

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model *Problem Based Learning*

a. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dipicu oleh permasalahan yang mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja secara kooperatif dalam kelompok untuk mendapatkan solusi berpikir kritis dan analitis, serta mampu menetapkan juga menggunakan sumberdaya pembelajaran yang sesuai (Hotimah, 2020, hlm. 7). Sejalan dengan itu, menurut Cahyani, *et. al.*, (2021, hlm. 922) model *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan anak untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah yang berhubungan dengan masalah sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu instrumen yang didesain oleh guru dengan bernuansa masalah dalam kehidupan sehari-hari terutama masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik itu sendiri (Gulo, 2022, hlm. 336). Oleh karena itu model PBL dapat menumbuhkan minat peserta didik dan kebiasaan peserta didik dalam memaknai masalah yang diaktualisasi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal evaluasi (Meilasari, *et. al.*, 2020, hlm. 196).

Menurut Musyadad *et. al.*, (2019, hlm. 5) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian atas masalah-masalah didunia nyata. Seperti yang dikemukakan oleh Mayasari, *et. al.*, (2022, hlm. 169) model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma konstruktivisme yang berorientasi pada proses belajar peserta didik (*student-centered learning*). Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, saja tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi peserta didik dalam menghadapi tantangan nyata (Widya, 2021, hlm. 62).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) menekankan pemecahan masalah nyata sebagai pemicu utama belajar dengan mendorong peserta didik berpikir kritis, bekerja sama, menggunakan metode ilmiah, serta mengembangkan rasa ingin tahu, minat, dan keterampilan belajar mandiri maupun kolaboratif sesuai paradigma konstruktivisme.

b. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Masalah yang diberikan pada model *Problem Based Learning* (PBL) adalah masalah yang sesuai dengan karakteristik serta perkembangan peserta didik, yaitu masalah yang sederhana dan tidak membutuhkan pemikiran yang rumit, tetapi tetap mengaitkan permasalahannya dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik dari model *Problem Based Learning* yaitu proses pembelajaran diawali dengan menyampaikan suatu masalah yang berkaitan dengan masalah kontekstual yang menuntut peserta didik untuk berlatih memecahkan masalahnya (Angkotasari, 2016, hlm. 18). Adapun Amir (2016, hlm. 22) menyebutkan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL), sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi awal pembicaraan dalam belajar.
2. Permasalahan yang diambil adalah permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari secara nyata dan tidak terstruktur.
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.
4. Permasalahan menantang pengetahuan, sikap dan kompetensi yang dimiliki peserta didik yang membutuhkan identifikasi kebutuhan dan bidang baru dalam belajar.
5. Proses pembelajaran adalah proses secara kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
6. Proses pembelajaran merupakan proses pengarahan diri menjadi aspek yang utama.
7. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, merupakan proses yang esensial dalam model *Problem Based Learning* (PBL).
8. Pengembangan keterampilan dalam pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan materi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
9. Keterbukaan dalam proses pelaksanaan model *Problem Based Learning* (PBL), meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.

10. Model *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan evaluasi dan refleksi dari pengalaman peserta didik.

Sedangkan menurut Yulianti & Gunawan (2019, hlm. 401) karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) ialah masalah yang digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan serta kemampuan analisis peserta didik dan kemampuan inisiatifnya mengenai materi pelajaran. Maka dari itu, model *Problem Based Learning* (PBL) mempersiapkan peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber-sumber pelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang telah ditetapkan (Wardani, 2023, hlm. 29-30). Dalam penelitiannya, Ibrahim & Nur (2005, hlm. 59) menyebutkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik, sebagai berikut: (1) pengajuan masalah atau pertanyaan secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk peserta didik, karena disesuaikan dengan kehidupan nyata atau autentik untuk menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi atas situasi tersebut; (2) berfokus pada keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu; (3) proses penyelidikan autentik, dimana peserta didik menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan simpulan; dan (4) menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

Sejalan dengan itu, Ardianti *et. al.*, (2021, hlm. 31) menjelaskan bahwa karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu proses pembelajaran yang dihadapkan pada suatu permasalahan dunia nyata dan dilakukan saat proses pembelajaran dimulai sebagai stimulus, sehingga dapat memicu peserta didik untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa karakteristik utama dari model *Problem Based Learning* (PBL) ialah bagaimana peserta didik dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah sehari-hari yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk nantinya dilakukan evaluasi dan refleksi dari pengalaman peserta didik itu sendiri.

c. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah salah satu model dimana individu dihadapkan pada masalah dalam kehidupan sehari-hari untuk didorong belajar secara individual melalui belajar sendiri dan penelitian (Indah, *et. al.*, 2016, hlm. 200). Tujuan utama model PBL ialah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah serta kemampuan untuk membangun pengetahuannya sendiri (Rosidah, 2018, hlm. 64). Seperti yang dikemukakan oleh Lesmana, *et. al.*, (2023, hlm. 2267) menjelaskan bahwa tujuan model *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu peserta didik untuk lebih aktif dan selalu berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapinya dalam proses pembelajaran. Selain itu penerapan model PBL juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka dilibatkan secara langsung dalam proses menemukan solusi atas masalah nyata menurut Mooduto, *et. al.*, (2025, hlm. 95-106).

