

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena memberikan arah dan struktur yang jelas bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model berfungsi sebagai pedoman sistematis yang membantu pendidik merancang, mengorganisasi, dan melaksanakan pembelajaran secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal. Secara umum, model pembelajaran tidak hanya mencakup prosedur pelaksanaan, tetapi juga memuat pendekatan, strategi, metode, serta teknik yang digunakan dalam interaksi antara pendidik dan murid.

Anitah (2008) dalam Zawwad, M. R., & Adri, H. T. (2025, hlm. 161) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam merancang, mengelola, serta melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat membantu guru dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran, memilih strategi yang sesuai, serta mengorganisasikan aktivitas belajar murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan terarah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Trianto (2014) dalam Hendracipta, N. (2021, hlm. 3) menjelaskan bahwa istilah model pembelajaran memiliki cakupan yang lebih luas karena di dalamnya telah mencakup pendekatan pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran bersifat lebih umum dan komprehensif dibandingkan dengan pendekatan, karena model tidak hanya memuat cara pandang terhadap pembelajaran, tetapi juga mencakup langkah-langkah, strategi, serta prosedur yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selanjutnya, Octavia (2020, hlm. 13) model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu kerangka konseptual yang menjelaskan tata cara pelaksanaan pembelajaran secara sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pernyataan ini menekankan bahwa setiap langkah dalam pembelajaran harus

dirancang secara terstruktur agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara terarah dan bermakna.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Amalia, L., dkk. (2023, hlm. 4) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tercipta interaksi yang efektif antara pendidik dan murid. Selain itu, model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu rancangan, pendekatan, atau teknik penyajian yang disusun secara sistematis untuk mengorganisasi pengalaman belajar murid dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan tahapan pelaksanaan yang direncanakan.

Selanjutnya, Suciani dkk. (2018, dalam Habibah & Fathurrahman, 2025, hlm. 217) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan pedoman dalam merencanakan dan mengimplementasikan proses pembelajaran di kelas. Model tersebut mencerminkan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang mencakup penetapan tujuan pembelajaran, penyusunan langkah-langkah kegiatan belajar, pengelolaan lingkungan belajar, serta penerapan strategi dalam mengelola kelas secara efektif.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dan terencana sebagai pedoman bagi pendidik dalam menyelenggarakan proses pembelajaran. Model pembelajaran berperan dalam mengarahkan penerapan pendekatan, strategi, metode, serta teknik pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan murid selama kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, penguasaan dan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai model pembelajaran menjadi aspek yang penting bagi pendidik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna bagi murid.

b. Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran dalam pendidikan digunakan sebagai pedoman oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara tepat dan efektif agar

pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Menurut Janah (2009) dalam Fauzan, M, dkk., (2021, hlm. 364) model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu adanya tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas sebagai arah pencapaian proses belajar, tersedianya lingkungan belajar yang mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran, penggunaan landasan teori yang jelas sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran, serta adanya interaksi antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, Rusman (2010, hlm. 144 - 145) dalam bukunya “Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru” menjelaskan bahwa model pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Berlandaskan pada teori pendidikan dan teori belajar tertentu sebagai dasar pelaksanaannya.
- 2) Memiliki misi dan tujuan pembelajaran yang jelas.
- 3) Berfungsi sebagai pedoman dalam upaya perbaikan dan peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki komponen utama yang meliputi urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*), prinsip reaksi antara guru dan murid, sistem sosial yang mengatur pola interaksi dalam pembelajaran, serta sistem pendukung yang menunjang keberhasilan pelaksanaan model pembelajaran.
- 5) Memberikan dampak tertentu sebagai konsekuensi dari penerapan model pembelajaran, baik berupa dampak langsung terhadap hasil belajar maupun dampak tidak langsung terhadap sikap dan keterampilan murid.

Selain itu, menurut Shilphy A. Octavia (2020, hlm. 213), dijelaskan secara umum model pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) Memiliki tahapan yang bersifat sistematis, yaitu model pembelajaran dirancang untuk membentuk dan mengembangkan karakter murid secara terstruktur.
- 2) Menghasilkan *output* pembelajaran yang spesifik, di mana setiap model pembelajaran menetapkan tujuan tertentu yang ingin dicapai melalui hasil belajar murid, baik dalam bentuk kemampuan maupun unjuk kerja yang dapat dianalisis.
- 3) Menentukan lingkungan belajar secara khusus, sehingga murid dapat lebih fokus dan optimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

- 4) Memiliki indikator keberhasilan, yaitu melalui penjelasan dan visualisasi hasil belajar, seperti adanya perubahan sikap dan perilaku murid setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran.
- 5) Menekankan interaksi dengan lingkungan, di mana setiap model pembelajaran mendorong murid untuk berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses belajar.

Lebih lanjut lagi, Zahro, L. (2022, hlm. 58) menjelaskan bahwa pada umumnya, model pembelajaran yang baik memiliki beberapa karakteristik utama yang menunjukkan efektivitasnya dalam proses pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki prosedur yang sistematis
Model pembelajaran disusun berdasarkan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara terarah. Prosedur tersebut dirancang untuk membantu mengubah dan mengembangkan perilaku belajar murid berdasarkan asumsi atau landasan teori tertentu.
- 2) Menetapkan hasil belajar secara spesifik
Setiap model pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas dan terperinci. Hasil belajar yang diharapkan biasanya dinyatakan dalam bentuk kemampuan atau unjuk kerja yang dapat diamati setelah murid menyelesaikan rangkaian kegiatan pembelajaran.
- 3) Menentukan lingkungan belajar secara khusus
Model pembelajaran menetapkan kondisi lingkungan belajar yang sesuai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, baik dari segi suasana kelas, interaksi sosial, maupun penggunaan sarana pendukung pembelajaran.
- 4) Memiliki ukuran keberhasilan yang jelas
Keberhasilan pembelajaran digambarkan melalui perubahan perilaku, sikap, maupun kemampuan murid setelah mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar dapat diukur dan dievaluasi secara objektif.
- 5) Mendorong interaksi dengan lingkungan
Model pembelajaran memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar, baik melalui diskusi, kerja sama, maupun kegiatan yang melibatkan pengalaman langsung sebagai bagian dari proses

pembelajaran.

Selanjutnya, Kardi & Nur dalam Ngalimun (2016 dalam Sarumaha, M. 2023, hlm. 6) menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari strategi, metode, maupun prosedur pembelajaran. Adapun ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran disusun berdasarkan rasional teoretis yang logis dan sistematis oleh para ahli atau pengembangnya, sehingga memiliki dasar ilmiah yang kuat.
- 2) Model pembelajaran berlandaskan pada pemikiran mengenai tujuan pembelajaran serta proses belajar murid, baik terkait dengan apa yang dipelajari maupun bagaimana cara mempelajarinya.
- 3) Model pembelajaran mencakup pola perilaku pembelajaran dan pengaturan lingkungan belajar yang diperlukan agar pelaksanaannya dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman oleh pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis, terarah, dan efektif. Model pembelajaran memiliki karakteristik khusus yang mencakup adanya tahapan pembelajaran yang terstruktur, tujuan dan *output* pembelajaran yang jelas, pengaturan lingkungan belajar yang mendukung, serta indikator keberhasilan yang dapat diukur melalui perubahan sikap, perilaku, dan kemampuan murid. Selain itu, model pembelajaran juga berlandaskan pada rasional teoretis yang kuat dan menekankan pentingnya interaksi murid dengan lingkungan sebagai bagian dari proses belajar, sehingga mampu membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Fungsi dan Manfaat Model Pembelajaran

Mulyono (2018) dalam Octavia, S. A. (2020, hlm. 15), pemilihan dan perancangan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta kondisi pembelajaran yang meliputi kemampuan murid dan ketersediaan sarana pendukung pembelajaran. Bagi guru, penggunaan model pembelajaran memberikan beberapa

manfaat, antara lain sebagai berikut:

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena langkah-langkah pembelajaran telah tersusun secara sistematis sesuai dengan alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kemampuan murid, serta ketersediaan media pembelajaran.
- 2) Mendorong peningkatan aktivitas murid dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.
- 3) Memudahkan guru dalam melakukan analisis terhadap perilaku dan perkembangan belajar murid, baik secara individu maupun kelompok, dalam waktu yang relatif efisien.
- 4) Menjadi dasar pertimbangan dalam merancang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selanjutnya menurut Asyafah, A. (2019, hlm. 23) adapun manfaat atau fungsi model pembelajaran dalam proses pendidikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Menjadi acuan bagi pendidik dan perancang pembelajaran dalam menyusun kegiatan pembelajaran secara sistematis dan terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 2) Menjadi acuan bagi dosen atau guru untuk melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga dapat menentukan langkah-langkah pembelajaran, strategi yang digunakan, serta sarana dan prasarana yang diperlukan.
- 3) Membantu pendidik dalam mengorganisasikan kegiatan belajar murid agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.
- 4) Mendukung murid dalam memperoleh pengetahuan, gagasan, keterampilan, nilai, serta mengembangkan pola pikir dan kemampuan belajar mandiri sebagai bagian dari upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Lebih dalam lagi, Tyasmaning, E. (2022, hlm. 2-5) menjelaskan fungsi model pembelajaran dalam proses pendidikan sebagai berikut:

- 1) Membimbing guru dalam menentukan teknik, strategi, dan metode pembelajaran.
- 2) Membantu mewujudkan perubahan perilaku murid. Model pembelajaran

berperan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran.

- 3) Menentukan cara dan sarana dalam menciptakan lingkungan belajar. Pemilihan model pembelajaran mendorong guru untuk menyesuaikan metode penyampaian materi serta sarana pendukung yang digunakan.
- 4) Mengarahkan pola interaksi antara guru dan murid. Model pembelajaran memberikan pedoman bagi guru dalam membangun komunikasi dan interaksi yang efektif selama proses pembelajaran.
- 5) Mendukung pengembangan kurikulum dan perencanaan pembelajaran. Pemahaman terhadap berbagai model pembelajaran membantu guru dalam menyusun dan mengembangkan kurikulum, silabus, serta perencanaan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.
- 6) Membantu dalam pemilihan materi dan penyusunan perangkat pembelajaran. Model pembelajaran menjadi acuan bagi guru dalam menentukan materi yang sesuai dengan karakteristik murid serta dalam menyusun RPP dan silabus secara lebih efektif.
- 7) Mengarahkan perancangan kegiatan pembelajaran. Karena setiap model pembelajaran memiliki sintaks atau tahapan tertentu, guru dapat merancang aktivitas pembelajaran sesuai dengan fase-fase yang telah ditetapkan dalam model tersebut.
- 8) Mendorong pengembangan materi dan sumber belajar. Model pembelajaran menyediakan sistem pendukung yang membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar dan sumber belajar, seperti modul, handout, atau media pembelajaran lainnya.
- 9) Merangsang inovasi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran dapat memunculkan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran, sehingga mendorong lahirnya inovasi atau pengembangan strategi pembelajaran baru.
- 10) Mengintegrasikan teori dan praktik mengajar. Model pembelajaran membantu guru mengaplikasikan teori-teori pembelajaran dalam praktik nyata, sehingga terdapat kesinambungan antara konsep teoretis dan pelaksanaan di lapangan.
- 11) Membangun keterkaitan antara aktivitas belajar dan mengajar. Melalui penerapan model pembelajaran tertentu, guru dapat mengamati dan

menghubungkan aktivitas murid dengan tindakan pengajaran yang dilakukan, sehingga tercipta hubungan empiris yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Purnomo, A., dkk. (2022, hlm. 22) fungsi model pembelajaran salah satunya adalah sebagai pedoman dalam merancang hingga melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis. Trianto (2015, hlm. 53) juga menyatakan bahwa model pembelajaran berperan sebagai acuan bagi perancang pembelajaran maupun guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

Wibawa, surya. (2023, hlm. 243) model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan serta melaksanakan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan dan kondisi murid, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat strategis dalam proses pendidikan, yaitu sebagai pedoman dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara sistematis dan terarah. Model pembelajaran menjadi acuan bagi guru dalam menentukan teknik, strategi, metode, serta langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan murid. Selain itu, model pembelajaran berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, membangun interaksi yang efektif antara guru dan murid, serta mendukung pengembangan kurikulum dan perangkat pembelajaran.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

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

Model *problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menempatkan murid sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam model ini, murid didorong untuk aktif mengembangkan kemampuan pemahaman konsep, menelaah informasi secara mendalam, serta merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah yang diberikan.

Secara historis, pendekatan PBL pertama kali diperkenalkan pada tahun 1969

oleh Fakultas Kedokteran Universitas McMaster di Hamilton, Kanada. Sejak diperkenalkan, model ini berkembang pesat dan diadopsi oleh berbagai lembaga pendidikan di seluruh dunia, baik pada jenjang sekolah maupun perguruan tinggi. Penyebaran model ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memiliki relevansi tinggi dalam menghadapi tantangan pendidikan modern yang berorientasi pada pengembangan kompetensi.

Arends (2008) dalam Nurdin, Y. (2025, hlm. 38) menjelaskan bahwa model pembelajaran berbasis *problem based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang menempatkan murid sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah.

Sementara itu, Meilasari dkk., 2020 dalam Tiara, V dkk., (2024, hlm. 122). model *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berlandaskan pada permasalahan kontekstual yang menuntut murid untuk melakukan proses penyelidikan secara sistematis guna menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Selain itu, Trianto (2007, hlm. 67) dalam Sari, M., & Rosidah, A. (2023, hlm. 11) *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada penyajian berbagai permasalahan yang menuntut adanya proses penyelidikan autentik, yaitu kegiatan penyelidikan yang berfokus pada pencarian solusi nyata terhadap permasalahan yang terjadi dalam konteks kehidupan sebenarnya.

Lebih jauh lagi, Rais & Suswanto, (2017) dalam Isma, T. W, dkk.,(2022, hlm. 156) menyebutkan model *problem based learning* (PBL) memungkinkan murid untuk mengembangkan kemampuan dalam mengidentifikasi permasalahan, menganalisis hubungan sebab dan akibat, serta menerapkan konsep-konsep yang relevan dalam upaya menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Selanjutnya, menurut Lidinillah (2018) dalam Ardianti, R., dkk (2021, hlm. 31) menjelaskan bahwa *problem based learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan permasalahan nyata sebagai landasan untuk menstimulasi cara berpikir murid.

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi pada

penggunaan permasalahan nyata sebagai titik awal untuk membangun proses belajar murid. Model ini menempatkan murid sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka terlibat secara aktif dalam menganalisis, menyelidiki, dan memecahkan permasalahan autentik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Model *problem based learning* (PBL) selaras dengan teologis dan sejalan dengan ajaran Islam yang mendorong manusia untuk berpikir, mencari ilmu, dan memecahkan permasalahan, sebagaimana tercermin dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5 tentang perintah membaca dan belajar. Secara filosofis, penerapan PBL selaras dengan nilai budaya Sunda seperti “*silih asah, silih asih, silih asuh*”, yang mencerminkan proses belajar melalui kerja sama, saling membimbing, dan saling menghargai dalam pembelajaran. Dengan demikian, PBL tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan pemahaman konsep, sikap, serta kemampuan murid secara menyeluruh yang selaras dengan nilai keilmuan, keislaman, dan budaya.

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

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Barrow sebagaimana dikutip dalam Arifudin (2020) dalam Mayasari, A., dkk., (2022, hlm. 169) karakteristik *problem based learning* (PBL) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada murid (*student-centered learning*), yaitu proses pembelajaran menempatkan murid sebagai subjek utama yang aktif dalam membangun pengetahuan melalui kegiatan belajar.
- 2) Masalah autentik sebagai fokus pembelajaran, di mana permasalahan yang diberikan merupakan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehingga menjadi dasar dalam proses belajar.
- 3) Perolehan informasi melalui pembelajaran mandiri (*self-directed learning*), yaitu murid secara aktif mencari dan mengkaji informasi dari berbagai sumber belajar, seperti buku maupun sumber informasi lainnya.
- 4) Pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil, sehingga murid dapat berdiskusi, bekerja sama, serta saling bertukar ide dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- 5) Guru berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan bimbingan dan arahan

selama proses pembelajaran tanpa mendominasi kegiatan belajar murid.

Selanjutnya, menurut Rusman (2018) dalam Zain, M. H., & Syam, H. (2025, hlm. 2334) model *problem based learning* (PBL) memiliki sejumlah karakteristik yang menegaskan bahwa proses pembelajaran berorientasi pada pemecahan masalah autentik. Adapun karakteristik tersebut antara lain:

- 1) Pembelajaran selalu diawali dengan penyajian suatu permasalahan sebagai titik awal kegiatan belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan nyata yang bersifat kompleks dan tidak terstruktur.
- 3) Masalah tersebut memerlukan beragam sudut pandang dalam penyelesaiannya.
- 4) Masalah yang diberikan menantang pengetahuan awal, sikap, serta kompetensi murid, sehingga mendorong mereka mengidentifikasi kebutuhan belajar yang baru.
- 5) Pembelajaran diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan belajar mandiri.
- 6) PBL menekankan penggunaan berbagai sumber pengetahuan yang beragam serta kemampuan mengevaluasi sumber informasi secara kritis.
- 7) Proses belajar berlangsung secara kolaboratif melalui komunikasi dan kerja sama antar murid.
- 8) Pengembangan keterampilan inkuiri dan kemampuan pemecahan masalah dianggap sama pentingnya dengan penguasaan materi itu sendiri.
- 9) Pembelajaran mencakup proses sintesis dan integrasi sebagai bagian dari kegiatan belajar.
- 10) PBL memberi perhatian besar pada proses evaluasi dan refleksi terhadap pengalaman belajar murid.

Senada dengan itu, Putra (2013) dalam Sagita, N., & Ikashaum, F. (2023, hlm. 150) PBL memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Adapun ciri-ciri tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran diawali dengan penyajian suatu permasalahan yang menjadi titik awal kegiatan belajar murid.
- 2) Permasalahan yang digunakan berkaitan dengan situasi atau pengalaman kehidupan nyata murid sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

- 3) Penyusunan materi pembelajaran didasarkan pada permasalahan yang dikaji, bukan semata-mata berdasarkan pembagian disiplin ilmu tertentu.
- 4) Murid diberikan tanggung jawab yang cukup besar dalam mengarahkan proses pembelajaran, termasuk dalam mencari informasi dan menentukan langkah-langkah pemecahan masalah.
- 5) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok kecil untuk mendorong interaksi, diskusi, serta kerja sama antar murid.
- 6) Murid diharapkan mampu menunjukkan hasil belajar yang diperoleh melalui presentasi, demonstrasi, atau produk tertentu sebagai bentuk pertanggungjawaban terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Sementara itu, I Wayan Dasna dan Sutrisno dalam Zain, M. H., & Syam, H. (2025, hlm. 2335) juga mengemukakan beberapa karakteristik PBL, antara lain; Pembelajaran selalu dimulai dari suatu masalah, masalah yang disajikan harus relevan dengan kehidupan nyata murid, dan kegiatan belajar disusun mengelilingi permasalahan tersebut. Selain itu, murid diberi tanggung jawab yang besar untuk mengatur dan menjalankan proses belajar secara mandiri. Pembelajaran juga menggunakan kelompok kecil sebagai wadah interaksi, diskusi, dan kolaborasi. Pada akhir kegiatan, murid diminta menunjukkan pemahaman mereka melalui demonstrasi atau bentuk kinerja lain yang menggambarkan hasil belajar.

