dalam Permana, S. P., 2022, hlm. 7833), media *Wordwall* yakni alat yang bisa dipakai untuk menilai pembelajaran peserta didik. Selain itu, media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, media *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Lubis, A.P. dan Nuradin (2022, hlm. 37) dengan judul “Efektivitas Media *Wordwall* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Ketika Belajar Matematika Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *Wordwall* terhadap peningkatan belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan uji statistik *t-test* untuk mengukur efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Wordwall* berpengaruh secara signifikan terhadap meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan skor rata-rata 79,67 dari skor 100. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *Wordwall* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran serta fokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti (Matematika dengan IPAS), model pembelajaran yang digunakan (PBL dengan tanpa model pembelajaran), serta lokasi penelitian (SDN 083 Babakan Surabaya dengan SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung). Fungsi penilaian media *Wordwall*, yang meliputi pengelompokan, esai cepat, menjodohkan, dan kuis, masing-masing mempunyai kualitas yang unik. Sedangkan menurut Kurniasih (2021) (dalam Sinaga, Y. M., 2022, hlm. 1847) media *Wordwall* yakni salah satu program *web* yang

ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif, merupakan salah satu program *online* yang ditawarkan sebagai upaya peningkatan kegiatan pembelajaran seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif di dalam kelas terutama saat pembelajaran pada mata pembelajaran IPAS.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah ilmu tentang alam dan sosial yaitu segala sesuatu yang terdapat di alam dan sosial serta terdapat peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya. Ilmu pengetahuan alam dan sosial ini sangat penting dipelajari, karena segala aktivitas manusia selalu berhubungan erat dengan alam dan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan Metode pemecahan masalah dalam IPAS secara signifikan meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk peserta didik kelas V SD, dengan skor rata-rata meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua, menunjukkan kesesuaiannya untuk belajar (Sari, N., Hendri, W., & Nara, Y., 2016, hlm. 237-243). IPAS merupakan ilmu yang bersifat aktual serta membahas tentang fakta dan gejala alam. Fakta dan gejala-gejala alam tersebut bisa menjadikan pembelajaran IPAS tidak hanya berbentuk verbal namun juga aktual. Hakikat IPAS sebagai proses diharapkan mampu membentuk pembelajaran IPAS yang aktual (Wedyawati & Lisa, 2018, hlm. 156).

Urbafani & Rozie (2022, hlm. 2) pembelajaran IPAS di SD tidak hanya menekankan konsep-konsep IPAS saja, namun menekankan pada proses penemuan. Dengan demikian, setelah peserta didik mengikuti pembelajaran IPAS, peserta didik tidak hanya paham saja tetapi juga paham dan memiliki keterampilan serta perilaku ilmiah pada pembelajaran IPAS. Serupa dengan pendapat Nurbaeti & Sunarsih (2020, hlm. 109-116) pada jenjang SD, pembelajaran IPAS tidak hanya belajar tentang hasil belajar konsep dan prinsip alam. Namun juga peserta didik belajar menemukan dan memecahkan masalah, serta bersikap ilmiah. Pembelajaran IPAS SD dapat menyesuaikan dengan situasi belajar peserta didik, yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari peserta didik dengan cara melakukan kegiatan praktikum, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara pengajaran guru yang dilakukan oleh peserta didik jika dalam proses pembelajaran pengajaran dilakukan dengan baik, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan. Belajar adalah proses berinteraksi dengan situasi yang ada disekitar individu, yaitu peserta didik. Belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi pembentukan pribadi dan kepribadian individu. Menurut Arsyad (2021, hlm. 47-54) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang terjadi dalam kehidupan setiap orang. Belajar merupakan ciri khas manusia, sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja dan dimana saja, baik di sekolah, kelas, rumah, jalanan, dan dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya (Hamdani, 2023, hlm. 17).

Dengan demikian, hasil belajar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan yang mencerminkan keberhasilan peserta didik dalam menyerap dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Hasil belajar menurut Supit (2023, hlm. 6994-7003) adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan pengalaman belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada suatu pokok pembahasan. Menurut Amelia (2023, hlm. 595-604) hasil belajar secara umum dapat diartikan sebagai suatu prestasi yang diperoleh peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar bersamaan dengan perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam sebuah simbol huruf atau kalimat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang dicapai oleh peserta didik sebagai individu maupun kelompok setelah melalui proses pembelajaran yang meliputi tingkah laku, kemampuan, dan keterampilan setelah melakukan pembelajaran di kelas. Hasil belajar merupakan skor yang dihasilkan peserta didik melalui tes awal dan tes akhir. Hasil

belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang telah menghadapi proses peralihan ilmu pengetahuan dari orang dewasa. Dengan adanya hasil belajar, peserta didik mampu mengetahui seberapa jauh pengetahuan yang diserap, dipahami, dan dimiliki dalam materi pelajaran. Selain itu, hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar sangat penting karena menunjukkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran, terutama bagi peserta didik kelas V SD yang berkisar usia 10 hingga 11 tahun. Pada usia ini, peserta didik memasuki fase operasional konkret. Menurut pendapat Peaget & Basri (dalam Setyani, *et. al.*, 2023, hlm. 64), pada anak usia 7 hingga 11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak biasanya sudah dapat menggunakan pemikiran logis, namun mereka belum bisa berpikir secara abstrak dan hanya menggunakan logika untuk hal-hal fisik. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi pelajaran, diperlukan benda konkret agar peserta didik dapat mengamati dan menganalisis lebih baik. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih baik (Fardiana, *et. al.*, 2023, hlm. 45).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru di SD Negeri 029 Cilengkrang, pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun hasil data di lapangan diperoleh dari hasil nilai ulangan harian dan penilaian tengah semester peserta didik kelas V SD Negeri 029 Cilengkrang pada tabel 1.1. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian dan PTS Muatan IPAS Kelas V D Negeri 029
Cilengkrang Tahun Ajaran 2024/2025**

NO	Penilaian	Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	Ulangan Harian	27	70	17	11	62,96%	37,04%
2.	Ulangan Sumatif	27	70	15	13	55,56%	44,44%

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada saat observasi awal nilai ulangan harian dan penilaian sumatif pada muatan IPAS di kelas V SD Negeri 029 Cilengkrang masih banyak yang belum mencapai nilai dari standar minimum KKTP yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan fokus pembelajaran masih berorientasi pada guru. Dalam pelaksanaannya guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi karena keterbatasan waktu. Hal ini berpengaruh terhadap sikap peserta didik di kelas, peserta didik menjadi cepat bosan dalam pembelajaran, akibat dari gejala tersebut peserta didik mengalami kesulitan dalam mengolah pengetahuan yang telah mereka pelajari tentunya hal ini sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik kelas VD SD Negeri 029 Cilengkrang yang cukup rendah. Hampir sebagian dari jumlah keseluruhan peserta didik menunjukkan presentase hasil belajar IPAS yang masih belum optimal.

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall*. Model PBL menekankan pada pemecahan masalah sebagai inti pembelajaran, dimana peserta didik diajak untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mencari solusi secara mandiri maupun berkelompok. Dalam penerapannya, penggunaan media *Wordwall* dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih interaktif, seperti kuis, menjodohkan, dan pencarian kata, yang sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis masalah.

Dengan menggabungkan model PBL dan media *Wordwall*, peserta didik tidak hanya terlibat aktif dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga mendapatkan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Media *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam tahap eksplorasi masalah, diskusi kelompok, hingga evaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung masih tergolong rendah, yakni berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah.
2. Keterbatasan model pembelajaran yang lebih dipusatkan kepada guru dan peserta didik cenderung memperhatikan arahan dari guru dan juga kurangnya model yang bervariasi dalam model pembelajaran terutama dengan menggunakan media digital dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.
3. Kurangnya penggunaan teknologi seperti media *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran IPAS yang interaktif dan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model PBL berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh model PBL berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh bagaimana model PBL berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung.

2. Untuk menemukan seberapa besar pengaruh model PBL berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan teori serta konsep pendidikan. Penelitian ini membantu meningkatkan kemampuan guru, hasil belajar peserta didik dan mengatasi masalah pendidikan. Selain itu, penelitian ini akan membantu mengembangkan model pembelajaran inovatif, meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Penelitian ini pun berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran efektif, menciptakan generasi yang cerdas dan inovatif serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Hasilnya dapat membantu guru, peserta didik, orang tua dan pengambil keputusan dalam membuat kebijakan pendidikan yang tepat.

F. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman tentang efektifitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS dan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran inovatif.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.
- 2) Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik, dalam kegiatan kelompok maupun perorangan.
- 4) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model Media di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai penerapan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi yang mendukung tentang penelitian mengenai model *Problem Based Learning*.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan, sebagai berikut:

1. Model Problem Based Learning

Model *Problem Based Learning* merupakan model yang menekankan pada penyelesaian masalah nyata sebagai kontekstualisasi pembelajaran (Ardianti, *et. al.*, 2021; Kurniasih, 2014, hlm. 61). Dalam PBL, peserta didik diajak untuk bekerja dalam kelompok, mencari informasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang disajikan (Fathah & Masjid, 2023; Karina & Yani, 2020; Yesya, *et. al.*, 2023, hlm. 144-145). Proses ini dirancang untuk menstimulasi keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Penerapan PBL dalam pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif. Peserta didik tidak hanya mempelajari teori tetapi juga menerapkannya dalam menyelesaikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kegunaan pembelajaran berbasis masalah merangsang berpikir dalam situasi yang berfokus pada masalah dunia nyata, terlepas dari apa yang peserta didik telah alami atau lihat, termasuk belajar bagaimana belajar. Menurut Hotimah (2020, hlm. 7) PBL adalah suatu model yang digunakan oleh guru, terutama ketika belajar di kelas mata pelajaran IPAS, untuk menyajikan masalah kehidupan sehari-hari seperti alam semesta dan isinya, atau untuk mendorong peserta didik berpikir kritis tentang masalah yang harus dipecahkan dalam mata pelajaran IPAS sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru saja.

Penerapan model PBL dalam proses pembelajaran tentunya memiliki beberapa keunggulan. Jannah, *et. al.*, (2020, hlm. 5000-5015) kelebihan model PBL adalah: (1) peserta didik dilatih untuk merancang penemuan. (2) berpikir dan bertindak kreatif. (3) peserta didik dapat secara realistis memecahkan masalah yang dihadapinya. (4) mengidentifikasi dan mengevaluasi masalah; (5) merangsang perkembangan berpikir maju untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik secara memadai; (6) membuat masalah lebih relevan dengan kehidupan. dan (7) mengajar peserta didik untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Lebih lanjut, Jannah *et. al.*, (2020, hlm. 5000-5015) juga menyebutkan kekurangan dari PBL, seperti (1) peserta didik cenderung mudah frustrasi saat melakukan proses inquiri; (2) akses peserta didik terhadap pertanyaan dari guru berkurang, dan (3) peserta didik menjadi kurang percaya diri saat belajar mandiri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model yang menekankan penyelesaian masalah nyata sebagai konteks pembelajaran, dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mencari informasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Model PBL merangsang keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, dengan keunggulan seperti pelatihan dalam merancang penemuan, kemampuan memecahkan masalah secara realistis, dan mendorong tanggung jawab peserta didik atas pembelajaran mereka. Namun, PBL juga memiliki kekurangan, seperti potensi frustrasi peserta didik, berkurangnya akses terhadap pertanyaan dari guru, dan

penurunan rasa percaya diri saat belajar mandiri. Secara keseluruhan, model PBL efektif dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, meskipun tantangan tertentu perlu diperhatikan.

2. Media Wordwall

Guru dapat menciptakan banyak media pembelajaran dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs *web* dimana dipergunakan sebagai pembuat penilaian pemahaman peserta didik contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan peserta didik dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis dimana kemudian disebut *Wordwall* (Oviliani & Susanto, 2023, hlm. 81-95). *Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk bersaing, motivasi belajar peserta didik dapat bertambah dengan adanya hal tersebut. Kegiatan-kegiatan ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu dan dirancang untuk melibatkan pelajar pada proses belajar.

Media *Wordwall* merupakan pilihan alat agar dapat belajar secara dua arah, seperti yang diungkapkan oleh Pradani (2022, hlm. 81-95) bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. *Wordwall* ini selain dapat digunakan sebagai sumber belajar juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dari guru kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam. *Platform* ini menyediakan antarmuka ramah pengguna yang memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan konten, gambar, dan pertanyaan mereka sendiri. *Wordwall* memungkinkan guru bisa memberikan pengajaran materi melalui media dimana lebih memberikan ketertarikan dan menyenangkan. Media *Wordwall* ini mempunyai pengaruh yang besar kepada penilaian akhir serta ketertarikan belajar pelajar maupun menambah semangat dan motivasi belajar peserta didik (Wahyuni, *et. al.*, 2023 hlm. 81-95).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah sebuah platform digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi peserta didik. Media *Wordwall* memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran tertentu dan dapat melibatkan pelajar dalam proses belajar. Penggunaan media *Wordwall* juga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar peserta didik, serta mempunyai pengaruh yang besar pada penilaian akhir.