Kemudian menurut Putra (2013, hlm. 75) (dalam Zuriati & Astimar, 2020, hlm. 2070) tujuan model *Problem Based Learning*, yaitu (1) membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, serta kemampuan intelektual; (2) belajar untuk menjadi berbagai peran orang dewasa melalui keikutsertaan peserta didik dalam peranan langsung atau simulasi. Selain itu, menurut Faturrahman (2016, hlm. 113) (dalam Zuriati & Astimar, 2020, hlm. 2073) menyatakan bahwa “Tujuan model *Problem Based Learning* bukan hanya penyampaian sejumlah pengetahuan kepada peserta didik, melainkan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) bertujuan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah dan membangun pengetahuan sendiri dengan menghadapkan peserta didik pada situasi nyata, mendorong pembelajaran individual melalui penelitian dan pemecahan masalah, sehingga mereka menjadi lebih aktif, berpikir kritis, bertanggung jawab atas proses belajarnya, terbiasa mengambil

keputusan mandiri, serta siap menghadapi tuntutan abad 21 yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, dan kemampuan bekerja dalam tim.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Adapun menurut Winda, *et. al.*, (2022, hlm. 9-12) langkah-langkah model *Problem Based Learning*, sebagai berikut:

1. Orientasi peserta didik pada masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Adapun menurut Ica, *et. al.*, (2024, hlm. 2) mengemukakan ada 5 tahapan yang harus dilaksanakan pada model PBL, yaitu: 1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti, 3) Membantu investigasi secara mandiri dan kelompok, 4) Mengembangkan dan mempresentasikan hasil, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Seperti yang dikemukakan oleh Meilasari, *et. al.*, (2020, hlm. 197) Model PBL terdiri atas lima langkah ialah orientasi peserta didik pada permasalahan, mengorganisasikan peserta didik dalam belajar, tutorial penyelidikan perorangan ataupun kelompok, pengembangan serta penyajian hasil karya, serta analisis dan penilaian hasil karya.

Sejalan dengan itu, Nasir (2016, hlm. 7) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa model PBL mempunyai 4 tahapan, meliputi 1) memahami masalah, 2) membuat rencana penyelesaian, 3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan 4) memeriksa kembali atau mengecek hasil. Dalam model *Problem Based Learning*, peserta didik menunjukkan kemampuannya dalam 1) memahami masalah dengan menyebutkan hal-hal yang diketahui dan ditanyakan dari masalah yang diberikan; 2) merencanakan penyelesaian masalah dengan menuliskan tahapan atau langkah rencana penyelesaian masalah; 3) menyelesaikan masalah sesuai rencana dengan menuliskan penyelesaian masalah dan jawaban sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan; dan 4) memberikan simpulan terhadap solusi yang diperoleh (Kodariyati & Astuti, 2016, hlm. 95).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki beberapa tahapan yang serupa, yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan secara individu dan kelompok, menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) menurut Isma, *et. al.*, (2022, hlm. 123-135) memiliki kelebihan yang signifikan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui keterlibatan aktif mereka dalam menemukan informasi, menganalisis masalah, dan merumuskan solusi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bertahan lama. Menurut Fatimah & Ratna (2024, hlm. 45-56) model ini juga membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan berpikir solutif dan adaptif mereka terus terasah. Selain itu juga menurut Azizah (2022, hlm. 45-56) PBL mendorong peserta didik mengembangkan inisiatif, kreativitas, dan inovasi dalam mencari solusi, sekaligus melatih keterampilan sosial melalui kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membangun keterampilan praktis dan kemampuan berkolaborasi yang diperlukan dalam kehidupan nyata.

Kelebihan model *Problem Based Learning* menurut Maswi, *et. al.*, (2022, hlm. 161-168), sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran berbasis masalah dapat membuat peserta didik aktif dan memahami konsep lebih mendalam.
2. Membiasakan peserta didik menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari, sehingga melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
3. Meningkatkan aktivitas proses pembelajaran peserta didik.
4. Mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri, baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.

5. Memberikan pemahaman pada peserta didik bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya melatih cara berpikir dan cara memahami sesuatu.
6. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan disukai oleh peserta didik.
7. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan kemampuan dalam menemukan serta menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
8. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.
9. Mengembangkan minat peserta didik untuk terus belajar meskipun bukan dalam pendidikan.

Model *Problem Based Learning* mempunyai beberapa kelebihan, adalah: 1) Pemecahan masalah yang diberikan dapat menantang dan membangkitkan kemampuan berpikir kritis peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru, 2) Proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dianggap lebih menyenangkan dan lebih disukai peserta didik, 3) Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, dan 4) Model *Problem Based Learning* dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki kedalam dunia nyata (Wasonowati, *et. al.*, 2014, hlm. 68). Menurut Khasanah, *et. al.*, (2021, hlm. 26) kelebihan dari model *Problem Based Learning*, yaitu proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya, peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta mengaplikasikannya dalam konteks yang berkaitan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar yang dapat menumbuhkan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Model *Problem Based Learning* merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan bagi peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran, sehingga model *Problem Based Learning* peserta didik dapat menganalisis masalah pada suatu mata pelajaran (Rambe, *et. al.*, 2022, hlm. 427).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa model PBL memiliki keunggulan utama dalam meningkatkan daya pikir peserta didik karena memungkinkan mereka mencari pengetahuan secara mandiri, berkomunikasi dan berkolaborasi dalam kelompok, serta mengikuti langkah-langkah metode ilmiah yang ditetapkan guru, sehingga lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *direct instructional* yang cenderung fokus pada materi, menghadirkan suasana pembelajaran monoton, dan kurang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah nyata.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Kekurangan model *Problem Based Learning* menurut Caesariani (dalam Putra & Desyandri, 2020, hlm. 14), sebagai berikut:

1. Tidak terlalu cocok bagi peserta didik yang malas, karena tujuan dari model PBL tidak akan tercapai.
2. Dalam pelaksanaannya, membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan menggunakan model PBL.

Sedangkan Yulianti & Gunawan (2019, hlm. 402) mengemukakan kelemahan model *Problem Based Learning*, yaitu:

1. Jika peserta didik mengalami kegagalan, kurang percaya diri atau memiliki minat yang rendah terhadap model PBL, mereka cenderung ragu-ragu mencoba lagi.
2. Model PBL membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.
3. Peserta didik kurang memahami permasalahan yang harus dipecahkan, motivasi belajar mereka dapat menurun dan keterlibatan dalam pembelajaran menjadi kurang optimal.