Lebih dalam lagi Prastawa, S., & Radiyanto, A. (2024, hlm.8) menjelaskan *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Adapun ciri-ciri pembelajaran berbasis masalah antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
Pembelajaran berbasis masalah diawali dengan penyajian masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata murid, sehingga permasalahan tersebut memiliki makna dan relevansi secara langsung bagi mereka serta mampu mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
PBL tidak hanya berorientasi pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi mendorong murid untuk mengkaji permasalahan dari berbagai sudut pandang keilmuan. Dengan demikian, murid dapat mengaitkan konsep dari berbagai

disiplin ilmu dalam proses pemecahan masalah.

3) Penyelidikan autentik

Proses pembelajaran menuntut murid melakukan penyelidikan secara nyata melalui kegiatan seperti merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan informasi, melakukan percobaan apabila diperlukan, menganalisis data, hingga menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh.

4) Menghasilkan produk atau karya

Dalam PBL, murid diharapkan mampu menghasilkan suatu produk atau karya sebagai hasil dari proses pemecahan masalah, baik dalam bentuk laporan, presentasi, maupun bentuk karya lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Berdasarkan karakteristik yang di kemukakan toko-toko tersebut, dapat dipahami bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang menempatkan masalah sebagai pendorong utama dalam membangun pengetahuan murid. Masalah dapat dimunculkan oleh murid maupun guru, dan melalui masalah tersebut murid didorong untuk menggali lebih jauh apa yang telah mereka ketahui sekaligus menemukan apa yang perlu mereka pelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Selama proses itu, murid terlibat dalam berbagai aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir ilmiah, mulai dari mengidentifikasi persoalan, merumuskan hipotesis, menelusuri informasi, hingga menyusun solusi. Dengan demikian, karakteristik PBL memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana model ini dapat diterapkan secara efektif di kelas sebagai strategi pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kemandirian belajar, dan keterampilan pemecahan masalah murid.

c. Prinsip – Prinsip Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Smith,. dkk. (2022) dalam Khadijah, I., dkk, (2025, hlm. 340-341) prinsip - prinsip model PBL dapat dimaknai sebagai kebenaran dasar atau landasan konseptual yang menjadi pijakan dalam suatu pemikiran dan praktik. Dalam konteks *problem based learning* (PBL), ia menjelaskan terdapat beberapa prinsip utama yang mendasari pelaksanaannya. Adapun landasan atau prinsip dari model

PBL dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Penggunaan masalah autentik

Permasalahan yang digunakan dalam PBL harus bersifat nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2) Belajar sebagai proses aktif dan konstruktif

Pembelajaran dalam PBL dipandang sebagai proses aktif, di mana murid membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam pemecahan masalah.

3) Pentingnya *metakognisi* dalam pembelajaran

Kesadaran murid terhadap proses berpikirnya sendiri (*metacognition*) merupakan aspek penting dalam PBL.

4) Peran guru sebagai fasilitator

Dalam PBL, guru tidak berperan sebagai sumber informasi utama yang memberikan seluruh jawaban, melainkan sebagai pembimbing yang menciptakan kondisi belajar yang mendorong murid untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri.

5) Pengaruh faktor kontekstual dan sosial

Proses pembelajaran dalam PBL dipengaruhi oleh konteks sosial dan lingkungan.

Lebih dalam lagi, Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021, hlm. 63-64) menyebutkan terdapat tiga prinsip utama dalam pembelajaran *problem based learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran sebagai proses konstruktif (*learning should be a constructive process*).

2) Pembelajaran sebagai proses yang diarahkan oleh diri sendiri (*learning should be a self-directed process*)

3) Pembelajaran sebagai proses kolaboratif (*learning should be a collaborative process*)

Selanjutnya, Nurul Azizah dalam Hendra, A. (2024, hlm. 5) juga menjelaskan prinsip utama dalam pembelajaran *problem based learning* (PBL) adalah adanya masalah nyata sebagai sarana bagi murid untuk membangun pengetahuan sekaligus mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan

masalah. Masalah nyata yang dimaksud adalah permasalahan yang berasal dari konteks kehidupan sehari-hari dan memiliki manfaat praktis apabila diselesaikan. Pemilihan masalah dapat dilakukan oleh guru maupun murid dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Sejalan dengan itu, Wuryantini, W. (2024, hlm. 53), prinsip utama dalam *problem based learning* (PBL) adalah pemanfaatan masalah nyata sebagai sarana pembelajaran untuk membantu murid mengembangkan kemampuan pemahaman konsep serta keterampilan dalam memecahkan masalah. Melalui penyajian masalah yang kontekstual, murid didorong untuk menganalisis, mengeksplorasi, dan menemukan solusi secara mandiri maupun kolaboratif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Kemudian, Menurut Maryati, I. (2018, hlm. 66-67) prinsip-prinsip dalam *problem based learning* (PBL) mencerminkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan bermakna. Pertama, belajar merupakan proses konstruktif, di mana murid secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Kedua, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila murid memiliki kemampuan *self-monitoring* atau *metakognisi*, yaitu kemampuan untuk merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri. Ketiga, proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor kontekstual dan sosial, sehingga penggunaan pengetahuan dalam situasi nyata menjadi sangat penting agar murid mampu mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip *problem based learning* (PBL) berlandaskan pada penggunaan masalah nyata sebagai konteks utama pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan keterampilan pemecahan masalah murid. Proses pembelajaran dalam PBL bersifat aktif dan konstruktif, di mana murid membangun pengetahuan melalui pengalaman, penyelidikan, dan refleksi. Selain itu, PBL menekankan pentingnya *metakognisi* serta kemandirian belajar (*self-directed learning*), sehingga murid mampu merencanakan, mengelola, dan mengevaluasi proses belajarnya sendiri.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Norman & Schmidt, dalam Wicaksanti, D. (2023, hlm. 34) menyebutkan tujuan penerapan model *problem based learning* (PBL) adalah untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari pada permasalahan baru atau situasi nyata, mengintegrasikan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), menumbuhkan motivasi belajar, mengembangkan kemandirian dalam belajar, serta meningkatkan berbagai keterampilan belajar murid.

Selanjutnya, menurut Angraini, dkk., (2022, hlm. 42) PBL dirancang untuk dilaksanakan melalui kerja kelompok, sehingga bertujuan mengembangkan kemampuan bekerja sama, bertukar pendapat, serta mengomunikasikan ide secara efektif. Proses diskusi dan presentasi dalam PBL membantu murid membangun keterampilan sosial dan komunikasi akademik.

Selain itu, Putra (2013) dalam Khakim, N., dkk., (2022, hlm. 353) menjelaskan bahwa secara umum tujuan model *problem based learning* (PBL) dalam pembelajaran adalah untuk membantu murid mengembangkan berbagai kemampuan penting dalam proses belajar. Adapun tujuan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Membantu Murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan intelektual melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kesempatan kepada murid untuk memahami berbagai peran yang biasanya dilakukan oleh orang dewasa melalui pengalaman nyata atau melalui kegiatan simulasi yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Lebih dalam lagi, Musyawir, S. A., dkk. (2022, hlm. 53) menjelaskan tujuan pembelajaran *problem based learning* (PBL) memungkinkan murid mempelajari berbagai aspek penting, antara lain:

- 1) Memahami dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata,
- 2) Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*),
- 3) Melatih keterampilan dan strategi pemecahan masalah (*problem solving*),
- 4) Mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran,

- 5) Membangun kemandirian dalam belajar,
- 6) Memanfaatkan berbagai sumber informasi melalui *literasi* informasi, media, dan teknologi,
- 7) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta
- 8) Mengembangkan keterampilan komunikasi secara efektif.

Selanjutnya, menurut Trianto (2010) dalam Ikawati, W. (2023, hlm. 187), tujuan *problem based learning* (PBL) adalah untuk membantu murid dalam mengembangkan keterampilan berpikir serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Selain itu, PBL juga bertujuan memberikan pengalaman belajar yang menyerupai peran nyata dalam kehidupan orang dewasa (autentik), sehingga murid dapat belajar mengambil keputusan secara tepat. Melalui proses tersebut, murid diharapkan mampu menjadi pembelajar yang mandiri serta bertanggung jawab terhadap proses belajarnya.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama model pembelajaran *problem based learning* adalah mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan keaktifan dan kemandirian belajar, serta membentuk keterampilan kolaboratif murid. Selain itu, PBL juga bertujuan memperdalam pemahaman konsep melalui pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, model PBL relevan diterapkan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menuntut murid memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan sikap belajar mandiri.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Sanjaya, W (2010) dalam Nurlaila, L., & Mubarok, D. H. (2023, hlm. 246-247) model *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Model PBL mampu menantang kemampuan murid melalui penyajian masalah, sehingga mendorong mereka untuk menemukan pengetahuan baru yang pada akhirnya memberikan kepuasan dalam proses belajar.
- 2) Penerapan PBL dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan aktif murid dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Model ini membantu murid dalam mentransfer pengetahuan yang dimiliki

untuk memahami dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

- 4) PBL mendorong murid untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang dijalani, sekaligus melatih kemampuan melakukan evaluasi terhadap hasil maupun proses belajar.
- 5) Model PBL berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta membantu murid menyesuaikan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.
- 6) Murid memperoleh kesempatan untuk menerapkan konsep dan pengetahuan yang dipelajari dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- 7) PBL dapat menumbuhkan minat belajar sepanjang hayat, karena murid terbiasa untuk mencari dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri meskipun telah menyelesaikan pendidikan formal.
- 8) Model ini juga memudahkan murid dalam memahami dan menguasai konsep pembelajaran secara mendalam sebagai bekal dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Selanjutnya, menurut Ibrahim dan Nur (2003) dalam Atmojo, S. (2024, hlm. 50), *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Penerapan model PBL membantu murid memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam karena proses belajar dilakukan melalui pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- 2) Model PBL mendorong keterlibatan aktif murid dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga menuntut penggunaan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).
- 3) Pengetahuan yang diperoleh murid menjadi lebih bermakna karena dibangun berdasarkan skema atau pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya.
- 4) Murid dapat merasakan manfaat pembelajaran secara langsung, karena materi yang dipelajari dikaitkan dengan situasi atau permasalahan nyata.
- 5) Model PBL mampu menumbuhkan sikap mandiri dan kedewasaan murid

dalam proses belajar, terutama dalam mengambil keputusan dan bertanggung jawab terhadap pembelajarannya.

- 6) PBL juga menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong kerja sama melalui kegiatan belajar kelompok, sehingga murid dapat saling bertukar ide dan pengalaman dalam menyelesaikan masalah.

Selain itu, Kurniasi (2013) dalam Gani, R. A., dkk. (2021, hlm. 55) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah memiliki sejumlah keunggulan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreativitas murid dalam menghadapi permasalahan.
- 2) Meningkatkan keterampilan murid dalam memecahkan masalah secara mandiri.
- 3) Menumbuhkan dan memperkuat motivasi belajar murid selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Membantu murid mentransfer pengetahuan yang dimiliki ke dalam situasi atau konteks baru yang berbeda dari pengalaman sebelumnya.
- 5) Mendorong murid untuk memiliki inisiatif dalam belajar secara mandiri.
- 6) Mengembangkan kreativitas murid dalam mengemukakan hasil penyelidikan dan solusi atas permasalahan yang telah dikaji.
- 7) Menciptakan pembelajaran yang bermakna karena murid terlibat secara langsung dalam proses pencarian dan pemecahan masalah.

Lebih dalam lagi, Widayat, A. (2021, hlm. 6) menjelaskan beberapa kelebihan penerapan model *problem based learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran
Penerapan model PBL mampu meningkatkan interaksi antara murid dengan murid lainnya maupun antara murid dengan guru. Hubungan yang terjalin menjadi lebih dekat dan komunikatif, sehingga suasana pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan murid tampak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 2) Mempermudah pemahaman materi melalui penggunaan alat peraga
Penggunaan model PBL yang dipadukan dengan alat peraga, dapat membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Alat peraga berfungsi sebagai

media yang menyalurkan pesan pembelajaran serta merangsang perhatian, minat, dan pemikiran murid, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

3) Meningkatkan kepercayaan diri melalui kegiatan presentasi

Kegiatan presentasi hasil diskusi kelompok dalam PBL membantu murid memahami materi secara lebih mendalam sekaligus meningkatkan rasa percaya diri, keberanian dalam bertanya, serta kemampuan menyampaikan pendapat.

4) Memudahkan visualisasi konsep abstrak

Model PBL mempermudah murid dalam membayangkan konsep bangun ruang yang bersifat abstrak. Murid dapat berdiskusi dan bertanya kepada teman sekelompok maupun kelompok lain tanpa rasa takut atau malu, terutama bagi murid yang cenderung pemalu.

5) Mendukung efektivitas peran guru

Penerapan PBL membantu meringankan tugas guru dalam menjelaskan materi, karena murid turut berperan aktif dalam menyampaikan dan menjelaskan kembali konsep yang telah dipahami kepada teman-temannya.

Lebih jauh lagi, Nurhasanah (2007) dalam Amalia, G. R., & Hardini, A. T. A. (2020, hlm. 426), model *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya, antara lain sebagai berikut:

- 1) Murid memiliki pemahaman konsep yang lebih baik karena mereka secara langsung terlibat dalam proses menemukan dan membangun konsep tersebut melalui kegiatan pemecahan masalah.
- 2) Murid berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga menuntut pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*).
- 3) Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena permasalahan yang dikaji berkaitan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat murid terhadap materi yang dipelajari.
- 4) Model PBL mendorong murid untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab, mampu mengemukakan pendapat, serta menghargai pandangan orang lain. Selain itu, interaksi dalam kelompok juga membantu mengembangkan sikap sosial yang positif.
- 5) Melalui kerja kelompok, murid dapat berinteraksi secara aktif dengan guru

maupun teman sekelompok, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan mendukung tercapainya ketuntasan belajar.

Berdasarkan pendapat para toko dalam penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa *problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. PBL mampu mendorong murid untuk belajar secara aktif melalui pemecahan masalah nyata, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan bermakna. Model ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk mengaitkan pengetahuan dengan situasi kehidupan nyata serta mendorong kerja sama melalui pembelajaran kelompok. Dengan demikian, PBL tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir, sikap, dan kemampuan konsep murid secara menyeluruh.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Meskipun *problem based Learning* (PBL) memiliki berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran, Hakim, L. N. (2022, hlm.1315) menjelaskan model ini juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Tidak seluruh materi pembelajaran dapat diterapkan secara optimal menggunakan model PBL, karena terdapat materi tertentu yang lebih sesuai disampaikan melalui pendekatan atau model pembelajaran lain.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang, karena murid harus melalui tahapan memahami masalah, melakukan penyelidikan, hingga menemukan solusi.
- 3) Murid yang belum terbiasa melakukan analisis terhadap suatu permasalahan cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, mengingat model ini menuntut kemampuan berpikir aktif serta kesiapan belajar mandiri yang tidak dimiliki secara merata oleh setiap murid.
- 4) Guru dapat mengalami kendala dalam mengelola kelas, terutama pada saat pemberian tugas kelompok, khususnya apabila jumlah murid dalam satu kelas cukup besar sehingga proses mengondisikan pembelajaran menjadi lebih kompleks.

Sejalan dengan itu, Irawan, T. (2025, hlm. 78-79) mengemukakan bahwa *problem based learning* (PBL) memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya, antara lain sebagai berikut:

1) Membutuhkan waktu yang relatif lama

Penerapan PBL memerlukan waktu yang cukup panjang karena murid harus melalui tahapan memahami masalah, melakukan penyelidikan, hingga menemukan solusi.

2) Memerlukan manajemen kelas yang baik

Agar proses pemecahan masalah dapat berlangsung secara efektif dan efisien, guru dituntut memiliki kemampuan pengelolaan kelas yang optimal serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan kooperatif.

3) Perbedaan kemampuan murid

Keberagaman kemampuan murid dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan PBL, khususnya bagi murid yang masih memiliki keterbatasan dalam berpikir kritis atau bekerja sama dalam kelompok.

4) Potensi kurangnya pengawasan belajar

Karakteristik PBL yang menekankan pembelajaran mandiri memungkinkan sebagian murid kurang terarah apabila pengawasan dan bimbingan guru tidak dilakukan secara optimal.

5) Kemungkinan kurang fokus pada materi inti

Fokus murid dalam menyelesaikan masalah terkadang menyebabkan perhatian terhadap materi pokok pembelajaran menjadi berkurang apabila guru tidak memberikan arahan yang jelas.

6) Memerlukan dukungan aktif dari guru

Meskipun menekankan kemandirian belajar, PBL tetap membutuhkan peran guru dalam merancang permasalahan yang relevan, memberikan bimbingan, serta memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya Dulyapit, A., dkk. (2023, hlm. 2), menyebutkan beberapa keterbatasan dalam penerapan model *problem based learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Sebagian murid memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah sehingga merasa ragu atau kurang berani untuk mencoba menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
- 2) Murid dapat mengalami kesulitan dalam menentukan strategi atau langkah yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan, terutama apabila belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis analisis dan pemecahan masalah.
- 3) Proses pencarian dan penentuan solusi dalam PBL memerlukan waktu yang relatif lama, karena murid harus melalui tahapan berpikir, diskusi, dan evaluasi sebelum memperoleh jawaban yang tepat.

Kholipah, N., dkk. (2022, hlm. 46) adapun beberapa kelemahan dari model *problem based learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan secara efektif pada seluruh materi pembelajaran, karena terdapat materi tertentu yang lebih sesuai disampaikan melalui pendekatan lain.
- 2) Dalam kelas yang memiliki tingkat keberagaman murid yang tinggi, guru dapat mengalami kesulitan dalam menyajikan masalah yang mampu dipahami secara seragam, sehingga penyamaan persepsi antar murid menjadi tantangan tersendiri.

Terakhir menurut Abidin (2014) dalam Kholipah, N., dkk. (2022, hlm. 166), model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Murid yang terbiasa menerima informasi secara langsung dari guru sebagai sumber utama pembelajaran cenderung merasa kurang nyaman ketika dituntut untuk belajar secara mandiri dalam proses pemecahan masalah.
- 2) Apabila murid tidak memiliki keyakinan bahwa permasalahan yang diberikan dapat diselesaikan, mereka cenderung enggan atau kurang termotivasi untuk mencoba mencari solusi terhadap masalah tersebut.
- 3) Tanpa pemahaman yang jelas mengenai tujuan dan manfaat dari pemecahan masalah yang sedang dipelajari, murid berpotensi tidak memperoleh hasil belajar yang optimal karena kurangnya kesadaran akan pentingnya proses tersebut.