3. Hasil Belajar

Suprijono (dalam Agustiningtyas, 2021, hlm. 795) mengartikan hasil belajar adalah sebagai pola, tindakan, nilai, hasil belajar, sikap, dan juga keterampilan setelah melalui serangkaian pengalaman belajar. Selain itu menurut Tampubolon, Sumarni, & Utomo (2021, hlm. 3127) hasil belajar adalah kemampuan yang akan diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan latihan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Mansur (dalam Muflihah, 2021, hlm. 153) hasil belajar, yaitu hasil dari perubahan perilaku sebagai hasil belajar dalam arti yang lebih luas meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun secara sederhananya, hasil belajar peserta didik mengacu pada kemampuan yang akan diperoleh anak setelah menyelesaikan kegiatan belajar. Secara praktisnya, hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai kemampuan meliputi bentuk angka seperti pandangan Achdiyat & Utomo (dalam Muflihah, 2021, hlm. 153) bahwa hasil belajar adalah hasil dari penilaian kemampuan peserta didik, dimana angka yang ditentukan setelah proses kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar adalah pengalaman yang akan peserta didik dapatkan setelah mengikuti pembelajaran (Fauhah & Brilliant, 2021, hlm. 326). Sesuai dengan pernyataan Febryananda (dalam Fauhah & Brilliant, 2021, hlm. 326) hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai seseorang atau peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan pengalaman dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Purwanto (dalam Nuryanto, *et. al.*, 2018, hlm. 3) hasil belajar adalah perolehan proses belajar sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut (*ends are being attained*). Selain itu menurut Rusman (dalam Fauhah & Brilliant, 2021, hlm. 326–327) hasil belajar adalah seperangkat pengalaman yang dibuat oleh peserta didik sehingga mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan definisi dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh atau dimiliki

peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar dan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Rutherford (dalam Sujana, 2014, hlm. 2) mengatakan bahwa IPA merupakan proses memproduksi pengetahuan. Proses ini dipengaruhi oleh cara dalam melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena alam dan pada pembuatan teori atau kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Menurut Malawi (2017, hlm. 75) pengamatan baru dapat menentang teori yang berlaku tidak peduli seberapa baik satu teori menjelaskan serangkaian hasil pengamatan karena dalam IPA, perubahan pengetahuan tidak bisa dihindari.

Sedangkan menurut Fahrezi, *et. al.*, (2020, hlm. 409) IPA adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada tujuan, penggunaan prosedur yang tepat, dan penalaran yang tepat untuk mencapai kesimpulan yang tepat. Trianto (dalam Rahmatulnnisa, *et. al.*, 2022. hlm. 3) turut mengemukakan pendapat bahwa IPA terdiri dari sejumlah teori sistematis dan Sebagian besar diterapkan pada gejala alam yang muncul dan berkembang melalui metode ilmiah serta menuntut sikap ilmiah. Hal ini pun turut dikemukakan oleh Abdullah (dalam Sholelkah, 2020, hlm. 16) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau melalui berbagai tahap pembelajaran, seperti percobaan, observasi, penyimpulan, dan penyusunan telori.

Selanjutnya berdasarkan pendapat Carin *and* Sund (dalam Sujana, 2014, hlm. 2) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang sistematis, bisa juga dikatakan sebagai kumpulan data hasil pengamatan atau observasi dan eksperimen. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan IPA memang erat hubunganya dengan eksperimen dan pengamatan. Sederhananya, IPA juga diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh ilmuwan. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menyangkut cara kerja, cara berpikir, serta cara memecahkan masalah, bukan hanya merupakan tumpukkan pengetahuan mengenai benda dan makhluk hidup.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk membuat penyusunan penelitian lebih mudah dan terperinci. Menurut buku pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa FKIP Univesitas Pasundan (2023, hlm. 36-47), sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi mencakup halaman utama, lembar pengesahan, lembar moto dan persembahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, pada bagian ini bertujuan untuk membawa pembaca ke dalam bahasan masalah. Bagian pendahuluan meliputi hal-hal berikut: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah. tujuan penelitian, mantaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian teori dan kerangka pemikiran, pada bagian ini menyajikan penelitian tori dan memberikan penjelasan teori. Penekanan terletak pada temuan penelitian sebelumnya dan terkait dengan variabel penelitian.
- c. BAB III Metode penelitian, pada bagian ini mencakup pembahasan mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini membahas tentang pengolahan dan analisis data serta membahas temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Penutup. Simpulan adalah ringkasan yang menjelaskan bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami hasil penelitian. Sedangkan saran sebagai rekmomendasi yang dimaksudkan kepada berbagai pihak.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini membuat daftar pustaka dan lampiran yang mendukung keseluruhan isi skripsi, serta memberikan informasi tambahan yang relevan dengan penelitian.