Menurut Rachmawati & Rosy (2020, hlm. 251) model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan, yakni: (1) Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* tidak dapat dilakukan untuk semua materi pelajaran, karena model *Problem Based Learning* lebih cocok jika proses pembelajarannya menuntut kemampuan peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah, (2) Sulitnya membagi tugas antar peserta didik, karena peserta didik yang heterogen. Kemudian dalam penelitiannya, Masrinah, *et. al.*, (2019, hlm. 928) menjelaskan kekurangan dari model PBL adalah seringnya peserta didik menemukan kesulitan dalam menentukan permasalahan yang

sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Menurut Trianto (2011) (dalam Agustin, 2021, hlm. 43) salah satu kekurangan model PBL, yaitu persiapan pembelajaran (alat, *problem* dan konsep) yang kompleks, karena guru harus merancang skenario berdasarkan masalah autentik, relevan dengan materi, serta mampu memicu keterlibatan dan pemikiran kritis peserta didik secara mendalam. Berdasarkan pemaparan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki kekurangan, yaitu membutuhkan rancangan yang matang serta permasalahan yang jelas agar proses pembelajaran lebih bermakna dan peserta didik akan mudah mendapatkan pengetahuannya.

2. Media Wordwall

a. Pengertian Media Wordwall

Berdasarkan menurut Minarta dan Pamungkas (dalam Ainishifa, *et. al.*, 2023, hlm. 189-199) *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang menampilkan berbagai permainan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* ataupun laptop sebagai alat bantu untuk memudahkan peserta didik dalam melakukan aktivitasnya di kelas. Penggunaan media *Wordwall* sangat mudah dan dapat diakses melalui *gadget* dan laptopnya masing-masing. Lestari (2021 hlm. 1-6) berpendapat bahwa media edukasi berbasis *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *game* digital yang memiliki berbagai fitur kuis dengan kombinasi warna, gambar bergerak dan suara *game* yang dapat dimanfaatkan oleh guru di dalam pembelajaran. Media *Wordwall* memudahkan guru untuk berkreasi dalam hasil belajar kepada peserta didik (Khairunisa, 2021 hlm. 41-47).

Sedangkan menurut Sari, *et. al.*, (2021) (dalam Tatsa, 2022, hlm. 11) bahwa media pembelajaran *Wordwall* adalah salah satu situs *web* yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Bukan hanya mudah dan murah untuk digunakan, media *Wordwall* pun memiliki banyak opsi untuk penyajian bahan ajar dan pertanyaan. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan daya ingat peserta didik,

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. (Pradani, 2022, hlm. 2859).

Sedangkan menurut Sari & Yarza (2021, hlm. 114) media *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Putri (2020, hlm. 39) yang menyatakan bahwa opsi penyajian bahan ajar dan pertanyaan yang fleksibel, *Wordwall* mendukung pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan adaptif, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media *Wordwall* merupakan alat pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop, memudahkan guru dalam menyajikan materi dan menilai hasil belajar peserta didik secara menyenangkan melalui berbagai fitur seperti kuis, teka-teki, permainan edukatif, kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik, sekaligus memungkinkan penerapan pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh secara efektif, adaptif, dan menyenangkan.

b. Kelebihan Media *Wordwall*

Berdasarkan menurut Arif, *et. al.*, (2021, hlm. 749) kelebihan media *Wordwall*, yaitu bersifat fleksibel karena dapat digunakan diberbagai jenjang pendidikan dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop atau *smartphone*, tanpa instalasi tambahan, proses pembelajaran tidak monoton, karena media *Wordwall* menghadirkan aktivitas dalam bentuk *game* edukatif yang interaktif, seperti kuis dan teka-teki, sehingga menarik untuk dimainkan oleh peserta didik. Media *Wordwall* membuat peserta didik dapat dengan mudah menyerap kosa kata, melatih daya ingat peserta didik dengan hal yang menarik, tidak memerlukan listrik dan praktis digunakan. Menurut Widodo *et. al.*, (2023, hlm. 4) kelebihan penggunaan media *Wordwall*, yaitu memudahkan peserta didik dari kelas rendah hingga kelas tinggi untuk mengikuti pembelajaran secara menyenangkan sekaligus melatih kreativitas melalui aktivitas belajar individu maupun kelompok. Tetapi penggunaan media *Wordwall* memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat dilihat saja, karena

mediana berbentuk *visual* dan waktu yang terbuang banyak saat proses pembelajaran menggunakan media tersebut (Mujahidin, *et. al.*, 2021, hlm. 522-560).

Sedangkan menurut Savira dan Gunawan (2022, hlm. 54-55) menyatakan bahwa kelebihan media *Wordwall*, sebagai berikut:

- a) Mempunyai potensi untuk menawarkan suatu sistem pembelajaran yang relevan, mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di kelas rendah maupun di kelas tinggi bagi peserta didik.
- b) Media *Wordwall* dapat diakses dari manapun dengan memakai *smartphone*.
- c) Media inovatif dengan puluhan *template* yang menarik minat peserta didik dan mendorong proses pembelajaran.

Kelebihan media *Wordwall* menurut Pratiwi (2022, hlm. 27) bahwa media *Wordwall* dapat menawarkan proses pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media *Wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa dipakai, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dari *smartphone* mereka sendiri. Menurut Mujahidin, Salsabila, *et. al.*, (2021, hlm. 101) kelebihan dari media *Wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik di dalam kelas, tersedianya beberapa *template* untuk mendukung penggunaannya sesuai dengan kebutuhan dan tugas dapat diakses melalui *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki berbagai kelebihan, seperti fleksibel digunakan disemua jenjang, mudah diakses lewat perangkat digital, serta mampu meningkatkan minat dan kreativitas belajar peserta didik melalui permainan edukatif yang interaktif, sehingga proses pembelajaran yang menarik dan efektif, namun media *Wordwall* juga memiliki kekurangan, seperti terbatas pada tampilan visual dan membutuhkan waktu dalam penyusunan soal, sehingga kelebihannya tetap mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif.