Berdasarkan pendapat para toko di atas dapat disimpulkan bahwa meskipun *problem based learning* (PBL) memiliki berbagai keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, model ini juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Keterbatasan tersebut antara lain tidak semua materi pembelajaran sesuai diterapkan menggunakan PBL, serta membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena murid harus melalui tahapan pemahaman masalah, penyelidikan, hingga penemuan solusi. Selain itu, perbedaan kemampuan murid, terutama dalam berpikir kritis dan bekerja sama, dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. PBL juga menuntut kemampuan guru dalam mengelola kelas secara efektif, memberikan bimbingan yang optimal, serta menjaga fokus murid agar tetap pada tujuan pembelajaran.

g. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Arends (2008) dalam Hermansyah, H. (2020, hlm. 2260), pelaksanaan model *problem based learning* (PBL) terdiri atas beberapa tahapan atau *sintaks* pembelajaran yang menggambarkan peran guru dalam setiap fase pembelajaran. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Fase 1: Orientasi murid pada masalah

Pada tahap awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta memberikan penjelasan mengenai konsep dasar yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dikaji. Guru juga menjelaskan prosedur dan petunjuk pelaksanaan pembelajaran agar murid memahami arah kegiatan yang akan dilakukan.

2) Fase 2: Mengorganisasi murid untuk belajar

Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan dengan permasalahan serta membantu mengatur tugas-tugas belajar yang harus diselesaikan. Pada tahap ini, murid mulai diarahkan untuk memahami ruang lingkup masalah dan merancang langkah penyelesaiannya.

3) Fase 3: Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Pada fase ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing murid dalam mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan, melakukan percobaan apabila dibutuhkan, serta mengembangkan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dikaji.

4) Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu murid dalam merencanakan serta menyiapkan hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, presentasi, atau produk lainnya yang relevan, kemudian memfasilitasi penyajian hasil tersebut di depan kelas.

5) Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap akhir, guru membimbing murid untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui, termasuk menilai efektivitas strategi yang digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Sejalan dengan itu, Safitri, R., dkk. (2023, hlm. 305), model *problem based learning* (PBL) terdiri atas beberapa fase yang menggambarkan aktivitas guru dalam membimbing proses pembelajaran. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Fase 1: Orientasi murid pada masalah

Pada tahap awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan kebutuhan logistik atau sarana yang diperlukan. Guru kemudian menyajikan suatu fenomena, kasus, atau cerita yang relevan untuk memunculkan permasalahan, serta memotivasi murid agar terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah.

2) Fase 2: Mengorganisasi murid untuk belajar

Guru membimbing murid dalam mengidentifikasi, mendefinisikan, dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diselesaikan, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terarah.

3) Fase 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Pada tahap ini, guru mendorong murid untuk mengumpulkan informasi yang relevan, melakukan eksperimen apabila diperlukan, serta mengembangkan berbagai alternatif penjelasan dan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

4) Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Guru membantu murid dalam merencanakan dan menyiapkan hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, presentasi, atau karya lainnya. Selain itu, guru membimbing pembagian tugas antara anggota kelompok agar kerja sama dapat berjalan secara efektif.

5) Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada tahap akhir, guru membimbing murid untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelidikan yang telah dilakukan, termasuk strategi yang digunakan serta hasil yang diperoleh dalam pemecahan masalah.

Selanjutnya, Novelni, D., & Sukma, E. (2021, hlm. 3885) Secara umum ada lima langkah yang digunakan dalam menjalankan pembelajaran model *problem based learning* (PBL), yakni:

1) Orientasi murid pada masalah

Guru memperkenalkan permasalahan kontekstual, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta memotivasi murid agar terlibat aktif dalam memahami dan memecahkan masalah yang diberikan.

2) Pengorganisasian kegiatan pembelajaran

Murid dikelompokkan dan dibimbing untuk menyusun rencana kegiatan serta pembagian tugas yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji.

3) Penyelidikan mandiri dan kelompok

Murid melakukan pengumpulan informasi, pengamatan, dan penyelidikan melalui berbagai sumber belajar guna menemukan alternatif solusi terhadap masalah secara sistematis.

4) Pengembangan dan penyajian hasil

Murid menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan atau karya, kemudian mempresentasikannya sebagai wujud pemahaman dan hasil belajar.

5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Murid bersama guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses serta hasil pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sejalan dengan itu Sam & Qohar, (2016) dalam Windari, C. O., & Yanti, F. A. (2021, hlm.63) juga menjelaskan langkah-langkah penerapan model *problem based learning* (PBL) meliputi beberapa tahapan pembelajaran yang saling berkaitan.

1) Tahap pertama adalah penyajian masalah, di mana guru menyampaikan permasalahan yang relevan dan kontekstual sebagai pemicu kegiatan belajar murid.

2) Tahap kedua yaitu mengorganisasikan murid untuk belajar, dengan cara

membentuk kelompok serta menjelaskan tujuan dan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan.

- 3) Tahap selanjutnya adalah membantu murid dalam melakukan investigasi secara mandiri maupun kelompok. Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dilaksanakan dengan mengacu pada langkah-langkah pemecahan masalah yang meliputi: memahami masalah yang dihadapi, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana yang telah dibuat, serta melakukan pengecekan kembali terhadap solusi yang diperoleh. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan arahan seperlunya agar proses investigasi berjalan secara sistematis.
- 4) Tahap keempat adalah mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya. Murid diminta untuk menyusun hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan atau produk tertentu, kemudian mempresentasikannya di hadapan kelompok lain.
- 5) Tahap terakhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, di mana murid bersama guru melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilalui.

Lebih lanjut lagi, menurut Saputra (2020) dalam Nurrohima, F. Q., dkk. (2023, hlm. 730), langkah-langkah penerapan *problem based learning* (PBL) yang dipadukan dengan penggunaan multimedia dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Orientasi masalah berbantuan multimedia
Pada tahap awal, guru menyajikan permasalahan kepada murid dengan memanfaatkan media multimedia guna menarik perhatian dan memudahkan pemahaman konteks masalah yang akan dikaji.
- 2) Pengorganisasian murid untuk belajar dengan multimedia
Guru mengelompokkan murid ke dalam beberapa kelompok belajar serta memanfaatkan media sebagai sarana pendukung dalam mengorganisasikan tugas dan aktivitas pembelajaran.
- 3) Membimbing penyelidikan
Guru membimbing murid dalam proses pengumpulan informasi yang relevan sebagai upaya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi

Murid menyusun hasil diskusi kelompok dalam bentuk laporan atau presentasi, kemudian memaparkannya di depan kelas sebagai bentuk pertanggungjawaban hasil kerja kelompok.

5) Analisis dan evaluasi berbantuan multimedia

Guru bersama murid melakukan analisis terhadap hasil diskusi yang telah dipresentasikan, dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi, seperti pemberian soal, untuk mengukur tingkat pemahaman murid.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) dilaksanakan melalui beberapa tahapan pembelajaran yang saling berkaitan dan terstruktur. Secara umum, langkah-langkah penerapan PBL meliputi tahap orientasi murid pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, pembimbingan penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta tahap analisis dan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah. Melalui tahapan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran, sedangkan murid berperan aktif dalam mencari informasi, melakukan penyelidikan, dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan.

Berikut tabel tahapan model *problem based learning* berbasis media *wayground* dengan aktivitas guru dan aktivitas murid yang akan digunakan peneliti selama penelitian:

Tabel 2.1 Sintak Model PBL, Aktivitas Guru, dan Aktivitas Murid

No.	Tahapan Model <i>Problem Based Learning</i>	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid
1	Pendahuluan	Pendidik membuka pembelajaran dengan salam dan doa	Murid memperhatikan penjelasan pendidik
		Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran	Murid merespons apersepsi yang diberikan pendidik
		Pendidik melakukan apersepsi terkait materi	Murid memahami tujuan pembelajaran

		sebelumnya	
		Pendidik memotivasi murid untuk mengikuti pembelajaran	Murid siap mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD dan media <i>Wayground</i>
		Pendidik menyampaikan penggunaan LKPD dan media <i>Wayground</i> dalam pembelajaran	
2	Orientasi Masalah	Pendidik menampilkan tayangan materi menggunakan <i>Wayground</i>	Murid memperhatikan permasalahan yang disajikan
		Pendidik menyajikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan nyata	Murid mengamati masalah melalui media <i>Wayground</i>
		Pendidik menampilkan masalah melalui media berbasis <i>Wayground</i>	Murid mengemukakan pendapat atau pertanyaan terkait masalah
		Pendidik menjelaskan konteks masalah yang akan dipelajari	Murid memahami masalah yang terdapat pada LKPD
		Pendidik mendorong murid mengemukakan pendapat awal	
		Pendidik mengarahkan murid memahami masalah pada LKPD	
3	Pengorganisasian Murid untuk Belajar	Pendidik membagi murid ke dalam kelompok belajar	Murid bergabung dalam kelompok yang telah ditentukan

		Pendidik membagikan LKPD kepada murid	Murid memahami tugas kelompok pada LKPD
		Pendidik menjelaskan langkah kerja dan tugas pada LKPD	Murid bekerja sama dalam pembagian tugas kelompok
		Pendidik memastikan setiap anggota kelompok memiliki peran	Murid menggunakan media <i>Wayground</i> sesuai arahan pendidik
		Pendidik mengarahkan murid menggunakan media <i>Wayground</i> sesuai petunjuk	
4	Penyelidikan Mandiri dan Kelompok	Pendidik membimbing murid mengerjakan LKPD	Murid mengerjakan LKPD secara aktif
		Pendidik memfasilitasi murid mencari informasi dari berbagai sumber	Murid mencari informasi untuk menyelesaikan masalah
		Pendidik memfasilitasi diskusi kelompok	Murid berdiskusi dengan anggota kelompok
		Pendidik membimbing penggunaan media <i>Wayground</i> dalam penyelidikan	Murid menggunakan media <i>Wayground</i> dalam proses pembelajaran
		Pendidik memantau keaktifan dan kerja sama murid	Murid aktif bertanya atau menyampaikan ide
5	Pengembangan dan Penyajian Hasil Pemecahan Masalah	Pendidik memberi kesempatan kelompok menyusun hasil pada LKPD	Murid menyusun hasil diskusi kelompok
		Pendidik memfasilitasi	Murid mempresentasikan

		presentasi hasil diskusi kelompok	hasil kerja kelompok
		Pendidik memanfaatkan media <i>Wayground</i> untuk menampilkan hasil atau evaluasi	Murid memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain
		Pendidik memberikan penguatan terhadap hasil presentasi	Murid menyampaikan hasil berdasarkan LKPD
		Pendidik mendorong kelompok lain memberikan tanggapan	
6	Analisis dan Refleksi	Pendidik membimbing murid menyimpulkan hasil pembelajaran	Murid menyimpulkan hasil pembelajaran
		Pendidik mengajak murid merefleksikan proses pemecahan masalah	Murid mengemukakan pendapat dalam kegiatan refleksi
		Pendidik memberikan klarifikasi terhadap konsep yang kurang tepat	Murid memperbaiki pemahaman setelah mendapat umpan balik
		Pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil pengerjaan LKPD	
7	Penutup	Pendidik bersama murid menyimpulkan materi	Murid memperhatikan kesimpulan pembelajaran
		Pendidik memberikan tindak lanjut atau penugasan	Murid mengikuti evaluasi melalui media <i>Wayground</i>
		Pendidik menyampaikan evaluasi pembelajaran melalui media	Murid menutup pembelajaran dengan tertib

		<i>Wayground</i>	
		Pendidik menutup pembelajaran dengan salam	

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berasal dari bahasa Latin “*medius*”, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau penghubung. Dalam bahasa Arab, media juga dimaknai sebagai sarana yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hoerudin, 2020 dalam Hoerudin, C. W. 2023, hlm. 3). Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima.

Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip Arifudin dalam Tanjung, R., dkk., (2022, hlm. 3) menjelaskan bahwa media dalam pengertian yang luas dapat berupa manusia, materi, maupun peristiwa yang mampu menciptakan kondisi tertentu sehingga murid dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam konteks ini, guru, teman sebaya, buku teks, serta lingkungan sekolah maupun lingkungan di luar sekolah dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bagi murid.

Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Latuheru (1998) dalam Harahap, O. F., dkk., (2022, hlm. 1) media pembelajaran merupakan segala bentuk bahan, alat, maupun teknik yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung penyampaian pesan pembelajaran. Penggunaan media tersebut bertujuan agar proses interaksi dan komunikasi edukatif antara guru dan murid dapat berlangsung secara efektif, tepat sasaran, serta memberikan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Atwi Suparman (1971) dalam Yusup, A. H., dkk., (2023, hlm. 212) media merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Dalam konteks pembelajaran, media tidak hanya terbatas pada alat bantu tertentu, tetapi juga dapat

berupa guru, buku teks, maupun lingkungan sekolah yang digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian informasi kepada murid.

Menurut *National Education Association* (1969) dalam Sumakul, H. I., dkk., (2024, hlm. 24) media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk media cetak maupun media audio-visual, termasuk di dalamnya pemanfaatan berbagai perangkat teknologi keras. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses penyampaian materi kepada murid.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, bahan, maupun komponen yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa manusia, materi, lingkungan, maupun perangkat teknologi yang berfungsi untuk membantu proses komunikasi antara guru dan murid.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Asnawir dan Usman, B dalam buku yang berjudul “Media Pembelajaran” (2002, hal. 20 -21) menjelaskan media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dalam mendukung proses belajar mengajar. Adapun fungsi-fungsi media pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Media sebagai sumber belajar

Belajar merupakan proses aktif dan konstruktif yang terjadi melalui pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses tersebut, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi murid.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik berkaitan dengan makna atau arti dari suatu kata, istilah, tanda, maupun simbol. Media pembelajaran membantu memperkaya kosakata atau simbol verbal yang digunakan dalam pembelajaran sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami secara tepat oleh murid. Simbol tersebut berfungsi sebagai representasi dari suatu konsep atau objek tertentu.

3) Fungsi manipulatif

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai dengan kebutuhan, situasi, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini memungkinkan murid memahami suatu konsep yang sulit diamati secara langsung.

4) Fungsi *fiksatif*

Fungsi *fiksatif* berkaitan dengan kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi. Melalui kemampuan merekam dan menyimpan informasi, media dapat digunakan kembali kapan pun diperlukan dalam proses pembelajaran.

5) Fungsi *distributif*

Media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi, objek, atau peristiwa kepada sejumlah besar murid secara bersamaan dan dalam jangkauan yang luas. Dengan demikian, penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran baik dari segi waktu maupun biaya.

6) Fungsi psikologis

Dari aspek psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting, seperti menarik perhatian murid (*fungsi atensi*), menumbuhkan perasaan atau sikap positif terhadap pembelajaran (*fungsi afektif*), membantu proses pemahaman konsep (*fungsi kognitif*), merangsang imajinasi, serta meningkatkan motivasi belajar.

7) Fungsi sosio-kultural

Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi perbedaan latar belakang sosial dan budaya murid. Dengan adanya media yang sama, murid yang memiliki pengalaman, kebiasaan, maupun lingkungan yang berbeda dapat memperoleh pemahaman yang lebih seragam terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, Fadilah, A., dkk., (2023, hlm. 10) Menurut Rowntree, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Adapun fungsi media pembelajaran tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Membangkitkan motivasi belajar

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan semangat

belajar murid. Media yang menarik mampu mengurangi kejenuhan akibat pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

2) Meninjau kembali materi yang telah dipelajari

Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya sehingga murid dapat mengingat dan memperkuat pemahaman terhadap konsep yang telah dipelajari.

3) Memberikan stimulus belajar

Media pembelajaran berfungsi sebagai rangsangan yang mendorong murid untuk berpikir lebih aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang sedang dipelajari.

4) Mendorong keaktifan murid

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memicu partisipasi aktif murid dalam kegiatan belajar, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran di kelas.

5) Memberikan umpan balik

Media pembelajaran membantu guru dalam memberikan umpan balik melalui pertanyaan atau aktivitas tertentu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid terhadap materi yang telah disampaikan. Apabila terdapat kesalahpahaman, guru dapat segera memberikan penjelasan atau koreksi.

6) Sebagai sarana latihan dan evaluasi

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk melaksanakan latihan maupun evaluasi pembelajaran guna menilai tingkat pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari.

Sejalan dengan itu, Wina Sanjaya dalam Kaniawati, E., dkk., (2023, hlm. 23-

24) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang mempermudah proses penyampaian materi antara pendidik dan murid. Melalui media, pesan atau informasi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas sehingga membantu murid memahami materi yang disampaikan secara verbal.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar murid. Penggunaan media yang menarik mampu mendorong semangat belajar sehingga murid lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3) Fungsi kebermanaknaan

Media pembelajaran membantu murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Murid tidak hanya menerima informasi dari penjelasan guru, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir serta menganalisis informasi yang diperoleh.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran berperan dalam membantu menyamakan pemahaman atau persepsi murid terhadap informasi yang disampaikan, sehingga meminimalkan terjadinya perbedaan penafsiran terhadap materi pembelajaran.

5) Fungsi individual

Media pembelajaran dapat mengakomodasi perbedaan karakteristik murid, seperti latar belakang pengalaman, kemampuan, maupun gaya belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan belajar masing-masing murid secara lebih optimal.

Lebih jauh lagi, Parinduri, S. H., dkk., (2022, hlm. 66) Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Menarik perhatian murid

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian murid terhadap materi pelajaran. Hal ini penting karena terkadang murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi yang disampaikan dianggap sulit dipahami. Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih segar sehingga murid dapat berkonsentrasi dengan lebih baik.

2) Memperjelas penyampaian pesan

Media pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal. Dengan bantuan media seperti gambar, video, atau model tertentu, murid dapat

memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari.

3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya

Media pembelajaran memungkinkan penyampaian materi yang tidak dapat dihadirkan secara langsung di dalam kelas. Sebagai contoh, objek seperti hewan liar atau fenomena tertentu dapat diperlihatkan melalui gambar, video, atau simulasi sehingga murid tetap dapat memahami materi meskipun tidak melihat objek secara langsung.

4) Menghindari kesalahan penafsiran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menyamakan pemahaman murid terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya visualisasi atau contoh konkret, kemungkinan terjadinya perbedaan penafsiran terhadap suatu konsep dapat diminimalkan.

5) Mengakomodasi perbedaan gaya belajar murid

Setiap murid memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, *auditori*, maupun *kinestetik*. Media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar tersebut sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan inklusif bagi seluruh murid.

Selanjutnya, Miftah (2013) dalam Jauza, N. A., & Albina, M. (2025, hlm. 20) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat diterapkan dalam pembelajaran individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar.

1) Fungsi *motivasional*

Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar murid. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai bentuk penyajian seperti drama, hiburan, atau teknik penyampaian yang menarik sehingga mampu merangsang murid untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

2) Fungsi penyajian informasi

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada murid. Informasi yang disampaikan melalui media dapat berfungsi sebagai pengantar materi, ringkasan pembelajaran, maupun pengetahuan awal yang mendukung pemahaman murid terhadap materi yang dipelajari.

3) Fungsi tujuan pembelajaran

Media pembelajaran juga berperan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Informasi yang disajikan melalui media harus mampu melibatkan murid secara aktif, baik secara mental maupun melalui aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, diperoleh bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, membantu memperjelas konsep, dan mendukung komunikasi antara guru dan murid. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, menarik minat murid, mendorong partisipasi aktif serta rasa ingin tahu, dan membantu murid memahami materi yang bersifat abstrak.

Selain itu, penggunaan media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta biaya, menyamakan persepsi murid, serta mengakomodasi perbedaan karakteristik dan gaya belajar murid. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Silahunudin, A. (2022, hlm. 168) media pembelajaran memiliki berbagai karakteristik yang membedakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indra penglihatan.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui indera pendengaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara, seperti kata-kata, musik, maupun efek suara.