c. Kekurangan Media *Wordwall*

Kekurangan dari media *Wordwall*, yaitu membuat permainan dalam *Wordwall* membutuhkan waktu yang cukup lama, karena antusiasnya peserta didik maka guru mungkin akan kewalahan untuk menertibkan peserta didik dan jika menggunakan

media *Wordwall* membutuhkan media yang sulit dibawa kemana-mana (Putri *et. al.*, 2021, hlm 54-61). Kekurangan dari media *Wordwall*, yaitu mudah rusak jika tidak diawasi oleh guru, peserta didik akan bosan jika menggunakan satu fitur secara terus menerus, serta hanya menggunakan indera penglihatan (*visual*) saja (Selvianah, *et. al.*, 2020 hlm. 142). Selain itu, menurut Mujahidin, *et. al.*, (2021, hlm. 101) kekurangan media *Wordwall*, yaitu kemudahan penyalinan, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran *fonts*, beberapa *template* sekedar bisa dipakai dengan akun *premium* atau berbayar dan media hanya sekedar dapat dicetak untuk akun *premium*, yakni media *visual* yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan. Kekurangan media *Wordwall* menurut Pratiwi (2022, hlm. 27) yaitu implementasinya rawan kecurangan saat mengisi formulir, ukuran *fonts* tidak dapat diatur, dan ukuran *fonts user* tidak dapat diubah menjadi besar atau kecil.

Sedangkan menurut Alaeda (2022, hlm. 14) mengatakan bahwa kerugian dari media *Wordwall* adalah rentan atas penipuan selama instalasi dan pengguna tidak dapat mengubah ukuran teks. Adapun kekurangan dari media *Wordwall* menurut Septyadi & Alfiah (2021, hlm. 45) hanya melibatkan: a) Membutuhkan waktu atau proses yang lebih lama untuk membuatnya dan; b) Media ini yakni media *visual*, sehingga materi hanya dapat ditinjau. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, seperti keterbatasan *visual*, proses pembuatannya yang cukup memakan waktu, pengaturan font yang tidak fleksibel, fitur *premium* yang berbayar, serta rawan kecurangan dan potensi menimbulkan kebosanan jika digunakan berulang, sehingga diperlukan kreativitas dan pengawasan guru agar *Wordwall* tetap efektif dalam pembelajaran.

d. Langkah-langkah Media Wordwall

Langkah yang dapat dipakai dalam pengimplementasian media *Wordwall* menurut Aidah & Nurafni (2022, hlm. 168-169), ialah:

1. Hendaknya kita tempuh dengan membuka akun di <https://Wordwall.net> dan mengisi informasi atau data yang diperlukan.
2. Pilihlah aktivitas saya.
3. Pilihlah *template* yang tersedia.

4. Buat judul dan deskripsi *game*.

Menurut Sahanata, *et. al.*, (2022, hlm. 18) menyatakan bahwa sintaks penggunaan media *Wordwall*, ialah:

1. Ketik pada tab pencarian *https://Wordwall.net*
2. Muncul kotak dialog untuk *Login*, Silakan isi alamat *e-mail* aktif dan kata sandi.
3. Tekanlah “*Create Your Activity Now*”.
4. Maka kita akan masuk ke *Dashboard* aplikasi *Wordwall*.
5. Silahkan memilih *template* yang diinginkan apabila semuanya sudah selesai, pilihlah tombol selesai sebagai tindakan terakhir.

Selain itu menurut Dinda (2022, hlm. 22-25) sintaks media *Wordwall*, sebagai berikut:

1. Masuk ke aplikasi *Google Chrome* kemudian *search Wordwall*.
2. Sesudah itu muncul tampilan awal *Wordwall*.
3. Berikutnya *log in* dengan memakai alamat *gmail dan sandi*.
4. Sesudah mempunyai akun, sehingga tekanlah tombol buat aktivitas.
5. Muncul *template* yang dapat dipakai untuk membuat soal.
6. Pilihlah *template* mana yang hendak kita gunakan.
7. Ketika *template* yang dipilih muncul, maka isi dengan menggunakan judul subjek dan pertanyaan serta jawaban yang perlu disediakan.
8. Sesudah pertanyaan selesai, masukkan dan kemudian tekanlah tombol selesai.
9. Sesudah peserta didik selesai mengerjakan soal kuis sudah dibuat, tekanlah opsi bagikan.
10. Bagikan URL dengan kelompok belajar peserta didik untuk menyalinnya.

Anisa (2023, hlm. 46) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam memakai media *Wordwall*, sebagai berikut:

1. Buat akun dengan mengunjungi tautan *https://Wordwall.net/*.
2. Masukkan nama, alamat *email*, kata sandi dan lokasi anda sesudah mengklik daftar
3. Tekanlah buat aktivitas, lalu pilihlah salah satu *template* aktivitas yang tersedia.
4. Membuat judul dan deskripsi permainan.
5. Format konten agar sesuai dengan genre media.

6. Sesudah selesai, tekanlah selesai.
7. Untuk membagikan URL dengan peserta, gunakan opsi bagikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa, langkah penggunaan media *Wordwall* dimulai dengan membuat akun di situs *Wordwall.net*, lalu *login*, memilih *template* yang diinginkan, setelah itu, guru dapat mengisi judul, deskripsi dan soal sesuai kebutuhan, jika selesai, aktivitas dapat disimpan dan dibagikan ke peserta didik melalui tautan yang tersedia.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar untuk memperoleh kompetensi yang mencakup keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dalam kehidupan proses ini tidak hanya berfungsi untuk memenuhi rasa ingin tahu, tetapi juga menjadi upaya dalam meningkatkan kemampuan profesional dan membentuk pribadi yang mandiri serta adaptif terhadap perubahan (Astutik, 2023, hlm. 151). Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang, akibatnya proses pembelajaran mengalami, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar (Lestari, 2012, hlm. 9). Menurut Yuli (2017, hlm. 14) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya dengan begitu pengalaman baru yang didapatkan oleh peserta didik guna terciptanya suatu hasil belajar. Kemudian hasil belajar menurut Harisandy (2015, hlm. 12) adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes yang diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Sedangkan menurut Safitri, *et. al.*, (2024, hlm. 227-235), guru dapat memperoleh hasil belajar peserta didik melalui perangkat tes seperti tes tertulis, lisan, maupun penugasan yang memungkinkan guru mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kompetensi peserta didik berdasarkan jawaban yang diberikan. Menurut Nurhayati, *et. al.*, (2022, hlm. 9120) hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai

faktor yang memengaruhi peserta didik, baik faktor internal yang berasal dari dalam diri seperti kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, cara belajar, dan kemandirian belajar, maupun faktor eksternal yang datang dari luar diri peserta didik seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Kemandirian belajar merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar.

Sejalan dengan itu, menurut Zainudin & Ubabuddin (2023, hlm. 915–931) mengemukakan bahwa kemampuan hasil belajar dikategorikan menjadi 5 macam, yaitu: (1) kemampuan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, dan (5) sikap. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh setelah seseorang melalui proses pembelajaran yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai indikator terjadinya perubahan perilaku belajar dari proses pemberlajaran yang dilakukan.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Menurut Novita & Noviantiy (2019, hlm. 47), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti kecerdasan, minat, motivasi belajar, perilaku, kondisi fisik dan kesehatan, serta faktor eksternal yang berasal dari luar diri peserta didik seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Menurut Friskilia & Winata (2018, hlm. 37) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal berupa fisiologis seperti kondisi fisik dan psikologis seperti kecerdasan, serta faktor eksternal berupa sosial seperti keluarga, lingkungan, masyarakat, dan sekolah. Sejalan dengan itu, menurut Riyani (2012, hlm. 20), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri atas faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang dan faktor eksternal yang berasal dari luar individu, dimana keduanya dapat menjadi penghambat maupun pendukung proses belajar peserta didik.

Penelitian ini difokuskan pada faktor-faktor internal dan eksternal yang memengaruhi hasil belajar. Menurut Laoli, *et. al.*, (2023, hlm. 77), minat belajar yang

mencakup perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan merupakan faktor internal *non*-kognitif penting dalam proses pembelajaran, sementara faktor eksternal mencakup dukungan orang tua dan lingkungan belajar (Saragih, *et. al.*, 2024, hlm. 77-78).

- 1) Faktor internal (dari dalam diri peserta didik), yaitu kemampuan yang dimiliki dan dalam tubuh mereka sendiri yang sangat berpengaruh dalam kategori ini meliputi motivasi belajar, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, serta kondisi fisik maupun psikis.
- 2) Faktor eksternal (lingkungan) merupakan salah satu faktor lingkungan yang paling dominan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik ialah sekolah, karena tinggi rendahnya proses hasil belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran berada di sekolah.

Adapun menurut Slameto (2013, hlm. 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam dua bagian, yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi:
 - a) Kesehatan yang sangat memengaruhi proses belajar, jika seseorang dalam keadaan sehat dan bebas dari penyakit, maka ia akan lebih mudah berkonsentrasi dalam belajar dan sebaliknya, jika peserta didik sedang sakit, maka proses belajarnya dapat terganggu karena cepat lelah dan kurang bersemangat.
 - b) Minat adalah rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu. Saat proses pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik, mereka akan lebih bersemangat dan mudah memahami, tetapi kalau tidak sesuai minat, maka biasanya peserta didik menjadi malas belajar.
 - c) Bakat adalah kemampuan alami yang dimiliki seseorang. Jika proses pembelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakat peserta didik, maka hasil belajarnya cenderung lebih baik karena mereka merasa senang dan termotivasi untuk terus belajar.

- d) Motivasi adalah dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan. Motivasi membuat seseorang mau berusaha dan semakin besar motivasinya, semakin kuat pula keinginan untuk belajar dan meraih hasil yang diinginkan.
- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang termasuk dalam faktor eksternal, adalah:
 - a) Faktor keluarga dapat mempengaruhi cara belajar peserta didik, seperti bagaimana orang tua mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah dan kondisi ekonomi keluarga.
 - b) Faktor sekolah juga berpengaruh, misalnya cara guru mengajar, kurikulum yang digunakan, hubungan antara guru dan peserta didik, kedisiplinan sekolah, jadwal belajar, kualitas gedung sekolah, serta tugas-tugas yang diberikan.
 - c) Faktor masyarakat juga tidak kalah penting, karena peserta didik hidup di lingkungan masyarakat, teman sebaya, kegiatan di lingkungan sekitar, dan suasana kehidupan sosial dapat mempengaruhi semangat dan cara peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa fisik dan psikis, serta faktor eksternal berupa lingkungan yang berada pada diri peserta didik.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom (dalam Sari, 2021, hlm. 20) membagi tujuan pembelajaran menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, yakni semua yang berhubungan dengan otak serta intelektual, ranah afektif meliputi semua yang berhubungan dengan sikap, dan ranah psikomotorik adalah sesuatu yang berkaitan dengan gerak atau ucapan baik verbal maupun *non* verbal. Ketiga ranah tersebut dipaparkan, sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif

Dalam ranah ini proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada perkembangan yang lebih menunjukkan pada persepsi, introspeksi atau memori peserta didik. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif dibedakan menjadi enam

tingkatan, yaitu; a) *Knowledge*; b) *Comprehension*; c) *Application*; d) *Analysis*; e) *Synthesis*; f) *Evaluation*.

2. Ranah Afektif

Pada ranah ini, lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam nilai afektif yang semula hanya mencakup perasaan dan emosi berkembang dan menyangkut moral, nilai-nilai budaya dan keagamaan. Tujuan pembelajaran pada ranah afektif dibedakan menjadi lima, yaitu; a) *Receiving*; b) *Responding*; c) *Valuing*; d) *Organization*; e) *Characterization by value or value complex*. Ciri-ciri hasil belajar afektif pada peserta didik dalam berbagai tingkat laku, seperti: perhatian terhadap mata pelajaran, kesediaan dalam mengikuti proses pembelajaran, motivasi dalam belajar, penghargaan atau rasa hormat terhadap guru dan sebagainya (Hadiati, *et. al.*, 2023, hlm. 637).

3. Ranah Psikomotorik

Pada ranah ini, proses pengetahuan lebih banyak didasarkan pada pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot yang membentuk keterampilan peserta didik. Menurut Didaktik (2023, hlm. 3260-3261) pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan yang berkaitan dengan keterampilan hidup. Ranah ini diukur melalui kegiatan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik pada saat melakukan praktik. Penilaian psikomotor, mencakup: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun secara urut pekerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan (Magdalena, *et. al.*, 2021, hlm. 51).