3) Media Audio-Visual

Media pembelajaran ini memadukan unsur suara dan gambar dalam penyampaian informasi, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima melalui indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan.

4) Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi berbagai jenis media seperti teks, grafik, gambar, suara, video, dan animasi yang disajikan melalui perangkat komputer.

Selanjutnya, menurut Arsyad sebagaimana dikutip Panjaitan dan Haris (2022) dalam Salsabila, T., dkk., (2025, hlm. 771-772) karakteristik media pembelajaran yang efektif antara lain sebagai berikut:

1) Memiliki aspek *nonfisik*

Media pembelajaran tidak hanya dipahami sebagai benda atau alat, tetapi juga sebagai pesan atau informasi yang terkandung dalam suatu perangkat keras yang akan disampaikan kepada murid.

2) Memiliki aspek fisik

Media pembelajaran juga dapat berupa perangkat keras yang memiliki bentuk nyata sehingga dapat dilihat, diraba, atau didengar melalui indra manusia.

3) Menekankan pada unsur visual dan *auditori*

Media pembelajaran umumnya memanfaatkan kemampuan indra penglihatan dan pendengaran murid sebagai sarana utama dalam menerima informasi pembelajaran.

4) Menggunakan alat bantu pembelajaran

Media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan baik di dalam maupun di luar kelas.

5) Digunakan pada proses komunikasi pembelajaran

Media pembelajaran dapat menjadi sarana komunikasi yang mendukung interaksi antara pendidik dan murid dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

6) Dapat digunakan dalam berbagai skala penggunaan

Media pembelajaran dapat digunakan secara massal seperti radio dan televisi, dalam kelompok besar maupun kecil seperti film, *slide*, video, dan OHP, serta secara individual seperti modul, komputer, kaset audio, atau perangkat video.

7) Berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran juga berkaitan dengan strategi, kegiatan, serta manajemen pembelajaran yang mendukung penyelenggaraan proses pendidikan secara efektif

Lebih dalam lagi, menurut Mailani, E., dkk., (2025, hlm. 431) karakteristik media pembelajaran IPAS dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Konkret: Media pembelajaran IPAS yang bersifat nyata mampu memberikan pengalaman langsung kepada murid sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran IPAS.
- 2) Visual: Media pembelajaran IPAS memanfaatkan unsur visual seperti gambar, diagram, atau video untuk membantu murid memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial.
- 3) Interaktif: Media pembelajaran IPAS memungkinkan murid untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.
- 4) Adaptif: Media pembelajaran IPAS dapat disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, serta kemampuan murid, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan *diferensiatif*.
- 5) Menarik: Media pembelajaran IPAS dirancang dalam bentuk yang menyenangkan, seperti permainan atau aktivitas interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan antusiasme murid dalam belajar.
- 6) Efektif: Media pembelajaran IPAS mampu menarik perhatian murid, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka memahami materi secara lebih optimal, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Limbong, M., dkk., (2022, hlm. 32) media pembelajaran interaktif memiliki beberapa karakteristik utama antara lain bersifat *self instructional*, yaitu memungkinkan murid belajar secara mandiri tanpa ketergantungan penuh pada pendidik. Selain itu, media ini bersifat *self contained*, yang berarti seluruh materi pembelajaran tersaji secara lengkap dalam satu kesatuan media, kemudian media interaktif juga memiliki sifat *stand alone* (berdiri sendiri), sehingga dapat digunakan tanpa harus bergantung pada media lain. Karakteristik *adaptif* menunjukkan bahwa media dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan

kemampuan murid. Sementara itu, sifat *user friendly* menandakan bahwa media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna.

Lebih lanjut, Budiyanto (2020, hlm. 301) karakteristik media pembelajaran secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai penyalur informasi dan sebagai penyedia informasi. Sebagai penyalur informasi, media berfungsi menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari sumber (guru) kepada penerima (murid) secara efektif. Sementara itu, sebagai penyedia informasi, media berperan sebagai sumber belajar yang menyajikan berbagai informasi yang dapat diakses dan dipelajari secara mandiri oleh murid. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai perantara komunikasi, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang memiliki beragam jenis, karakteristik, serta peran strategis dalam mendukung pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual, audio, audio-visual, dan multimedia, yang masing-masing memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi melalui berbagai indra murid.

Selain itu, media pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari bentuk fisiknya, tetapi juga dari aspek non-fisik berupa pesan atau informasi yang disampaikan. Media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi yang memanfaatkan unsur visual dan *auditori*, dapat digunakan dalam berbagai skala, serta mendukung pengelolaan pembelajaran secara sistematis dan terarah. Lebih lanjut, dalam konteks pembelajaran IPAS, media pembelajaran memiliki karakteristik khusus, yaitu bersifat konkret, visual, interaktif, adaptif, menarik, dan efektif. Karakteristik tersebut memungkinkan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar, dan membantu memahami konsep-konsep abstrak melalui pengalaman yang lebih nyata. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara optimal.

4. Media *Wayground*

a. Pengertian Media *Wayground*

Aplikasi pembelajaran digital seperti *quizizz* atau yang kini dikenal juga dalam konteks pengembangan sebagai *wayground* merupakan bagian dari inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan unsur evaluasi, permainan, dan interaktif dalam satu platform.

Zhao (2019, hlm. 39) *wayground* adalah platform berbasis *game-based learning platform* yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses secara daring oleh murid. Platform ini menyediakan fitur seperti skor langsung (*real-time feedback*), peringkat (*leaderboard*), dan tampilan visual yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar murid.

Sejalan dengan itu, Basuki & Hidayati (2020, hlm. 61) menjelaskan bahwa *wayground* merupakan media evaluasi pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui integrasi elemen permainan. Murid tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam pengalaman kompetitif yang sehat, sehingga proses evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Selanjutnya, menurut Wibowo, dkk., (2021, hlm. 92), media *wayground* termasuk dalam kategori *student response system* berbasis web yang memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan murid secara langsung. Dengan fitur analisis hasil secara otomatis, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi tingkat pemahaman konsep murid, sehingga media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai alat diagnosis pembelajaran.

Lebih lanjut, Rahman & Anggraeni (2022. Hlm. 113) menyatakan bahwa *wayground* merupakan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur teknologi digital, *gamifikasi*, dan pembelajaran mandiri. Dalam penggunaannya, murid dapat mengakses materi dan soal kapan saja, sehingga mendukung fleksibilitas belajar serta meningkatkan kemandirian belajar murid.

Sementara itu, dalam perspektif pembelajaran abad ke-21, Putri & Sari (2023, hlm. 25) mengemukakan bahwa media *wayground* merupakan representasi media pembelajaran modern yang mendukung keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (4C). Hal ini karena murid tidak hanya menjawab soal,

tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, menganalisis, dan mengambil keputusan secara cepat.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa media *quizizz* atau *wayground* adalah media pembelajaran digital interaktif berbasis *gamifikasi* yang digunakan untuk menyampaikan materi sekaligus mengevaluasi pembelajaran secara menarik, fleksibel, dan *real-time*, serta mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep murid.

b. Manfaat Media *Wayground*

Sitorus & Santoso (2022, hlm. 83) penggunaan media pembelajaran *wayground* dalam kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung proses pembelajaran. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid

Penggunaan *wayground* dapat mendorong murid untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Fitur interaktif dan tampilan yang menarik mampu meningkatkan minat serta antusiasme murid dalam mengikuti kegiatan belajar.

2) Melatih kemampuan belajar murid

Wayground membantu murid dalam melatih kemampuan belajar melalui latihan soal yang disajikan secara menarik dan menantang sehingga dapat memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3) Melatih keterampilan berpikir

Melalui berbagai bentuk soal yang diberikan, *wayground* dapat digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan berpikir murid baik dalam memahami konsep maupun dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

4) Mendorong kreativitas murid

Penggunaan *wayground* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan kreativitas murid karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

5) Mendukung penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata

Wayground juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih murid dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran ke dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau praktik tertentu.

Sejalan dengan itu, Saraswathi, dkk., (2021) dalam Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024) penggunaan *wayground* dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif. Adapun manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan murid

Wayground dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran.

2) Membantu guru dalam memonitor perkembangan belajar murid

Wayground mempermudah guru dalam mengelola serta memantau kemajuan belajar murid. Hal ini karena aplikasi tersebut mampu menyediakan laporan hasil kuis secara otomatis, sehingga guru dapat lebih mudah melacak perkembangan dan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran.

3) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran

Penggunaan *wayground* dapat meningkatkan efisiensi serta efektivitas proses pembelajaran karena memberikan umpan balik secara cepat kepada murid.

4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar murid

Wayground dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, seperti *leaderboard* dan animasi, yang membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Fitur tersebut dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar serta meningkatkan motivasi dan minat murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, menurut Aqtoina & Rohmani (2025, hlm. 56–57) menunjukkan bahwa aplikasi ini bermanfaat sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis *game* yang mampu meningkatkan keterlibatan murid. *Wayground* memungkinkan guru menyusun soal secara interaktif, menampilkan hasil secara *real-time*, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Selain itu, ia juga menyebutkan *wayground* memiliki berbagai manfaat, antara lain meningkatkan motivasi belajar, mendukung berbagai gaya belajar, memberikan umpan balik cepat, serta mempermudah proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai

situasi pembelajaran.

Selanjutnya, Maghfirah, I., dkk., (2025, hlm. 436) menjelaskan bahwa *wayground* dapat dimanfaatkan sebagai alat ukur yang bersifat adaptif, yaitu instrumen evaluasi yang mampu menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan murid secara *real-time*. Melalui mekanisme ini, setiap murid dapat memperoleh soal yang sesuai dengan tingkat pemahamannya, sehingga proses penilaian menjadi lebih akurat dan mencerminkan kemampuan belajar secara individual.

Sejalan dengan itu, Anzilni, A., dkk., (2025, hlm. 29) menyebutkan *wayground* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian kuis yang interaktif dan menarik, murid menjadi lebih antusias serta aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, guru dapat memberikan umpan balik secara *real-time*, sehingga murid dapat segera mengetahui hasil belajarnya dan memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Mengacu pada pendapat para ahli yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media *wayground* memiliki manfaat yang sangat banyak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, *wayground* memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar serta meningkatkan efisiensi proses pembelajaran melalui pemberian umpan balik yang cepat. Dengan demikian, penggunaan media *wayground* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna.

c. Kelebihan Media *Wayground*

Sebagai media pembelajaran *wayground* memiliki banyak kelebihan, di antaranya di kemukakan oleh Mujahidin, A. A. dkk, (2021, hlm. 558) pemanfaatan media *wayground* dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan antara lain:

1) Memudahkan guru dalam menyusun soal evaluasi

Wayground menyediakan antarmuka yang sederhana, menarik, dan mudah dioperasikan sehingga guru dapat menyusun soal dengan lebih efisien. Tampilan visual yang berwarna serta adanya musik pengiring menjadikan proses pengerjaan soal terasa lebih menyenangkan dan tidak monoton bagi murid.

2) Memberikan umpan balik skor secara langsung

Setiap murid yang menyelesaikan kuis dapat langsung mengetahui skor atau hasil yang diperoleh. Umpan balik instan ini membantu murid memahami capaian belajarnya serta meningkatkan motivasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik.

3) Membantu murid memahami materi pembelajaran

Wayground memberikan notifikasi benar atau salah pada setiap jawaban yang dipilih murid. Hal ini memudahkan murid untuk mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga dapat memperbaiki pemahaman konsep secara langsung.

4) Melatih ketelitian dan konsentrasi murid

Adanya batasan waktu pada setiap soal mendorong murid untuk lebih fokus, teliti, dan berhati-hati dalam membaca serta menjawab soal agar memperoleh hasil yang optimal.

Selanjutnya, Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023, hlm. 59) menjelaskan bahwa *wayground* memiliki kelebihan di antaranya:

- 1) Pemberian skor dan peringkat secara *real time*
- 2) Setiap murid yang menjawab soal dengan benar akan memperoleh poin pada setiap butir soal. Besarnya poin yang diperoleh ditentukan oleh ketepatan jawaban dan kecepatan waktu pengerjaan.
- 3) Penyajian umpan balik jawaban secara langsung
- 4) Apabila murid menjawab soal dengan kurang tepat, *wayground* secara otomatis menampilkan jawaban yang benar.
- 5) Tersedianya fitur *review question*
- 6) Setelah murid menyelesaikan seluruh soal kuis, *wayground* menyediakan tampilan *review question* yang memungkinkan murid untuk meninjau kembali jawaban yang telah dipilih.
- 7) Pengacakan soal untuk setiap murid
- 8) Dalam mode *homework* atau penugasan, *wayground* menyajikan urutan dan daftar soal yang berbeda bagi setiap murid.

Lebih dalam lagi, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh Aditiyawarman, M. A., dkk (2022, hlm. 32) aplikasi *wayground* memiliki sejumlah kelebihan yang berpotensi mendukung keberhasilan proses

pembelajaran pada murid. Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain:

- 1) Memudahkan pendidik dalam penyusunan soal evaluasi
Wayground membantu pendidik dalam membuat berbagai bentuk bahan ajar dan soal secara lebih praktis dan efisien.
- 2) Menyajikan sistem poin dan peringkat secara langsung
 Ketika murid menjawab soal dengan benar, sistem secara otomatis menampilkan jumlah poin yang diperoleh pada setiap soal serta peringkat murid dalam mengerjakan kuis, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Memberikan umpan balik jawaban secara otomatis
- 4) Apabila murid memilih jawaban yang kurang tepat, *wayground* langsung menampilkan jawaban yang benar, sehingga berfungsi sebagai sarana koreksi mandiri dan membantu memperbaiki pemahaman konsep.
- 5) Tersedianya fitur *review question*
 Setelah kuis selesai dikerjakan, pendidik dapat menampilkan fitur *review question* untuk meninjau kembali jawaban murid, sehingga proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan secara reflektif.
- 6) Pengacakan soal secara otomatis
 Setiap murid memperoleh susunan soal yang berbeda-beda karena sistem *wayground* melakukan pengacakan soal secara otomatis, sehingga dapat meminimalkan kecurangan dan mendorong kemandirian dalam mengerjakan kuis.

Selanjutnya, menurut Salsabila, U. H, dkk., (2020, hlm. 170) aplikasi *wayground* sebagai media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Adapun kelebihan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi guru atau pendidik, aplikasi *wayground* memudahkan dalam menyusun dan mengelola soal evaluasi pembelajaran secara praktis dan efisien.
- 2) Ketika murid menjawab soal atau kuis dengan benar, sistem akan secara otomatis menampilkan jumlah poin yang diperoleh serta peringkat murid dalam kegiatan kuis tersebut, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Apabila murid memberikan jawaban yang kurang tepat, aplikasi akan menampilkan jawaban yang benar sebagai bentuk umpan balik, sehingga murid

dapat melakukan koreksi secara mandiri.

- 4) Setelah kegiatan kuis selesai, sistem akan menampilkan fitur *review question* yang memungkinkan murid untuk meninjau kembali jawaban yang telah dipilih, sehingga dapat memperkuat pemahaman terhadap materi.
- 5) Dalam pelaksanaan kuis, setiap murid akan memperoleh susunan soal yang berbeda karena sistem melakukan pengecekan secara otomatis, sehingga dapat meminimalkan potensi kecurangan dalam pembelajaran.

Selain itu, Faradesi, S., dkk., (2025, hlm. 3296) menjelaskan kelebihan media *wayground* dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Mudah diakses

Media *wayground* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang mudah diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop, telepon genggam, maupun *chromebook*.

- 2) Memberikan umpan balik secara langsung

Wayground menyediakan fitur umpan balik (*feedback*) yang diberikan secara langsung setelah murid menjawab soal, baik jawaban tersebut benar maupun salah.

- 3) Tampilan menarik dan interaktif

Wayground memiliki tampilan yang menarik dengan memanfaatkan elemen visual seperti warna yang cerah, ilustrasi yang dinamis, serta fitur *avatar* yang dapat *dipersonalisasi*.

Dari berbagai pandangan ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *wayground* memiliki berbagai keunggulan yang mampu mendukung efektivitas proses pembelajaran. *Wayground* tidak hanya memudahkan guru dalam menyusun dan mengelola evaluasi pembelajaran, tetapi juga memberikan umpan balik secara langsung, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif murid. Selain itu, fitur seperti *review question*, sistem poin dan peringkat, serta pengacakan soal berperan dalam meningkatkan pemahaman konsep, melatih kemandirian, dan meminimalkan kecurangan. Dengan demikian, penggunaan *wayground* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efisien, dan bermakna bagi murid.

d. Kekurangan Media *Wayground*

Di balik kelebihan media *wayground* juga memiliki beberapa keterbatasan. Berdasarkan penelitian Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021, hlm.916) kelemahan utama media ini antara lain terletak pada:

1) Murid memiliki peluang membuka tab atau aplikasi lain

Dalam pelaksanaan kuis menggunakan *wayground*, murid masih memungkinkan untuk membuka tab baru atau aplikasi lain pada perangkat yang digunakan, sehingga berpotensi mengganggu fokus belajar.

2) Kesulitan pendidik dalam melakukan pengawasan secara optimal

Adanya kemungkinan murid membuka tab lain menyebabkan pendidik mengalami keterbatasan dalam memantau aktivitas murid secara langsung.

Selain itu, menurut Anggraini, (2022) dalam Al-Jannah, dkk. (2023, hlm.197) menyebutkan bahwa penggunaan media *wayground* di antaranya memiliki kekurangan antara lain:

1) Ketergantungan pada kestabilan jaringan internet

Penggunaan aplikasi *wayground* sangat bergantung pada kualitas jaringan internet. Apabila jaringan mengalami gangguan atau tidak dapat diakses, proses pengerjaan kuis dapat terhambat dan memengaruhi kelancaran pembelajaran.

2) Peluang murid membuka halaman atau aplikasi lain

Selama mengerjakan kuis, murid memiliki kemungkinan untuk membuka tab atau halaman baru pada perangkat yang digunakan, sehingga berpotensi dimanfaatkan untuk mencari jawaban dan mengurangi kejujuran dalam proses evaluasi.

3) Pengaruh waktu terhadap perolehan peringkat

Sistem penilaian *wayground* tidak hanya mempertimbangkan ketepatan jawaban, tetapi juga kecepatan dalam menjawab. Akibatnya, murid yang awalnya memperoleh peringkat tinggi masih berpotensi mengalami penurunan peringkat apabila waktu pengerjaannya lebih lambat dibandingkan murid lain.

4) Kendala bagi murid yang terlambat bergabung

Murid yang terlambat masuk ke dalam sesi kuis dapat mengalami kesulitan dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran, sehingga berpengaruh

terhadap hasil dan partisipasi mereka dalam kegiatan evaluasi.

Sejalan dengan itu, Aditiyawarman., dkk. (2022) dalam Maghfirah, I., dkk. (2025, hlm. 441) menurut penggunaan media *wayground* sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya sebagai berikut:

1) Ketergantungan pada jaringan internet

Penggunaan *wayground* sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet. Apabila terjadi gangguan jaringan, proses pembelajaran dan pengerjaan kuis dapat terhambat.