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani (2017, hlm. 191) adalah:

- 1) Ranah kognitif, memfokuskan terhadap kemampuan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuannya melalui metode pembelajaran maupun penyampaian informasi.

- 2) Ranah afektif, meliputi kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan sikap, nilai dan keyakinan yang perannya penting dalam perubahan tingkah laku peserta didik.
- 3) Ranah psikomotorik, mencakup tentang keterampilan dan pengembangan diri yang diimplementasikan dalam sebuah kinerja praktek atau pengembangan keterampilan lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga ranah utama yang saling melengkapi, yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir peserta didik mulai dari mengingat hingga mencipta, ranah afektif yang mencerminkan sikap, moral, nilai, dan karakter melalui perhatian, motivasi, minat, kedisiplinan, rasa hormat kepada guru, dan penghayatan nilai yang diwujudkan dalam perilaku, serta ranah psikomotorik yang menekankan keterampilan fisik atau kemampuan bertindak melalui latihan, termasuk keterampilan menggunakan alat, ketepatan dan kecepatan bekerja, koordinasi motorik, serta kebiasaan kerja profesional, yang semuanya tidak dapat dipisahkan karena pengetahuan tanpa sikap yang baik atau sikap positif tanpa keterampilan nyata tidak akan mendukung perkembangan peserta didik secara optimal, sehingga pencapaian hasil belajar yang ideal adalah ketika peserta didik mampu menunjukkan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan, internalisasi nilai, dan keterampilan yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, serta guru perlu merancang pembelajaran yang holistik agar ketiga ranah tersebut dapat berkembang.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, *et. al.*, 2023, hlm. 6231). Seperti yang dikemukakan oleh Wijayanti & Ekantini (2023, hlm. 2106) bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam

Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan keterampilan inkuiri kemampuan berpikir ilmiah seperti mengamati, menyelidik, dan menganalisis fenomena sebagai fondasi pembelajaran terpadu (Sarifah & Nurita, 2023, hlm. 113). Sejalan dengan itu, dalam penelitiannya Allutfia & Setyaningsih (2023, hlm. 334) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup juga benda mati serta mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.

Menurut Purnawanto (2022, hlm. 1) IPAS adalah ilmu yang mengkaji makhluk hidup, benda mati dan interaksinya, sekaligus kehidupan manusia dalam konteks sosial dan lingkungan. IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena di sekitar, melatih berpikir kritis, analitis dan membantu mewujudkan Profil Pelajar Pancasila (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021, hlm. 2). IPAS berdasarkan konsepnya, berusaha untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap fenomena yang ada disekelilingnya (Rahmawati, *et. al.*, 2023, hlm. 2874). Sejalan dengan itu, menurut Septiana (2023, hlm. 61) menjelaskan bahwa IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya.

Menurut Jannah, (2022, hlm. 215) keingintahuan peserta didik mendorong mereka untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan bagaimana hal itu berhubungan dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini bermanfaat untuk mengenali berbagai permasalahan yang dihadapi serta menemukan solusi demi tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan. Secara khusus, tujuan mata pelajaran IPAS adalah; 1) mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, agar peserta didik termotivasi untuk mengkaji fenomena di sekitar dan memahami alam semesta beserta kaitannya dengan kehidupan manusia; 2) berperan aktif dalam menjaga, melestarikan lingkungan, serta mengelola sumber daya alam dengan bijak; 3) mengembangkan keterampilan menyelidiki dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata; 4) memahami diri sendiri, lingkungan sosial, dan perubahan kehidupan manusia dari waktu ke waktu; 5) mengetahui peran sebagai anggota masyarakat, bangsa dan dunia

serta berkontribusi dalam menyelesaikan masalah disekitarnya; 6) serta mampu memahami dan menerapkan konsep-konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini di SD Negeri 029 Cilengkrang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Dede & Saidah (2024, hlm. 197) Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pengetahuan terpadu tentang fenomena alam dan sosial, membangun literasi sains, serta mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah dan kritis. Meskipun dikemas sebagai satu kesatuan, namun dalam praktiknya, materi tetap diajarkan secara terpisah agar lebih mudah dipahami. IPAS juga berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitar, membantu peserta didik memahami hubungan antara alam dan kehidupan sosial, serta mendorong mereka mencari solusi atas berbagai permasalahan. Berdasarkan perubahan ini, penelitian akan berfokus pada mata pembelajaran IPAS dalam konteks IPA dengan materi perubahan wujud zat di SD Negeri 029 Cilengkrang untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan IPA dan IPS yang dirancang untuk memberikan pengetahuan terpadu tentang makhluk hidup, benda mati, interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial, dengan tujuan membangun literasi sains, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah, analitis, dan kritis, sekaligus mendukung Profil Pelajar Pancasila dengan mendorong peserta didik memahami fenomena alam dan sosial, berperan aktif dalam menjaga lingkungan, mengelola sumber daya, serta menyelesaikan masalah melalui aksi nyata, meskipun dalam praktiknya materi diajarkan secara terpisah agar lebih mudah dipahami namun tetap mempertahankan pendekatan terpadu yang memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir dan pemahaman konsep secara menyeluruh.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran Menurut Sugiyono (2022, hlm. 95) kerangka pemikiran berisi hubungan antara teori dan faktor-faktor penting dalam masalah yang diteliti. Artinya, peneliti mencoba menyusun alur berpikir agar pembaca memahami bagaimana satu hal berkaitan dengan hal lainnya dalam penelitian ini. Wardhana, *et. al.*, (2015, hlm. 76) menyebutkan bahwa kerangka pemikiran seperti peta atau panduan yang menjelaskan dasar teori, tujuan, hingga langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian.