2) Peluang membuka tab atau aplikasi lain

Saat mengerjakan soal, murid memiliki kemungkinan untuk membuka tab atau aplikasi lain pada perangkat yang digunakan. Hal ini berpotensi menurunkan fokus belajar serta memengaruhi kejujuran dalam menjawab soal.

3) Pengaruh manajemen waktu terhadap peringkat

Sistem penilaian *wayground* tidak hanya mempertimbangkan ketepatan jawaban, tetapi juga kecepatan dalam menjawab. Akibatnya, murid yang memiliki jawaban benar namun kurang cepat dapat mengalami penurunan peringkat.

4) Kendala keterlambatan bergabung

Murid yang terlambat bergabung dalam sesi kuis dapat mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar dan partisipasi mereka.

Selanjutnya, Salsabila dkk., (2020) dalam Utami, M. D., dkk., (2023, hlm. 2423) menyebutkan tantangan lain adalah *wayground* juga memiliki beberapa kelemahan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran, di antaranya ketergantungan pada kestabilan jaringan internet yang sewaktu-waktu dapat mengalami gangguan. Selain itu, murid berpotensi memanfaatkan media atau aplikasi lain untuk mencari jawaban selama proses pengerjaan kuis, sehingga dapat memengaruhi kejujuran dan keakuratan hasil evaluasi pembelajaran.

Lebih jauh lagi, Saccani, A., dkk. (2026, hlm. 28) menjelaskan beberapa keterbatasan dalam penggunaan aplikasi *wayground* sebagai media evaluasi pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1) Ketergantungan pada koneksi internet

Sebagai aplikasi berbasis *web*, *wayground* memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat digunakan secara optimal.

2) Keterbatasan pada soal uraian panjang

Wayground lebih efektif digunakan untuk jenis soal objektif seperti pilihan ganda atau benar-salah.

3) Potensi plagiarisme dan kecurangan

Dalam pelaksanaan evaluasi berbasis daring, terdapat kemungkinan murid melakukan kecurangan, seperti bekerja sama, membuka sumber lain, atau menggunakan perangkat tambahan saat mengerjakan soal.

4) Kebutuhan literasi digital

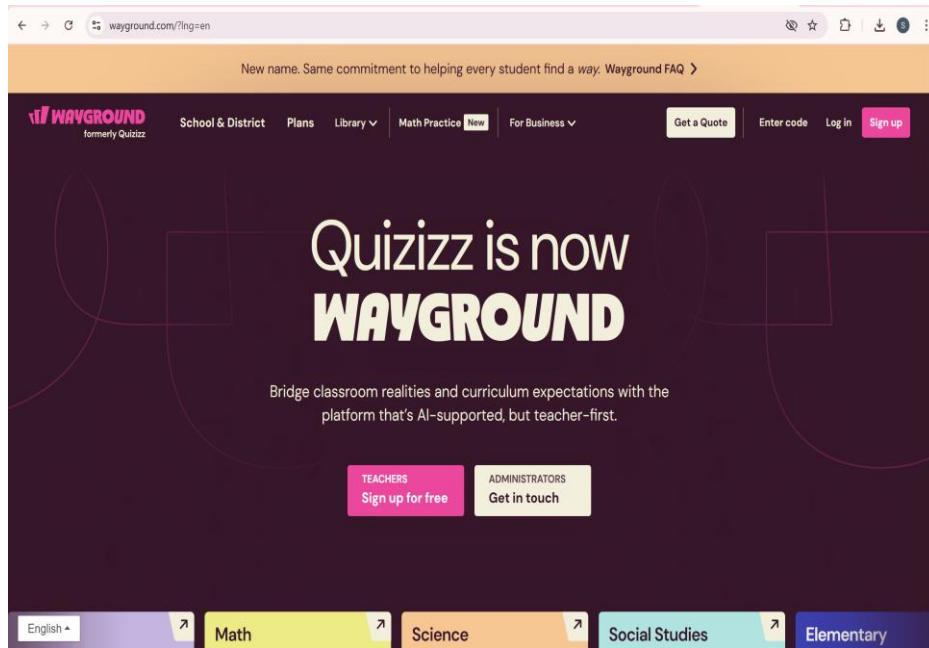
Penggunaan *wayground* secara optimal menuntut adanya kemampuan literasi digital yang baik, baik dari guru maupun murid.

Dari berbagai pandangan ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *wayground* juga memiliki beberapa keterbatasan dalam penerapannya. Kelemahan utama terletak pada ketergantungan terhadap kestabilan jaringan internet yang dapat menghambat kelancaran pembelajaran apabila terjadi gangguan. Selain itu, penggunaan perangkat digital memberikan peluang bagi murid untuk membuka tab atau aplikasi lain, sehingga berpotensi mengganggu fokus belajar serta memengaruhi kejujuran dalam proses evaluasi. Di sisi lain, pendidik juga mengalami keterbatasan dalam melakukan pengawasan secara optimal, terutama pada pembelajaran berbasis daring. Faktor waktu dalam sistem penilaian serta kendala bagi murid yang terlambat bergabung juga dapat memengaruhi hasil belajar.

e. Langkah-Langkah Penggunaan *Wayground*

Mukharomah, N. (2021, hlm. 15-18) menjelaskan langkah-langkah pembuatan kuis melalui *wayground* sebagai berikut:

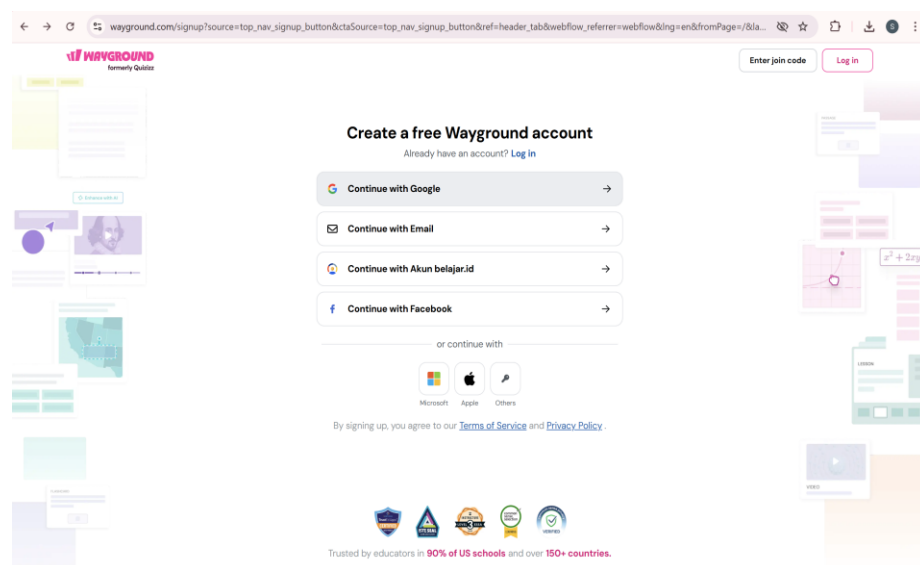
- 1) Masuk ke *google chrome* lalu ketik [www. wayground.com](http://www.wayground.com) / lalu akan muncul tampilan baru dari *quizizz* yaitu *Wayground* seperti pada gambar di bawah ini, lalu klik "*Sign Up*"



Gambar 2.1 Tampilan antar muka media *wayground*

Gambar 2.1 menunjukkan tampilan antarmuka media *wayground* yang digunakan dalam proses pembelajaran IPAS. Media *wayground* dirancang dengan tampilan yang interaktif dan menarik sehingga dapat membantu murid lebih mudah memahami materi pembelajaran. Pada tampilan antarmuka ini, kita dapat memilih *login* atau *sign up*.

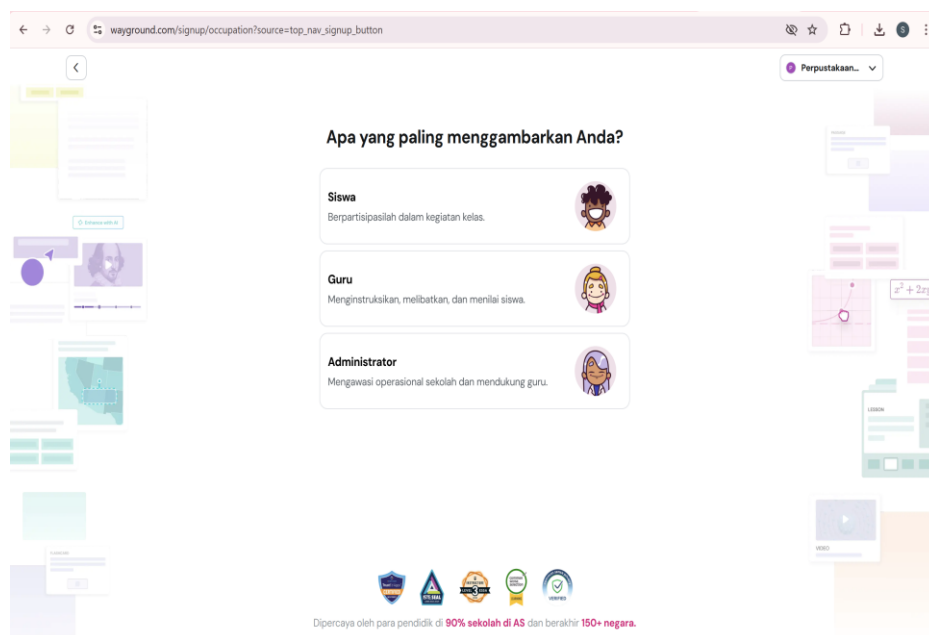
- 2) Pilih “*sign up with email*” atau “*sign up with google*”, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.2 Tampilan masuk dengan akun *google* atau email

Gambar 2.2 menunjukkan tampilan halaman masuk (*login*) pada media *wayground* yang dapat diakses menggunakan akun Google atau email. Pada tampilan tersebut, pengguna diberikan kemudahan untuk masuk ke dalam aplikasi dengan memilih metode *login* yang tersedia. Fitur ini memudahkan guru maupun murid dalam mengakses media pembelajaran secara cepat dan praktis tanpa harus membuat akun baru secara manual.

- 3) Klik “*Teacher/Guru*” jika ingin *login* sebagai guru, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Tampilan peran dalam media *wayground*

Gambar 2.3 menunjukkan tampilan pilihan peran dalam media *wayground* yang terdiri atas guru, murid, dan administrator. Tampilan ini berfungsi untuk membedakan hak akses dan penggunaan fitur sesuai dengan peran masing-masing pengguna dalam proses pembelajaran.

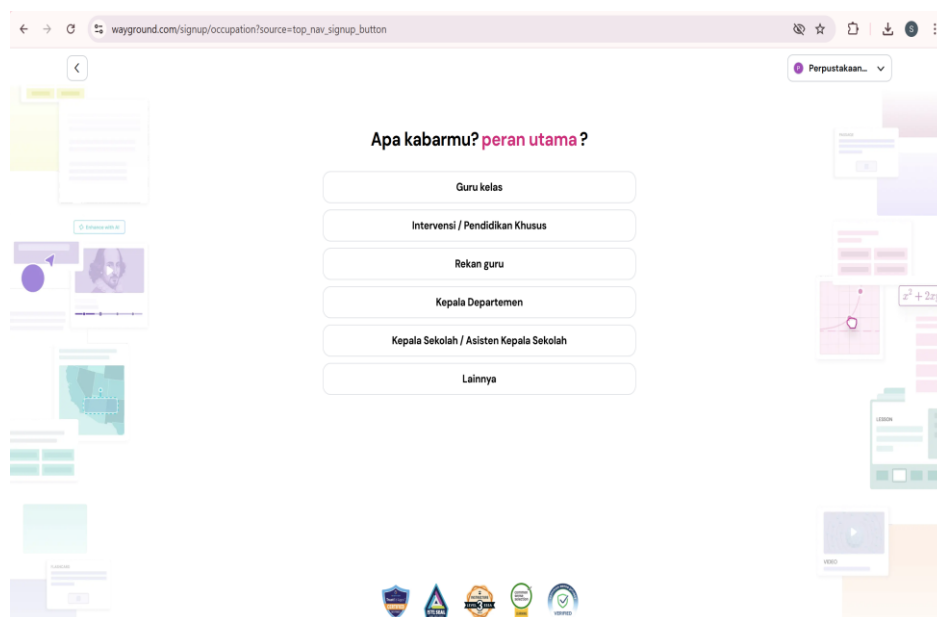
Pada peran guru, pengguna dapat mengelola pembelajaran, membuat atau membagikan materi, menyusun kuis, serta memantau aktivitas dan hasil belajar murid. Fitur tersebut membantu guru dalam mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif dan interaktif.

Pada peran murid, pengguna dapat mengakses materi pembelajaran, mengikuti kuis, mengerjakan tugas, serta berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang telah disediakan oleh guru. Tampilan murid dirancang

sederhana dan mudah digunakan sehingga memudahkan murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara itu, pada peran administrator, pengguna memiliki akses untuk mengatur sistem aplikasi, mengelola data pengguna, serta memastikan seluruh fitur media *wayground* dapat berjalan dengan baik. Administrator berperan dalam mendukung kelancaran penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

- 4) Lalu pilih posisi peran utama, seperti pada gambar di bawah ini.

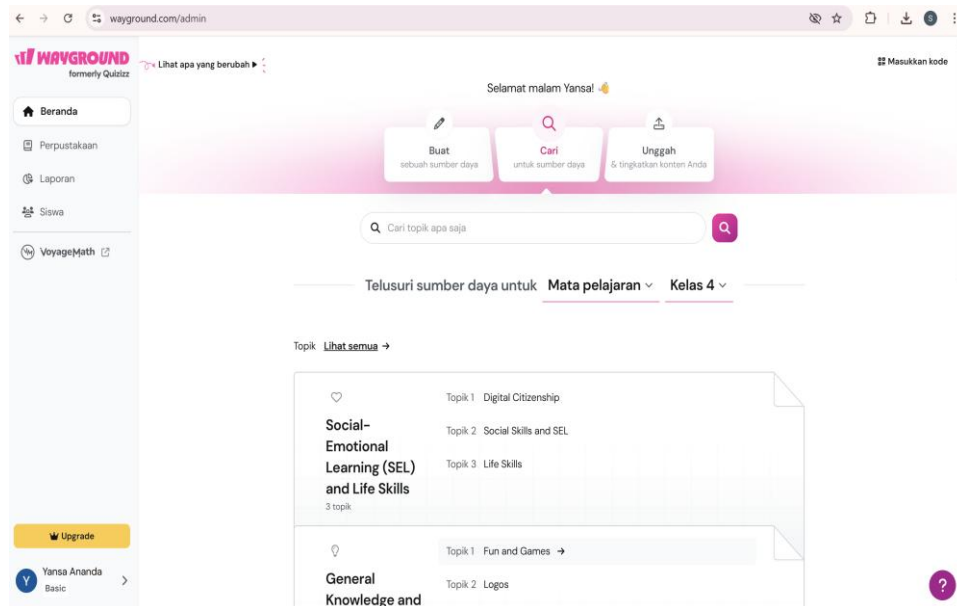


Gambar 2.4 Tampilan posisi atau peran utama guru

Gambar 2.4 menunjukkan tampilan posisi atau peran utama guru dalam media *wayground*. Pada tampilan ini, guru memiliki peran sebagai guru kelas, pendidikan khusus, rekan guru, kepala departemen, kepala sekolah, atau lainnya.

Melalui fitur yang tersedia, guru dapat membuat kelas, membagikan materi pembelajaran, menyusun kuis atau evaluasi, serta memantau perkembangan hasil belajar murid. Tampilan ini dirancang agar guru dapat mengelola pembelajaran dengan lebih mudah, efektif, dan terstruktur.

- 5) Jika sudah masuk, berikut adalah tampilan beranda *wayground* lalu klik buatlah kuis dengan cara klik “Buat” pada bagian atas tampilan beranda.



Gambar 2.5 Tampilan beranda media wayground

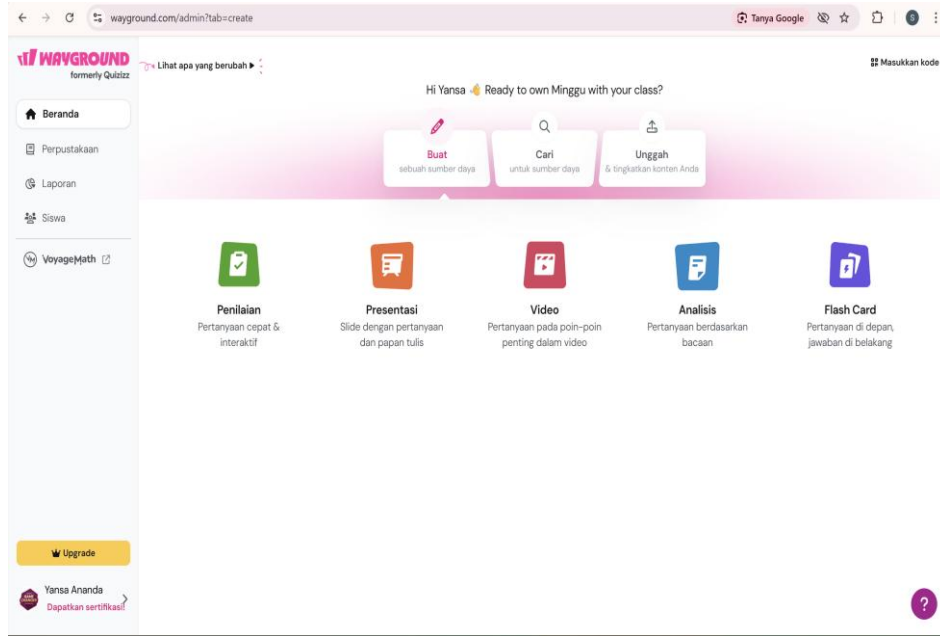
Gambar 2.5 menunjukkan tampilan beranda media *wayground* yang memiliki beberapa fitur utama, yaitu buat, cari, dan unggah. Tampilan beranda ini dirancang sebagai pusat navigasi utama yang memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai kebutuhan pembelajaran secara cepat dan praktis.

Fitur buat digunakan untuk membuat materi pembelajaran, kuis, maupun aktivitas belajar lainnya sesuai dengan kebutuhan guru dan murid. Melalui fitur ini, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pengguna menemukan materi, kelas, atau aktivitas pembelajaran tertentu yang tersedia dalam media *wayground*. Dengan adanya fitur pencarian, pengguna dapat mengakses informasi yang dibutuhkan secara lebih efisien.

Sementara itu, fitur unggah digunakan untuk mengunggah berbagai dokumen, materi, gambar, maupun media pendukung pembelajaran lainnya ke dalam sistem. Fitur ini membantu guru dalam menyediakan sumber belajar yang lebih variatif dan mendukung proses pembelajaran IPAS.

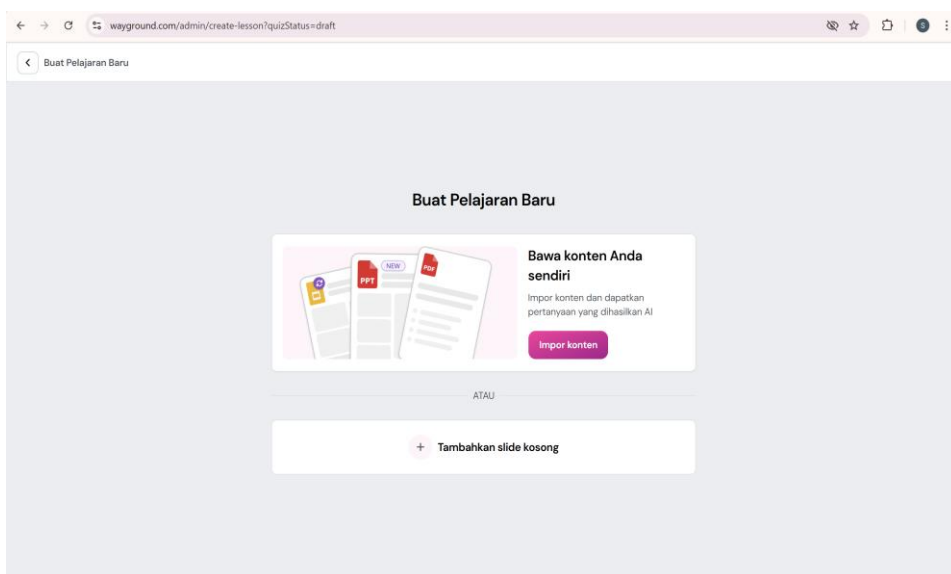
- 6) Selanjutnya, jika kita memilih buat akan muncul tampilan seperti pada gambar di bawah ini, pada laman ini, kita bisa membuat penilaian, presentasi materi pembelajaran, video pembelajaran dengan soal kuis, analisis bahan pelajaran, dan membuat *game flas card*.



Gambar 2.6 Tampilan laman kerja “Buat”

Gambar 2.6 menunjukkan tampilan laman kerja “Buat” pada media *wayground* yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti penilaian, presentasi, video, analisis, dan *flash card*. Tampilan ini dirancang untuk membantu guru dalam membuat media dan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS.

- 7) Jika ingin membuat presentasi, klik impor konten jika sudah memiliki materi/ bahan ajar atau bisa dengan klik tambahkan *slide* kosong, seperti pada gambar di bawah ini.



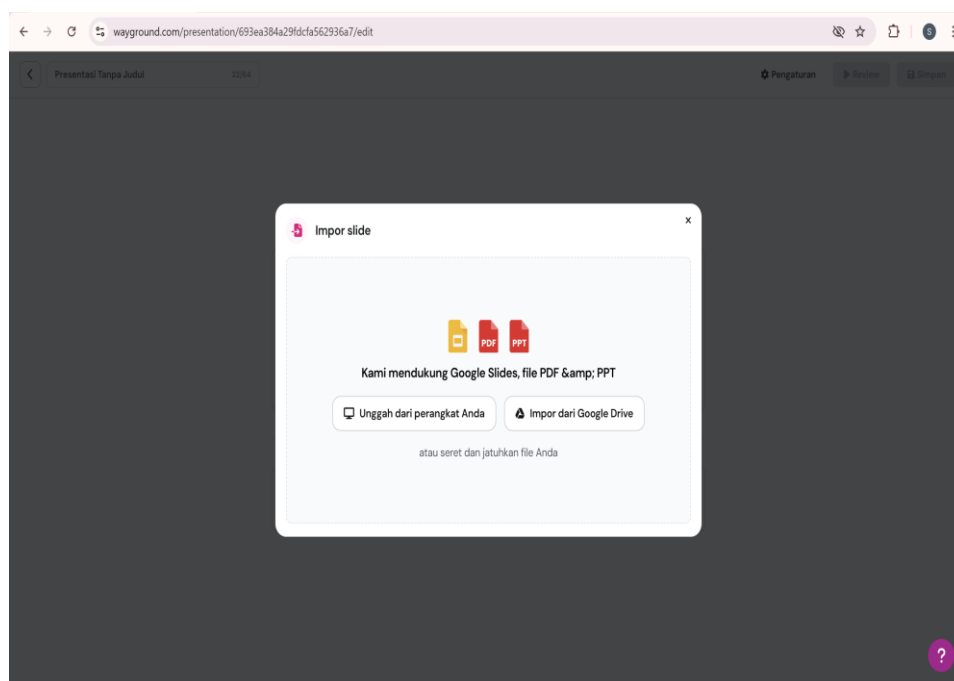
Gambar 2.7 Tampilan membuat presentasi berbasis *wayground*

Gambar 2.7 menunjukkan tampilan pembuatan presentasi berbasis media *wayground* yang menyediakan beberapa pilihan, yaitu mengimpor konten atau memilih *slide* kosong. Tampilan ini memberikan kemudahan bagi pengguna, khususnya guru, dalam menyusun media presentasi pembelajaran sesuai kebutuhan materi yang akan disampaikan.

Pilihan impor konten memungkinkan guru memasukkan materi yang sudah tersedia sebelumnya, seperti dokumen, gambar, atau bahan presentasi lainnya ke dalam media *wayground*. Fitur ini membantu mempercepat proses penyusunan materi pembelajaran sehingga guru dapat lebih efisien dalam mempersiapkan kegiatan belajar.

Sementara itu, pilihan *slide* kosong memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat presentasi dari awal sesuai kreativitas dan tujuan pembelajaran. Guru dapat menambahkan teks, gambar, video, maupun elemen interaktif lainnya agar materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid.

- 8) Jika membuat presentasi dengan *impor slide*, jenis dokumen yang bisa kita *impor* antara lain; *Google slides*, *PDF*, dan *PPT*. Lalu klik unggah dari perangkat Anda atau *impor* dari *google drive*, seperti pada gambar di bawah ini.

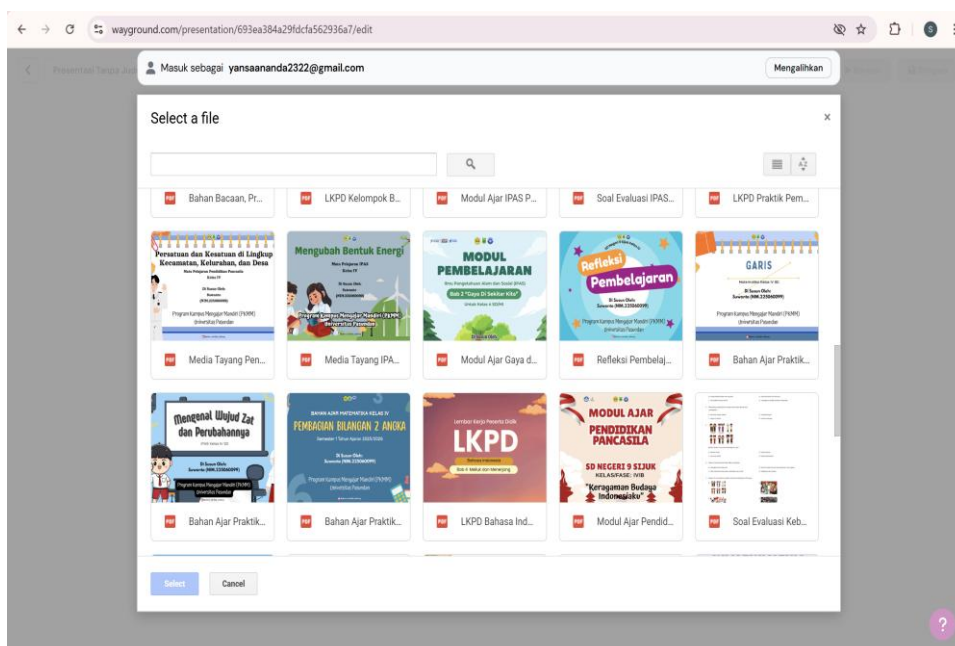


Gambar 2.8 Tampilan pilihan *impor slide* berbasis *wayground*

Gambar 2.8 menunjukkan tampilan pilihan impor *slide* pada media *wayground*. Pada fitur ini, pengguna dapat membuat presentasi dengan mengimpor berbagai jenis dokumen, seperti Google *Slides*, PDF, dan PPT. Fitur tersebut memberikan kemudahan bagi guru dalam menggunakan materi presentasi yang telah dibuat sebelumnya tanpa harus menyusun ulang dari awal.

Melalui tampilan ini, pengguna dapat memilih opsi unggah dari perangkat atau impor dari Google *Drive*. Opsi unggah dari perangkat digunakan untuk memasukkan *file* yang tersimpan pada komputer atau perangkat pengguna, sedangkan impor dari Google *Drive* memungkinkan pengguna mengambil dokumen secara langsung dari penyimpanan daring.

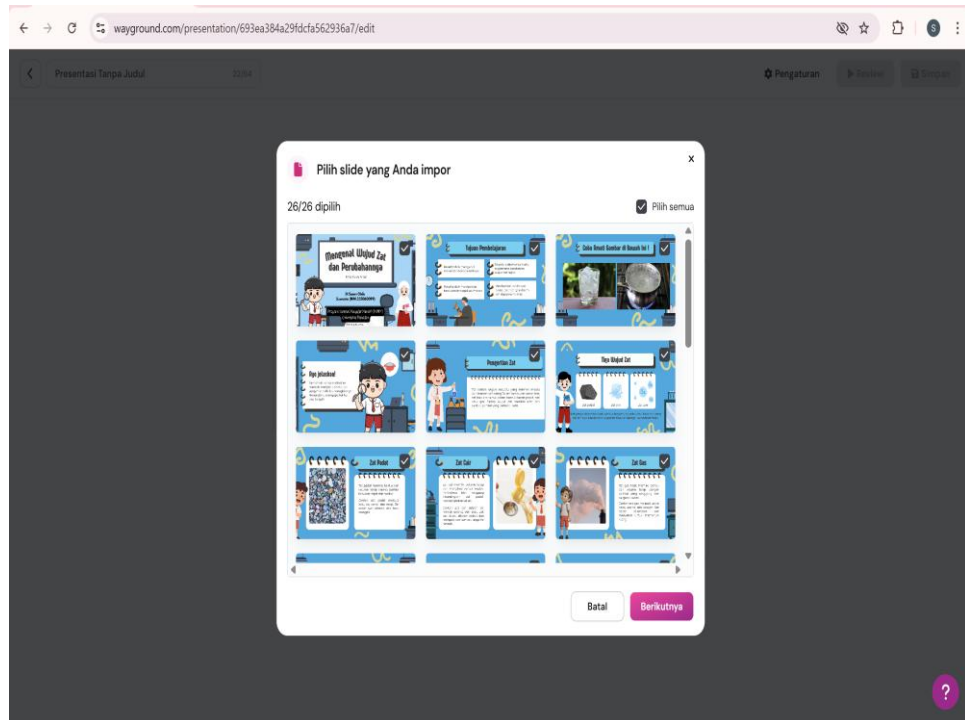
- 9) Selanjutnya, jika kita memilih konten atau bahan ajar yang akan di ajarkan pada sesi pembelajaran menggunakan media *wayground*, lalu klik. “*select*”.



Gambar 2.9 Tampilan pemilihan konten/bahan ajar

Gambar 2.9 menunjukkan tampilan pemilihan konten atau bahan ajar pada media *wayground*. Pada tampilan ini, pengguna dapat memilih berbagai jenis materi dan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Fitur tersebut memudahkan guru dalam menyesuaikan bahan ajar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan murid.

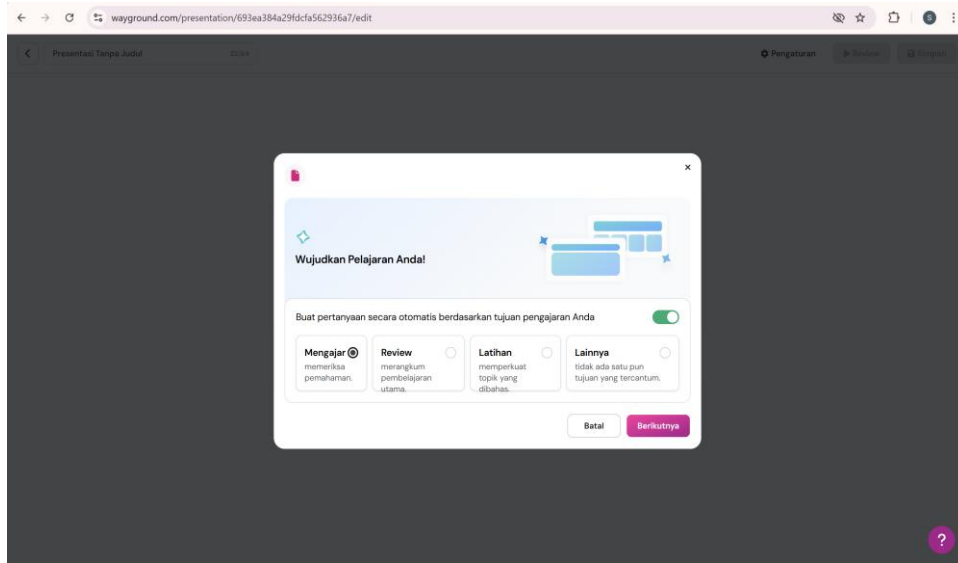
10) Lalu tunggu beberapa saat, hingga muncul tampilan seperti ini,



Gambar 2.10 Tampilan pilih *slide* yang akan di *impor*

Gambar 2.10 menunjukkan tampilan pemilihan *slide* yang akan diimpor pada media *wayground*. Pada tampilan ini, pengguna dapat menentukan *slide* tertentu dari dokumen presentasi yang ingin digunakan dalam pembelajaran. Fitur tersebut memberikan kemudahan bagi guru untuk memilih materi yang relevan tanpa harus mengimpor seluruh isi presentasi.

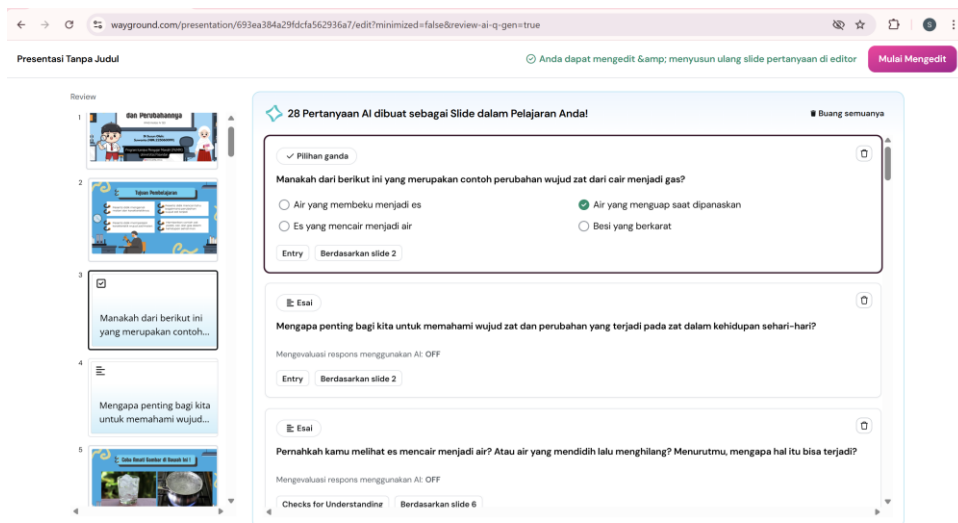
11) Jika sudah memilih, kita bisa membuat pertanyaan secara otomatis berdasarkan tujuan pembelajaran kita, misalnya mengajar untuk memeriksa pemahaman, *review* atau merangkung pembelajaran utama, membuat latihan dalam maupun akhir sesi pembelajaran. Jika sudah menentukan, selanjutnya “klik” berikutnya.



Gambar 2.11 Tampilan untuk membuat pertanyaan otomatis

Gambar 2.11 menunjukkan tampilan fitur untuk membuat pertanyaan otomatis pada media *wayground*. Fitur ini memungkinkan guru membuat soal atau pertanyaan secara lebih cepat dan praktis berdasarkan materi pembelajaran yang telah disusun. Dengan adanya fitur tersebut, proses penyusunan evaluasi pembelajaran menjadi lebih efisien dan terstruktur.

- 12) Untuk tampilan lembar kerja presentasi seperti pada gambar di bawah ini, karena sudah mengaktifkan pertanyaan otomatis dari bahan ajar yang sebelumnya sudah di impor maka akan tersedia opsi pertanyaan AI lalu klik mulai edit untuk mengedit presentasi ataupun pertanyaan yang akan di ujikan.

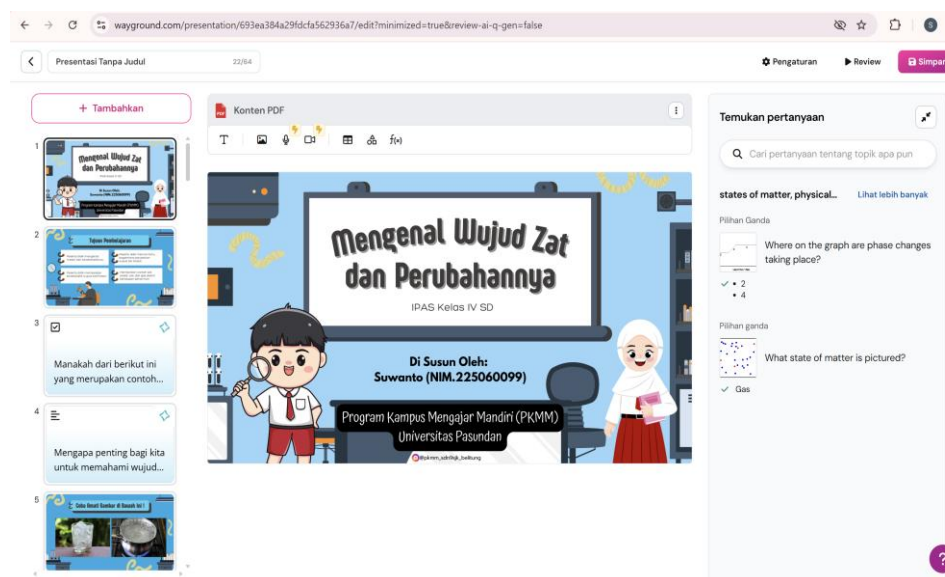


Gambar 2.12 Tampilan lembar kerja presentasi dan soal formatif

Gambar 2.12 menunjukkan tampilan lembar kerja presentasi dan soal formatif pada media *wayground*. Tampilan ini digunakan untuk menggabungkan materi presentasi dengan evaluasi pembelajaran dalam satu media yang interaktif dan terstruktur. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif karena murid tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung mengerjakan latihan atau soal formatif.

Pada lembar kerja presentasi, guru dapat menyajikan materi pembelajaran IPAS dalam bentuk teks, gambar, maupun media visual lainnya yang menarik. Sementara itu, soal formatif digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

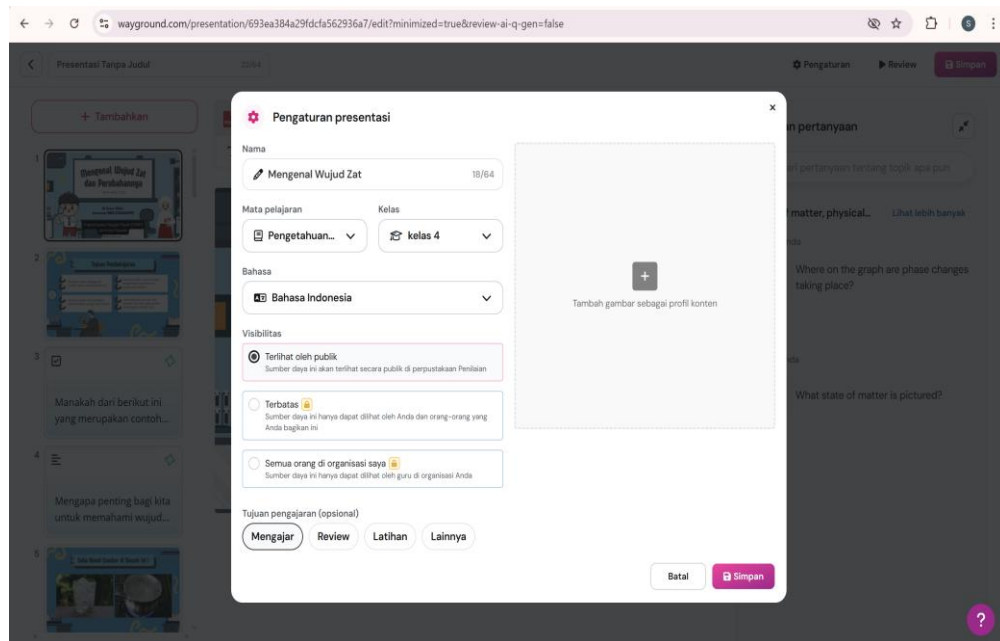
- 13) Berikut tampilan edit presentasi dan soal formatif yang akan di ujikan pada media *waground*. Jika sudah selesai mengedit maka klik “simpan” pada opsi pokok kanan atas;



Gambar 2.13 Tampilan edit presentasi dan edit soal formatif

Gambar 2.13 menunjukkan tampilan fitur edit presentasi dan edit soal formatif pada media *wayground*. Pada tampilan ini, pendidik dapat melakukan pengelolaan materi presentasi serta menyusun dan mengedit soal formatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Fitur tersebut memudahkan pendidik dalam menyesuaikan materi, menambahkan pertanyaan, mengubah isi soal, serta mengatur bentuk evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif dan fleksibel.

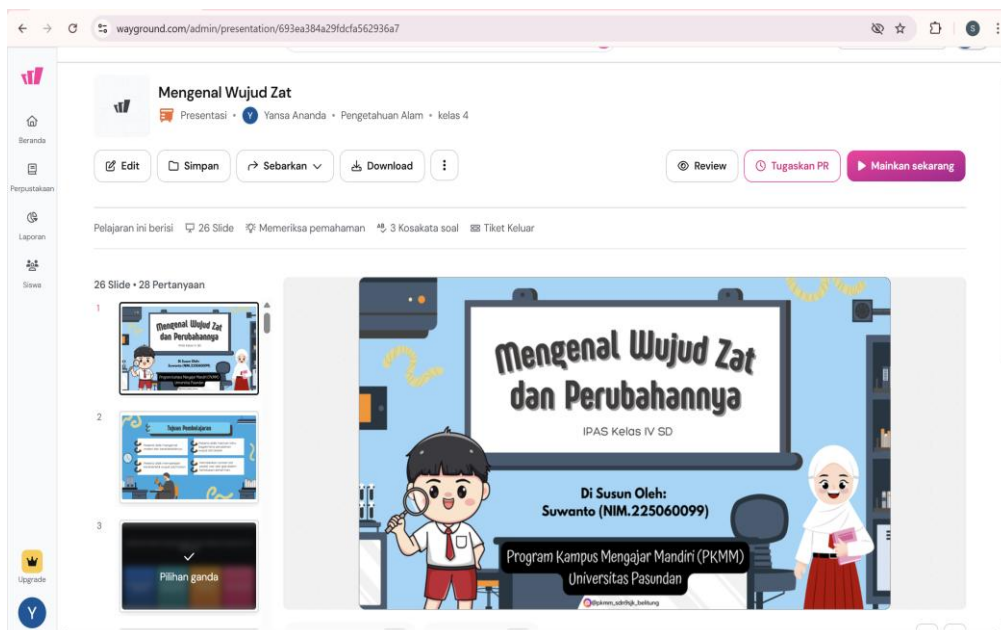
- 14) Tampilan pengaturan presentasi pada media *wayground*, silakan beri nama sesuai topik/ materi bahan ajar, selanjutnya pilih mata pelajaran, kelas, dan bahasa yang akan digunakan dalam pembelajaran, pilih opsi terlihat oleh publik agar lembar kerja presentasi bisa dengan mudah diakses dan dibagikan. Jika sudah semua klik “simpan”;



Gambar 2.14 Tampilan pengaturan presentasi

Gambar 2.14 menunjukkan tampilan simpan pengaturan presentasi pada media *wayground*. Pada bagian ini, pendidik dapat menuliskan judul materi atau presentasi pada kolom nama, kemudian kolom mata pelajaran yang sesuai dengan materi, memilih kelas pada kolom kelas, kemudian memilih bahasa yang akan digunakan selama pembelajaran, dan visibilitas media yang kita buat apakah tersedia untuk publik atau pribadi.

- 15) Tampilan lembar kerja presentasi dan soal tes yang siap dimainkan dalam media *wayground*, seperti pada gambar di bawah ini;



Gambar 2.15 Tampilan siap memainkan lembar kerja presentasi & soal

Gambar 2.15 menunjukkan tampilan siap memainkan lembar kerja presentasi dan soal pada media *wayground*. Tampilan ini menandakan bahwa materi presentasi dan soal formatif yang telah dibuat dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru dapat memulai aktivitas pembelajaran secara interaktif bersama murid.

- 16) Tampilan siap dimainkan presentasi lengkap dengan soal materi pembelajaran pada media *wayground* seperti pada gambar di bawah ini;



Gambar 2.16 Tampilan kode untuk mulai pembelajaran berbasis *waground*

Gambar 2.16 menunjukkan tampilan kode untuk memulai pembelajaran berbasis *wayground*. Pada tampilan ini, sistem menyediakan kode khusus yang digunakan murid untuk bergabung dan mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Kode tersebut memudahkan akses pembelajaran sehingga murid dapat masuk ke kelas atau aktivitas belajar secara cepat dan praktis.

Melalui penggunaan kode pembelajaran, guru dapat mengatur dan mengelola peserta yang mengikuti kegiatan belajar dengan lebih terstruktur. Murid hanya perlu memasukkan kode yang diberikan untuk dapat mengakses materi, presentasi, maupun soal formatif yang tersedia pada media *wayground*. Selanjutnya, Rahim, R., & Rahman, M. A. (2022, hlm. 234-235) adapun

langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *wayground* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru terlebih dahulu mengakses laman resmi *wayground* melalui alamat *www.wayground.com*. Setelah halaman utama terbuka, guru dapat memilih menu *sign up* untuk memulai proses pendaftaran akun.
- 2) Pada tahap selanjutnya, guru dapat melakukan pendaftaran (*sign up*) dengan menggunakan akun Google atau melalui alamat email yang masih aktif.
- 3) Apabila guru telah memiliki akun Google, maka dapat langsung memilih opsi *sign up with Google*. Namun, jika menggunakan email, guru dapat memilih *sign up with email*, kemudian memasukkan alamat email dan kata sandi yang sesuai.
- 4) Setelah proses pendaftaran akun, guru diminta untuk memilih kategori penggunaan akun, yaitu dengan memilih opsi *at a school*.
- 5) Selanjutnya, guru menentukan peran sebagai pengguna dengan memilih opsi *teacher*.

- 6) Setelah seluruh langkah tersebut dilakukan, maka akun *wayground* telah berhasil dibuat dan siap digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Halimah L., Zulheddi (2023, hlm. 3796-3797) pemanfaatan media *wayground* sebagai media pembelajaran dapat di operasikan melalui berbagai langkah. Adapun langkah-langkah dalam mengoperasikan media *wayground* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengakses laman resmi *wayground* melalui alamat *www*.

wayground.com.

- 2) Selanjutnya, guru memilih menu *log in* untuk masuk ke dalam aplikasi.
- 3) Guru kemudian memilih peran sebagai *teacher* (pengajar).
- 4) Setelah itu, guru memasukkan data diri berupa *username*, email, dan kata sandi untuk masuk ke akun.
- 5) Setelah berhasil masuk, guru dapat mulai membuat kuis dengan memilih menu *create a quiz*.
- 6) Pada tahap berikutnya, guru diminta untuk membuat kuis baru dengan mengisi nama kuis sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- 7) Setelah nama kuis diisi, guru menyimpan pengaturan awal kuis.
- 8) Guru kemudian dapat menambahkan pertanyaan baru dengan memilih opsi *create new question*.
- 9) Pertanyaan dituliskan pada kolom yang tersedia, kemudian dilengkapi dengan pilihan jawaban jika menggunakan bentuk soal pilihan ganda.
- 10) Guru menentukan jawaban yang benar dengan memberikan tanda centang pada opsi yang sesuai.
- 11) Selanjutnya, guru mengatur durasi waktu pengerjaan untuk setiap soal.
- 12) Setelah selesai, guru menyimpan setiap soal yang telah dibuat.
- 13) Apabila seluruh soal telah disusun, guru mengakhiri pembuatan kuis dengan memilih opsi *finish quiz*.
- 14) Guru kemudian mengatur detail kuis, seperti menentukan sasaran kelas, lalu menyimpan pengaturan tersebut.
- 15) Pada tahap berikutnya, guru dapat memilih mode pelaksanaan kuis, yaitu *homework* untuk tugas atau *play live* untuk digunakan secara langsung di kelas.
- 16) Guru juga dapat menentukan batas waktu pengerjaan dengan mengatur tanggal dan waktu pengumpulan.
- 17) Setelah itu, sistem akan menampilkan kode kuis yang digunakan oleh murid untuk mengakses dan mengerjakan kuis.

Berdasarkan pendapat toko di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan media *wayground* dalam pembelajaran meliputi tahapan yang sistematis, mulai dari proses pendaftaran akun, pemilihan peran sebagai guru, hingga pembuatan dan pengelolaan kuis atau materi pembelajaran. Guru dapat

mengembangkan berbagai bentuk konten, seperti soal evaluasi, presentasi, maupun latihan interaktif, dengan memanfaatkan fitur yang tersedia.

Selain itu, proses pengoperasian *wayground* juga mencakup penyusunan soal, pengaturan waktu, penentuan mode pelaksanaan (langsung atau tugas), serta distribusi kode akses kepada murid. Dengan demikian, penggunaan *wayground* tidak hanya memudahkan guru dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan efisien.

5. Pemahaman Konsep IPAS

a. Pengertian Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman berasal dari kata dasar “paham”, yang dalam KBBI diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Menurut Mulyono dan Hapizah (2018, hlm. 110), pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap makna dan isi dari materi pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat terlihat melalui kemampuan menjelaskan kembali pokok-pokok informasi yang diperoleh atau mengubah data dari satu bentuk penyajian ke bentuk lainnya.

Daryanto (2008, hlm. 106) menjelaskan pemahaman (*comprehension*) merupakan salah satu kemampuan yang sering menjadi fokus dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, murid diharapkan mampu memahami atau mengerti materi yang disampaikan, menangkap pesan yang dikomunikasikan, serta memanfaatkan isi materi tersebut tanpa harus mengaitkannya dengan aspek lain.

Pendapat ini sejalan dengan, Anas Sudijono (2011, hlm. 50) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah informasi tersebut diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami berarti memiliki pengetahuan tentang sesuatu dan mampu meninjau dari berbagai perspektif. Seorang guru dapat dikatakan memahami suatu materi jika ia mampu menjelaskannya secara mendetail dengan bahasanya sendiri. Jacobsen (2009, hlm. 98) menyatakan bahwa konsep merupakan suatu gagasan yang mengacu pada sekelompok kategori, di mana setiap anggota kelompok tersebut memiliki karakteristik yang serupa.

Selanjutnya, Novanto, Y. S. dkk, (2023, hlm. 44) menyebutkan kemampuan

memahami konsep dapat diartikan sebagai kemampuan murid dalam menjelaskan suatu informasi atau konsep menggunakan kosakata dan pemahamannya sendiri, serta mampu menginterpretasikan makna yang terkandung di dalamnya untuk menarik kesimpulan yang tepat. Pemahaman konsep tidak hanya terbatas pada bentuk verbal, tetapi juga dapat diwujudkan dalam berbagai representasi, seperti angka, huruf, simbol, bagan, gambar, maupun bentuk visual lainnya.

Dalam taksonomi *Bloom*, pemahaman termasuk dalam ranah kognitif pada tingkat kedua. Tingkatan ini lebih tinggi dibandingkan sekadar pengetahuan, karena tidak hanya menuntut murid untuk mengetahui informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah dipelajari dan dipahami dalam konteks yang relevan.

Hamalik (2010, hlm. 161), yang menyebutkan bahwa konsep adalah sekumpulan stimulus yang memiliki atribut atau sifat umum. Contohnya seperti konsep demokrasi, kuda, bangunan, atau mobil. Konsep, menurut Hamalik, merupakan cara manusia dalam mengelompokkan pengalaman berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki oleh objek atau orang yang menjadi stimulus tersebut. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan hasil pemikiran yang disusun berdasarkan kesamaan karakteristik yang ditemukan dari kumpulan fakta dan pengalaman.

Dari berbagai pandangan ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan kognitif seseorang dalam menguasai dan menginterpretasikan sejumlah pengetahuan yang didasarkan pada konsep-konsep tertentu. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada kemampuan untuk mengingat atau mengenali informasi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep dengan menggunakan kata-kata sendiri, mengidentifikasi ciri-ciri suatu konsep, membedakan antara contoh dan bukan contoh, serta menerapkan konsep tersebut dalam berbagai situasi nyata. Konsep itu sendiri diperoleh dari pengalaman, fakta, dan peristiwa, yang kemudian dikelompokkan berdasarkan kesamaan karakteristik. Oleh karena itu, pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu murid membangun pengetahuan yang bermakna dan aplikatif sesuai dengan struktur kognitif yang dimilikinya.

b. Indikator Pemahaman Konsep IPAS

Anderson dan Krathwohl (2010) dalam Novanto. dkk, (2021, hlm. 206) Aspek pemahaman dalam ranah kognitif mencakup tujuh indikator utama.

- 1) Menafsirkan, yaitu kemampuan mentransformasikan informasi dari bentuk aslinya ke dalam bentuk lain tanpa mengubah makna.
- 2) Mencontohkan, yakni kemampuan mengidentifikasi dan memberikan contoh yang merepresentasikan karakteristik utama dari suatu konsep atau prinsip umum.
- 3) Mengklasifikasi, yang mencakup kemampuan mengelompokkan objek atau informasi berdasarkan ciri, sifat, atau kategori tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari.
- 4) Merangkum, yaitu kemampuan menyajikan informasi dalam bentuk pernyataan singkat yang mewakili inti dari materi yang telah dipelajari.
- 5) Menyimpulkan, yakni kemampuan menemukan pola atau hubungan umum berdasarkan sejumlah contoh atau informasi yang tersedia.
- 6) Membandingkan, yang melibatkan kemampuan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, konsep, atau fenomena.
- 7) Menjelaskan, yaitu kemampuan murid dalam membangun dan menggunakan model kausal untuk menjelaskan hubungan antar bagian dalam suatu sistem secara logis dan runtut.

Selain itu menurut Lestari, L., dkk (2024, hlm. 4534) Ada tujuh indikator pemahaman konsep antara lain:

- 1) Menyatakan ulang konsep, yaitu kemampuan murid untuk menjelaskan kembali suatu konsep dengan menggunakan bahasa atau kalimatnya sendiri tanpa mengubah makna yang terkandung di dalamnya.
- 2) Mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, yakni kemampuan murid dalam mengelompokkan objek, peristiwa, atau informasi sesuai dengan karakteristik atau ciri yang relevan dengan konsep yang dipelajari.
- 3) Memberikan contoh dan non-contoh dari suatu konsep, yaitu kemampuan murid untuk mengidentifikasi serta membedakan contoh yang sesuai dan tidak sesuai dengan karakteristik konsep tertentu.

- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, meliputi kemampuan murid dalam menyajikan suatu konsep dalam bentuk verbal, simbol, gambar, tabel, grafik, atau model lainnya.
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, yaitu kemampuan murid dalam menentukan kondisi yang harus dipenuhi agar suatu konsep dapat berlaku atau dipahami secara tepat.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau representasi tertentu, yakni kemampuan murid dalam menerapkan prosedur, langkah, atau cara yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang dipelajari.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah, yaitu kemampuan murid dalam menerapkan konsep atau langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konteks pembelajaran.

Senada dengan itu Kilpatrick & Findel (2001) dalam Handayani, T. W. (2018, hlm. 145) juga menjelaskan indikator pemahaman konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) antara lain:

- 1) Kemampuan murid menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari dengan bahasa atau pemahamannya sendiri.
- 2) Kemampuan murid mengklasifikasikan objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk suatu konsep.
- 3) Kemampuan murid menerapkan konsep secara *algoritmik*, yaitu menggunakan langkah-langkah yang sistematis dalam penyelesaian masalah.
- 4) Kemampuan murid memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.
- 5) Kemampuan murid menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, khususnya representasi matematis.
- 6) Kemampuan murid mengaitkan berbagai konsep secara logis dan bermakna.
- 7) Kemampuan murid mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup dari suatu konsep.

Selain itu, Kilpatrick & Findel (2001) dalam Handayani, T. W. (2018, hlm.145)

juga menjelaskan pemahaman konsep murid dapat diukur melalui aspek kognitif yang meliputi:

- 1) Translasi, yaitu kemampuan menerjemahkan informasi ke dalam bentuk lain.
- 2) Interpretasi, yaitu kemampuan menafsirkan makna dari informasi atau konsep.
- 3) Ekstrapolasi, yaitu kemampuan mengembangkan atau memperluas pemahaman konsep ke dalam konteks yang lebih luas.

Deliany dkk. (2019) dalam Jannah dkk. (2023, hlm. 252) murid dikatakan telah menguasai suatu konsep yang disampaikan oleh guru apabila memenuhi beberapa indikator berikut.

- 1) Menyatakan kembali suatu konsep, yaitu kemampuan murid menjelaskan ulang konsep yang telah dipelajari dengan bahasa atau pemahamannya sendiri.
- 2) Mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu, yakni kemampuan murid mengklasifikasikan objek atau fenomena sesuai dengan karakteristik konsep yang dipelajari.
- 3) Memberikan contoh dari suatu konsep, yaitu kemampuan murid menunjukkan contoh yang tepat sebagai representasi konsep tertentu.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk, meliputi kemampuan murid menyajikan konsep dalam bentuk verbal, simbol, gambar, tabel, grafik, atau representasi lainnya.
- 5) Mengembangkan syarat minimal suatu konsep, yaitu kemampuan murid menentukan kondisi atau kriteria dasar agar suatu konsep dapat berlaku.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih langkah-langkah yang tepat, yakni kemampuan murid menerapkan prosedur atau strategi yang sesuai berdasarkan konsep yang dipelajari.
- 7) Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah, yaitu kemampuan murid menggunakan konsep yang telah dipahami untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan tepat.

Berdasarkan kajian berbagai pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman konsep merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang mencakup

proses menginterpretasikan, mengklasifikasikan, merepresentasikan, serta mengaplikasikan konsep secara bermakna dalam berbagai konteks. Anderson dan Krathwohl menekankan pemahaman sebagai proses kognitif yang meliputi kemampuan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasi, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan konsep secara logis. Pandangan ini memperlihatkan bahwa pemahaman konsep tidak hanya berorientasi pada hasil belajar, tetapi juga pada proses berpikir murid dalam membangun makna.

Dalam penelitian ini, indikator pemahaman konsep dipilih melalui sintesis dari beberapa pendapat tokoh di atas seperti pendapat Lestari. dkk., (2024), Kilpatrick & Findel, dalam Handayani, T. W. (2018), serta Deliany. dkk., dalam Jannah. Dkk., (2023) dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.2 Indikator Pemahaman Konsep IPAS

No.	Indikator Pemahaman Konsep IPAS	Deskripsi
1	Menyatakan ulang konsep	Kemampuan murid mampu menjelaskan kembali suatu konsep dalam bahasa atau kalimatnya sendiri tanpa mengubah makna yang terkandung di dalamnya.
2	Mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu	Kemampuan murid mengelompokkan objek, peristiwa, atau fenomena berdasarkan ciri atau karakteristik yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.
3	Memberikan contoh dan non-contoh	Kemampuan murid memberikan contoh yang sesuai dan membedakan dengan non contoh dari suatu konsep tertentu.
4	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi	Kemampuan murid menyajikan konsep dalam berbagai bentuk verbal, simbol, gambar, tabel, grafik, atau representasi lain yang relevan.
5	Mengembangkan syarat perlu atau	Kemampuan murid menentukan kondisi atau kriteria yang harus dipenuhi agar suatu konsep

	syarat cukup suatu konsep	dapat berlaku secara tepat.
6	Menggunakan dan memilih prosedur yang tepat	Kemampuan murid memilih dan menerapkan langkah atau prosedur yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan konsep yang dipelajari.
7	Mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah	Kemampuan murid menerapkan konsep atau algoritma dalam menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan kontekstual.

Berdasarkan Tabel 2.2, indikator pemahaman konsep IPAS terdiri atas tujuh aspek, yaitu menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat tertentu, memberikan contoh dan non-contoh, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, menggunakan dan memilih prosedur yang tepat, serta mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Ketujuh indikator tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam memahami konsep IPAS secara menyeluruh.

Melalui indikator tersebut, murid diharapkan mampu memahami, menjelaskan, mengelompokkan, serta menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, indikator pemahaman konsep juga membantu mengukur kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah murid sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Azzahra, I., dkk (2023, hlm. 6231) ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan bidang kajian yang mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu. IPAS mencakup kajian tentang makhluk hidup dan benda mati yang terdapat di alam semesta beserta interaksi yang terjadi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga membahas kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan alam, sosial, dan budaya di sekitarnya.

Rusilowati (2022) dalam Dewi, N. L., & Prasetyowati, D. (2023, hlm. 5000)

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan hasil pengintegrasian dari dua mata pelajaran, yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terpadu.

Selain itu, menurut Rofik, (2020, hlm. 6) ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di sekolah dasar adalah mata pelajaran yang dirancang untuk membekali murid dengan pemahaman konsep dasar mengenai lingkungan alam, kehidupan masyarakat, serta keterkaitan antara keduanya. Melalui pembelajaran IPAS, murid diarahkan untuk mengenali dan memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya, baik yang berkaitan dengan aspek alam maupun sosial, sehingga terbentuk pemahaman yang utuh dan kontekstual terhadap kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, Suhelayanti, S., dkk (2023) dalam Husnah, A., dkk (2023, hlm. 60) pengertian IPAS sebagai mata pelajaran adalah pembelajaran yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berhubungan dengan lingkungannya, integrasi IPA dan IPS menjadi IPAS memungkinkan murid memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran.

Selanjutnya, Rusilowati (2022) dalam Dewi, N. L., & Prasetyowati, D. (2023, hlm. 5000) ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan materi esensial yang mengintegrasikan dua mata pelajaran, sehingga membentuk suatu kesatuan yang lebih sederhana dan efisien. Integrasi ini dapat mengurangi beban pembelajaran dalam mencapai materi dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

Lebih jauh lagi, Lestari, L., & Nabila, N. (2024, hlm. 677) pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan murid dalam memahami fenomena lingkungan melalui integrasi ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Mata pelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman yang bersifat holistik mengenai dunia fisik, kehidupan, serta lingkungan sosial di sekitar murid.

Berdasarkan pendapat beberapa peneliti di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang

mengkaji fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. IPAS mencakup pembahasan tentang makhluk hidup dan benda mati beserta interaksinya, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan alam, sosial, dan budaya. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dirancang untuk membekali murid dengan pemahaman konsep dasar yang kontekstual mengenai lingkungan dan kehidupan masyarakat, sekaligus menumbuhkan kemampuan murid dalam mengaitkan aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) menurut Surahman, dkk., (2014) dalam Adha. J., dkk. (2025, hlm. 326) tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah sebagai berikut:

Pertama, pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu murid terhadap berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Melalui pengamatan dan kajian terhadap peristiwa nyata, murid diharapkan terdorong untuk bertanya, menyelidiki, dan memahami hubungan sebab-akibat dari fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, IPAS bertujuan membantu murid mengenal dan memahami interaksi yang terjadi antara unsur-unsur alam dan kehidupan sosial manusia. Dalam pembelajaran ini, murid diajak untuk mempelajari bagaimana alam semesta bekerja serta bagaimana interaksi tersebut memengaruhi keberlangsungan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini penting agar murid mampu melihat keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial secara terpadu.

Ketiga, pembelajaran IPAS bertujuan untuk melatih murid dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul di lingkungan sekitar. Murid dibimbing untuk mengenali masalah, menganalisis penyebabnya, serta berupaya menemukan alternatif solusi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah.

Keempat, IPAS bertujuan mengembangkan sikap ilmiah murid melalui penerapan prinsip-prinsip metodologi ilmiah. Melalui proses pembelajaran tersebut, murid diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan

berpikir kritis dan analitis, serta sikap objektif dalam menyikapi berbagai informasi dan permasalahan yang dihadapi.

Kelima, pembelajaran IPAS bertujuan untuk mendorong murid berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Dengan mengenal dan memahami kondisi alam serta lingkungan sosialnya, murid diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan demi keberlanjutan kehidupan di masa yang akan datang.

Selanjutnya, Meylovia, D., & Julianto, A. (2023, hlm. 90) menjelaskan tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk membentuk cara berpikir yang lebih bijaksana karena murid memperoleh pemahaman yang terintegrasi antara aspek ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Melalui pendekatan terpadu ini, murid dapat melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih utuh dan bermakna.

Selain itu, Mayangsari, N., dkk (2024, hlm. 208) menjelaskan pada tahap perkembangan usia sekolah dasar, murid cenderung memahami suatu konsep secara menyeluruh dan terintegrasi, bukan secara terpisah-pisah berdasarkan disiplin ilmu. Oleh karena itu, pengintegrasian IPA dan IPS dalam mata pelajaran IPAS bertujuan untuk membantu murid memahami fenomena alam dan sosial secara kontekstual dan bermakna. Melalui pembelajaran IPAS, murid dapat mengaitkan konsep-konsep tentang alam dengan kehidupan sosial manusia dalam satu kesatuan pembelajaran yang relevan dengan pengalaman sehari-hari.

Kemudian, Suhelayanti, dkk. (2023) dalam Hayunanda, V., dkk. (2025, hlm. 231) menyebutkan tujuan utama pembelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap murid secara menyeluruh. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kemampuan bekerja sama (kolaborasi), serta kemampuan berinovasi, sehingga murid mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan dan pembelajaran di abad ke-21.

Lebih jauh lagi, Standar, B., Kurikulum, & AP (2022, No. 033. H/KR/2022) Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memiliki sejumlah tujuan penting dalam menunjang perkembangan pengetahuan dan sikap murid. Pertama, pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu murid terhadap berbagai peristiwa nyata yang terjadi di lingkungan sekitar, sehingga

murid terdorong untuk memahami alam semesta serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia. Kedua, IPAS mengarahkan murid untuk berperan aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam secara bijak dan bertanggung jawab.

Ketiga, pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan keterampilan inkuiri murid, mulai dari kemampuan mengidentifikasi masalah, merumuskan permasalahan, hingga menemukan solusi melalui tindakan nyata. Keempat, IPAS membantu murid memahami jati dirinya sebagai individu, mengenali lingkungan sosial tempat mereka berada, serta memaknai dinamika kehidupan manusia dan masyarakat yang senantiasa mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Kelima, melalui pembelajaran IPAS, murid dibekali pemahaman mengenai peran dan tanggung jawab sebagai anggota kelompok masyarakat, bangsa, dan warga dunia, sehingga mampu berpartisipasi secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Keenam, pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep murid secara komprehensif serta mendorong penerapan konsep-konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di sekolah dasar dirancang untuk membentuk cara berpikir murid yang bijaksana, komprehensif, dan bermakna melalui pemahaman terpadu antara aspek alam dan sosial. Integrasi IPA dan IPS dalam IPAS memungkinkan murid memandang suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, sehingga pemahaman yang diperoleh tidak bersifat parsial, melainkan utuh dan kontekstual sesuai dengan karakteristik perkembangan berpikir murid sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS juga bertujuan memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya serta mengaitkannya dengan lingkungan alam dan sosial di sekitarnya. Melalui proses ini, murid didorong untuk mengamati, memahami, dan mengelola lingkungan secara mandiri dan bertanggung jawab. Selain itu, IPAS berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan inkuiri, serta melatih kemampuan murid dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan melalui tindakan nyata.

Lebih lanjut, pembelajaran IPAS membekali murid dengan pemahaman tentang jati diri, peran sosial, serta tanggung jawab sebagai anggota masyarakat, bangsa, dan warga dunia. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga mendorong murid untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuk sikap peduli, kritis, dan adaptif terhadap lingkungan alam maupun sosial secara terpadu.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu landasan dalam penelitian ini karena memberikan gambaran mengenai penerapan dan efektivitas model *problem based learning* berbasis media Wayground, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Nirwana, S., dkk (2024)

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *wayground* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan melibatkan guru dan murid kelas V SDN Pedurungan Lor 02 sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan PBL secara utuh, meliputi orientasi terhadap masalah, pengorganisasian murid, pembimbingan penyelidikan secara individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta evaluasi terhadap proses pemecahan masalah dengan memanfaatkan media *wayground*.

Lebih lanjut, hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model PBL berbantuan *wayground* mampu meningkatkan keaktifan murid, mendorong kemampuan berpikir kritis, serta melibatkan murid secara langsung dalam proses pemecahan masalah yang kontekstual. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan, seperti perbedaan kemampuan murid dalam memahami masalah, keterbatasan waktu pembelajaran, serta pemanfaatan media *wayground* yang belum optimal dalam merangsang berpikir kritis murid.

2. Penelitian oleh Parikah dkk. (2024)

Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) berbantuan *wayground* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS murid sekolah dasar. Hal ini dibuktikan melalui metode kuasi eksperimen dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga murid pada kelas eksperimen memperoleh hasil berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL mampu mendorong murid untuk aktif menganalisis permasalahan, berdiskusi, dan menyampaikan argumen secara logis, sementara penggunaan *wayground* berperan meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi model PBL dan media *wayground* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran IPAS untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis murid sekolah dasar dan relevan sebagai rujukan dalam penelitian ini.

3. Penelitian oleh Alyadani, dkk. (2024)

Penelitian yang dilakukan oleh Alyadani, Sofyan, dan Nurlaela (2024) menyimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media *wayground* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid kelas V sekolah dasar secara signifikan. Melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari 54,16% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, sehingga memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan tersebut terjadi karena model PBL mendorong murid untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah kontekstual melalui diskusi dan kerja kelompok, sementara media *wayground* berfungsi sebagai sarana evaluasi interaktif yang meningkatkan motivasi, keaktifan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini relevan sebagai rujukan karena membuktikan bahwa kombinasi model pembelajaran berbasis masalah dan media digital efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis murid pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4. Penelitian oleh Afriyan Wahyu Ananda dkk. (2023)

Penelitian yang dilakukan oleh Afriyan Wahyu Ananda dkk., (2023) menyimpulkan bahwa model *problem based learning* (PBL) yang disertai media *wayground* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS murid kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar murid dari 76,25 pada pretest menjadi 87,67 pada posttest.

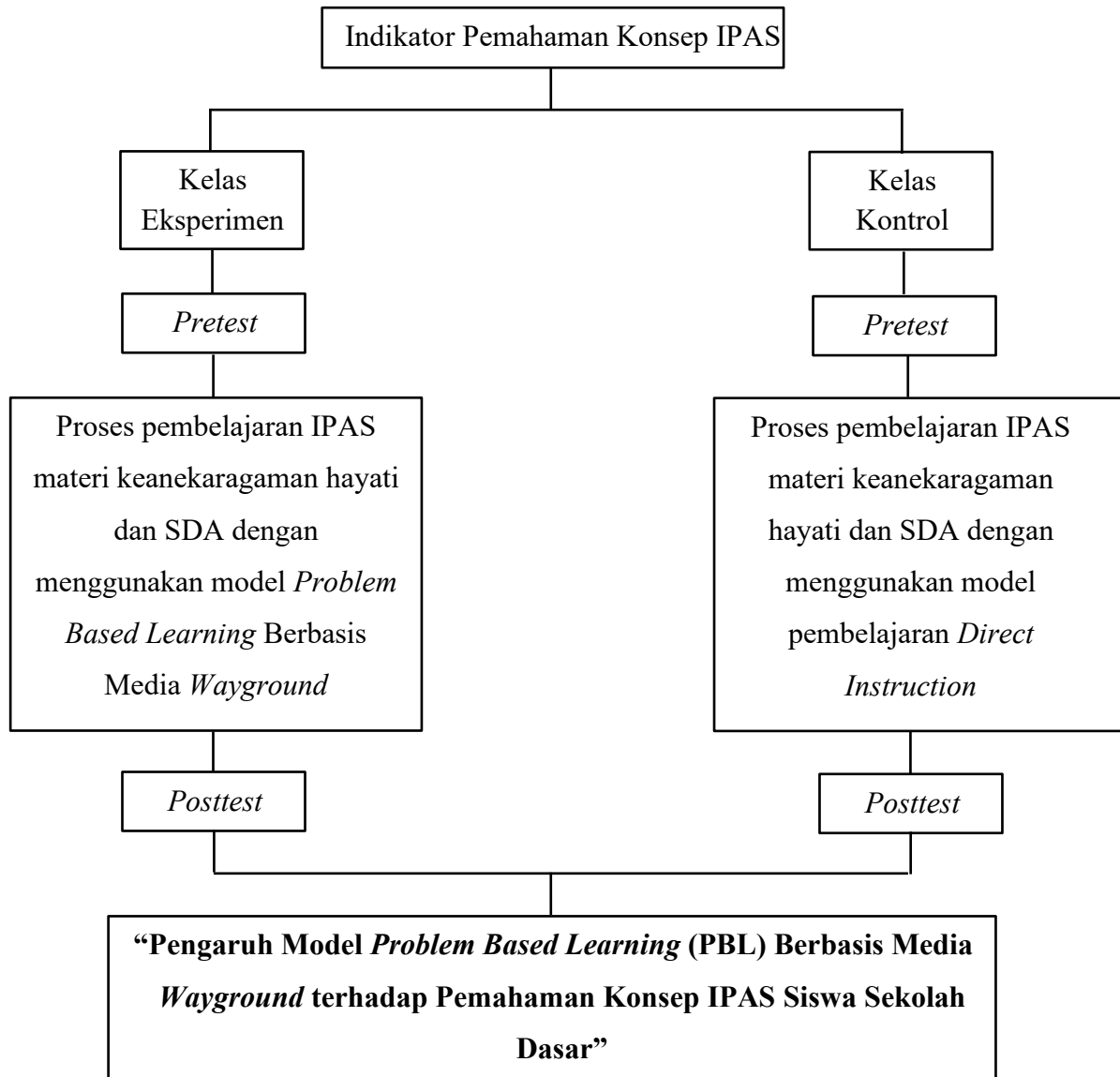
Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* menunjukkan nilai thitung sebesar 12,394 lebih besar dari ttabel 2,051 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena penerapan PBL mendorong murid untuk aktif memecahkan masalah dan bekerja sama dalam kelompok, sementara media *wayground* meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme murid selama pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini relevan sebagai rujukan karena membuktikan bahwa integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS murid sekolah dasar.

5. Penelitian oleh Juniarti, dkk., (2025)

Penelitian yang dilakukan oleh Juniarti, dkk., (2025) menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan aplikasi *wayground* berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar murid sekolah dasar. Kelas eksperimen mengalami peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta peningkatan hasil belajar kognitif yang jauh lebih signifikan.

Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa PBL berbantuan *wayground* efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, baik pada aspek afektif maupun kognitif. Model ini dinilai mampu mendorong keterlibatan belajar murid secara optimal. Penelitian ini relevan, namun berbeda pada mata pelajaran, sehingga penelitian pada konteks IPAS memiliki nilai kebaruan

C. Kerangka Pemikiran



Gambar 2.17 Kerangka Pemikiran Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Tabrani, T. (2023, hlm. 322) menjelaskan “Asumsi penelitian ialah semua pernyataan yang dapat diuji kebenarannya dengan melakukan percobaan dalam penelitian”. Dalam penelitian umumnya menggunakan asumsi dasar karena faktor-faktor di kehidupan nyata sangat kompleks. Sebagian asumsi bisa disampaikan secara terbuka dan beberapa di antaranya tidak. Namun pada dasarnya asumsi dapat disampaikan walaupun secara tersirat dalam ucapan. Asumsi dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep IPAS murid kelas IV B di SDN 032 Tilil Kota Bandung yang menggunakan model *problem based learning* berbasis media *wayground* akan lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan model *direct instruction*.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu dugaan awal yang disusun oleh peneliti sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang diajukan. Dugaan ini disusun berdasarkan teori-teori yang relevan dan kerangka berpikir logis yang telah dibangun sebelumnya. Karena sifatnya sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya melalui proses ilmiah yang melibatkan pengumpulan data, pengolahan, dan analisis statistik.

Ramdhani (2020, hlm. 48) hipotesis tidak hanya dimaksudkan untuk dibuktikan secara langsung, tetapi harus melalui tahap pengujian secara sistematis. Proses pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik atau metode analisis tertentu yang sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Hasil dari pengujian tersebut dapat berujung pada penerimaan atau penolakan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Dalam konteks penelitian ini, hipotesis diuji untuk mengetahui pengaruh, perbedaan, efektivitas, serta tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *wayground* dalam model *problem based learning* terhadap pemahaman konsep IPAS murid kelas IV.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah, perumusan masalah, kajian teori, dan kerangka berpikir yang telah dijabarkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan untuk rumusan masalah kedua yaitu, apakah terdapat

perbedaan penerapan model *problem based learning* (PBL) berbasis media *wayground* dan model *direct instruction* terhadap pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar?

- a. H_0 : Tidak terdapat perbedaan penerapan model *problem based learning* (PBL) berbasis media *wayground* dan model *direct instruction* terhadap pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar.
- b. H_1 : Terdapat perbedaan penerapan model *problem based learning* (PBL) berbasis media *wayground* dan model *direct instruction* terhadap pemahaman konsep IPAS murid sekolah dasar.