Sementara itu, menurut Addini, *et. al.*, (2023, hlm. 5) bahwa kerangka pemikiran bukan hanya berisi teori, tetapi juga memuat hasil observasi, fakta dan kajian pustaka yang dirangkai secara runtut dan masuk akal. Kerangka ini ditampilkan dalam bentuk diagram atau bagan, supaya lebih mudah dipahami. Dengan adanya kerangka pemikiran, peneliti dapat menunjukkan kepada pembaca bahwa arah dan langkah penelitian yang diambil sudah disusun dengan pertimbangan yang matang. Dengan demikian, kerangka berpikir tidak hanya berfungsi sebagai panduan bagi peneliti, tetapi juga sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan alur pemikiran dan hasil penelitian kepada pembaca (Ramadani, *et. al.*, 2023, hlm. 160–166)

Berdasarkan pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran merupakan alat penting dalam penelitian yang berfungsi sebagai panduan untuk menjelaskan arah, alur, dan hubungan antar variabel secara logis, kerangka ini tidak hanya berisi teori, tetapi juga mencakup hasil observasi, fakta, dan kajian pustaka yang disusun secara sistematis agar mudah dipahami. Kerangka pemikiran dapat disajikan dalam bentuk diagram atau bagan, memudahkan pembaca memahami hubungan antarfaktor, serta memastikan penelitian dilakukan dengan pertimbangan yang matang. Selain sebagai panduan bagi peneliti, kerangka pemikiran juga berperan sebagai alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan alur pemikiran dan hasil penelitian kepada pembaca

Kerangka pemikiran berasal dari temuan masalah di SDN 029 Cilengkrang, yaitu hasil belajar peserta didik kelas V SD yang masih tergolong rendah dan memiliki

hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Peserta Didik (KKTP). Hal ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Guru cenderung menyampaikan materi di papan tulis tanpa memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut membuat beberapa peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

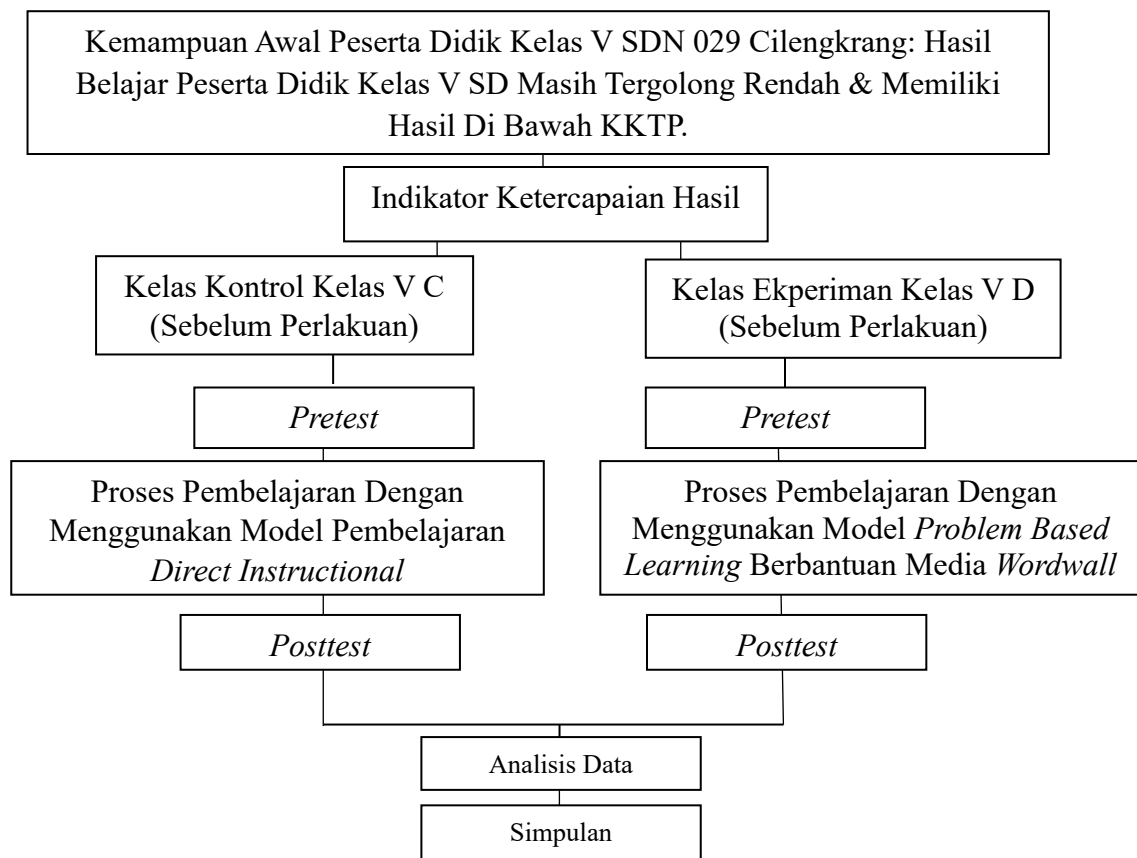
Untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang bermakna dan mampu menarik minat peserta didik, diperlukan peran aktif guru dalam merancang proses pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang demikian akan mendorong peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif, melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran, serta mampu mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif agar peserta didik tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh selama proses belajar berlangsung.

Penulis dapat mengambil solusi pemecahan masalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada kelas V D sebagai kelas eksperimen. Pada tahap awal di kelas eksperimen peneliti memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Selain itu, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Direct Instructional* pada kelas V C sebagai kelas kontrol. Sama halnya dengan kelas eksperimen, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh pengetahuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan atau sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran.

Model PBL memiliki keunggulan utama model meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam PBL merangsang peserta didik agar mampu mencari pengetahuannya sendiri dan adanya proses komunikasi dengan kelompok melalui metode ilmiah. Sehingga model PBL dapat lebih baik diterapkan jika dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran *direct instructional* yang hanya berfokus pada materi, suasana pembelajaran tidak melibatkan peserta didik terhadap masalah nyata. Kemudian kelebihan media *Wordwall*, yaitu dapat meningkatkan hasil

pembelajaran menjadi efektif dan menarik perhatian peserta didik, agar materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami. Meskipun demikian, media *Wordwall* memiliki beberapa kelemahan, seperti ketergantungan pada *smartphone* atau laptop, kebutuhan akses internet, serta sifatnya yang terbatas sebagai media pembelajaran.

Setelah kedua kelas diberikan tes awal (*pretest*), masing-masing peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan sesuai dengan model pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melaksanakan sintaks atau tahapan dari masing-masing model yang digunakan pada kedua kelas. Langkah selanjutnya, setelah seluruh tahapan pembelajaran terlaksana, peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) lalu setelah selesai, peneliti menganalisis atau mengolah data untuk melihat hasil penelitian yang telah dilakukan hingga menemukan simpulan dan disusun menjadi draft skripsi. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat dari gambar 2.1, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

C. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis memaparkan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Octaviana, *et. al.*, (2023, hlm. 8) dalam artikel "Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi". Hasil kajian menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Wordwall* mampu memajukan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat dari 73 pada siklus I menjadi 91 pada siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Selain itu, penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Daraman, *et. al.*, (2024, hlm. 4) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi." Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 60,9% pada siklus I menjadi 82,6% pada siklus II setelah penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Wordwall*. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti karena memanfaatkan media *Wordwall* untuk menunjang efektivitas pembelajaran berbasis pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam model pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta mampu memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Layyina (2023, hlm. 76-82) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Pada Siswa Kelas V SDN Peterongan". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 38,5% pada prasiklus menjadi 84,6% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 96,2% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah

yang menggunakan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil t-hitung dan t-tabel, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu sesuai data yang telah diperoleh maka hipotesis pada penelitian ini yaitu ada pengaruh penerapan Metode *Game Based Learning (Wordwall)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Penelitian ini sesuai dengan yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* untuk menunjang keberhasilan belajar siswa melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini mendukung penelitian yang akan dilakukan, karena menegaskan peran penting media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam memberikan inspirasi, ide, dan landasan teori yang mendukung penelitian ini. Dengan demikian, penulis dapat memperkuat kerangka konseptual dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian terdahulu ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis di SDN 029 Cilengkrang, dimana penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* diharapkan dapat menunjang hasil belajar peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Berbeda dari sebagian besar penelitian terdahulu yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau diterapkan pada jenjang SMP, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif pada jenjang sekolah dasar dengan fokus pada mata pelajaran IPAS, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih spesifik dalam pengembangan model dan media pembelajaran inovatif ditingkat pendidikan sekolah dasar.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Menurut Mukhtazar (2020, hlm. 32) menjelaskan bahwa asumsi merupakan suatu tindakan untuk memperkirakan keadaan yang belum terjadi yang masih

memerlukan bukti, dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang kompleks dan komprehensif. Nurdin, *et. al.*, (2019, hlm. 4) menyatakan bahwa asumsi merupakan fenomena dan peristiwa yang dirasakan oleh indra manusia yang kemudian diubah menjadi pernyataan yang dicari untuk dipahami dan diabstraksi menjadi konsep. Menurut Fianitka, *et. al.*, (2022, hlm. 210) asumsi mengacu pada abstraksi pemikiran peneliti yang dianggap benar oleh peneliti dan digunakan sebagai dasar untuk mempelajari satu atau lebih fenomena.

Asumsi merupakan landasan berpikir yang digunakan oleh peneliti untuk memahami dan mengkaji suatu fenomena. Asumsi muncul dari berbagai pertimbangan rasional atas keadaan yang belum terjadi, berangkat dari pengalaman inderawi hingga menjadi konsep yang diabstraksikan, serta diyakini sebagai dasar kebenaran oleh peneliti meskipun belum terbukti secara empiris. Asumsi ini penting karena menjadi pijakan awal dalam merancang kerangka penelitian yang logis dan sistematis.

Dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan prinsip atau anggapan dasar yang dianggap dan diterima peneliti sebagai dasar pemikiran. Asumsi ini dapat diuji kebenarannya melalui pelaksanaan percobaan dalam konteks penelitian. Berdasarkan definisi asumsi di atas, asumsi dalam penelitian ini dapat diuraikan adalah jika model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar.

2. Hipotesis

Yam & Taufik (2021, hlm. 97) adalah pernyataan sementara yang disusun berdasarkan kajian teori dan observasi awal yang menyatakan hubungan antara variabel independen dan dependen. Sedangkan menurut Arifin (2012, hlm. 197) menyatakan bahwa kata dugaan, prediksi dan sementara menunjukkan bahwa suatu hipotesis harus dibuktikan kebenarannya, apakah dapat diterima menjadi suatu pernyataan yang permanen atau tidak.

Menurut Menurut Aditya (2017, hlm. 9), hipotesis merupakan dugaan sementara yang membutuhkan bukti untuk mendukung kebenarannya. Sedangkan menurut Sugiyono (2017, hlm. 84-85) hipotesis akan ditolak jika salah, dan akan diterima jika benar. Penolakan serta penerimaan hipotesis sangat bergantung pada hasil

penyelidikan terhadap fakta yang sudah dikumpulkan. Hipotesis harus ditulis dengan alasan yang jelas dan kuat. Sehingga pembaca dapat memahami argument yang diterangkan oleh peneliti.

Menurut Titin (2020, hlm. 189), hipotesis hanya disusun dengan cara penelitian inferensial, yaitu penelitian kuantitatif yang ditunjukkan untuk pengujian. Peneliti dapat merumuskan hipotesis berdasarkan landasan teori yang kuat dan mendukungnya dengan hasil penelitian yang relevan. Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan pernyataan sementara, hipotesis ini bukanlah kebenaran karena praduga hipotesis dapat benar dan dapat juga salah. Asumsi pada hipotesis perlu dilakukan pengujian data, kemudian dari pengujian lewat penelitian akan menghasilkan data. Data inilah yang akan dijadikan acuan pengambilan simpulan, terkadang juga menghasilkan solusi penemuan baru.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis pada penelitian ini, sebagai berikut:

$$H_o = u = H_a$$

$$H_o = u \neq H_a$$

H_o : Tidak terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 029 Cilengkrang Kota Bandung.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung.

Adapun dasar pengambilan keputusan, sebagai berikut:

- 1) Jika probabilitas signifikansi $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.
- 2) Jika probabilitas signifikansi $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima